



IES FERNANDO DE ROJAS

IES Fernando de Rojas

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
INFORMACION PARA LAS FAMILIAS



**Junta de
Castilla y León**

Consejería de Educación

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

MATERIA

DIGITALIZACIÓN

NIVEL

ESO

CURSO

4º

INTRODUCCIÓN

MATERIA

El avance vertiginoso de la tecnología en los últimos años, especialmente de las tecnologías de la información y la comunicación, hace que sea necesario ofrecer una respuesta formativa a la ciudadanía actual en este campo, especialmente teniendo en cuenta que la mayor parte de las funciones que tendrá que desempeñar el alumnado en el futuro va a requerir una formación importante en el campo digital.

La materia Digitalización pretende dar respuesta a esta necesidad, formando al alumnado no solo en la adquisición de los conocimientos sino en la utilización de los medios tecnológicos de una manera ética, responsable, segura y crítica.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

1. Materiales de desarrollo curricular

a. Impresos

No se utilizará expresamente libro de texto en la asignatura

Materiales elaborados por el departamento (fotocopias con actividades, resúmenes, etc.)

b. Digitales e informáticos

i. Moodle (Aula Virtual del centro) será la plataforma a utilizar, junto con Teams, para compartir material, enlaces de utilidad o tareas con los alumnos.

ii. Software (libre, preferiblemente)



IES FERNANDO DE ROJAS

IES Fernando de Rojas
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
INFORMACION PARA LAS FAMILIAS



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación

- 2. Recursos de desarrollo curricular
 - a. Digitales e informáticos
 - ii. Ordenador
 - iii. Paneles Digitales Interactivos
 - b. Medios audiovisuales y multimedia
 - iv. Vídeos

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACION

LINEAS GENERALES

Los contenidos de la materia, por orden, salvo cambios por motivos organizativos, junto con los correspondientes criterios de evaluación a los que van asociados, son:

2.1 ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE (¿Herramientas de Microsoft?: One Drive y OneNote), organización de la información.

2.2 BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN: Cada alumno un elemento de hardware (Evolución, función, características más importantes)

Ficha de las características en las que hay que fijarse a la hora de comprar (Compartir con el grupo)

1.3 HARDWARE

Proyecto compra de ordenador personal por componentes. Documento de Word con la propuesta.

2.3 PROCESADOR DE TEXTOS AVANZADO: WORD (actividades)

1.2 SISTEMAS OPERATIVOS, documento de Word sobre SO

1.1 REDES, esquema de conexiones del aula de informática

2.5 CREACIÓN DE UN BLOG, (WordPress o Blogger)

1ª entrada: esquema de conexiones aula de informática + texto explicativo.

2.6 EDICIÓN DE IMÁGENES (Gimp)

Actividades.

2.7 Trabajo final: publicación de una imagen en PIXABAY.

Entrada del blog: experiencia en el uso de PIXABAY



4.1 PROPIEDAD INTELECTUAL, LICENCIAS DE USO (pixabay)

ETIQUETA DIGITAL, LIBERTAD DE EXPRESIÓN (blog)

2.3 HOJAS DE CÁLCULO EDICIÓN AVANZADA, Excel. Examen

Actividades.

Trabajo final: una entrada en el blog explicando el uso de una herramienta de Excel (texto e imágenes)

1.4 DISPOSITIVOS IoT Y WEARABLES

Arduino. Apps específicas

Entrada en blog, explicando la experiencia y conclusiones.

2.4 RV, AUMENTADA Y MIXTA

CoSpacesEdu; otras Apps.

3.1; 3.2; 3.3 SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL (Entrada en el blog)

4.2; 4.3; 4.4; 4.5 CIUDADANÍA DIGITAL CRÍTICA (Entrada en el blog)

El peso de los diferentes criterios de evaluación es:

	Criterios de evaluación	Peso (%)
1.1	Conectar dispositivos de red y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	2%
1.2	Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	2%
1.3	Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	10%
1.4	Configurar y conectar dispositivos IoT y Wearables, midiendo, mandando y recibiendo información a través de Internet.	11%
2.1	Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	3%
2.2	Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	10%



IES FERNANDO DE ROJAS

IES Fernando de Rojas
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
INFORMACION PARA LAS FAMILIAS



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación

2.3	Crear y editar a un nivel avanzado documentos de texto y hojas de cálculo, seleccionando las herramientas más apropiadas para crear contenidos y respetando derechos de autor y licencias.	18%
2.4	Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales para dispositivos móviles y web (aplicaciones sencillas y de productividad, realidad virtual, aumentada y mixta) de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias de uso.	6%
2.5	Crear y gestionar blogs, seleccionando las herramientas adecuadas para generar contenido de modo creativo, gestionando sus configuraciones, su privacidad y posibilidad de uso compartido, y respetando los derechos de autor y licencias	9%
2.6	Editar y crear digitalmente imágenes en forma de mapas de bits, en diversos formatos, a través del uso creativo de herramientas adecuadas, respetando derechos de autor y licencias.	13%
2.7	Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, y publicando y difundiendo información y datos, ejerciendo la responsabilidad en redes, y adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	2%
3.1	Proteger los datos personales, la reputación y las huellas digitales generadas en Internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	3%
3.2	Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	3%
3.3	Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la educación escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	3%
4.1	Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red	1%
4.2	Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas (registros y certificados) y el comercio electrónico (formas de pago digital y criptomonedas), siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	1%
4.3	Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	1%
4.4	Poner en valor el uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales para diversos usos colectivos, conociendo la actividad de plataformas de iniciativas ciudadanas, economía colaborativa, cibervoluntariado y comunidades de desarrollo de software y hardware libres.	1%
4.5	Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	1%
Total		100%



Las técnicas e instrumentos de evaluación a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva. Así mismo, admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado. Se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación:

- Actividades en clase
- Proyectos (trabajo en Gimp, Trabajos en Word avanzado y Excel, exposición oral y presentaciones en el aula)
- Pruebas orales
- Pruebas escritas
- Cuestionarios
- Actividades programadas en el aula virtual o Teams

RECUPERACIÓN

El profesor informará puntualmente al alumnado sobre la forma y el momento de recuperar las pruebas de evaluación no superadas.

OBSERVACIONES IMPORTANTES