

Programación docente del área de
Informática
Digitalización Creativa
3º curso
E.S.O.



Competencias específicas y criterios de evaluación

Competencia específica 1 (*Abordar problemas relacionados con el servicio a la comunidad fomentando un nuevo uso creativo y lúdico de la tecnología en una nueva era digital de pensamiento y creatividad.*)

1.1. Abordar problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real a través de la metodología de aprendizaje-servicio.

1.2. Comprender y desarrollar la capacidad para aplicar las tecnologías digitales a la hora de afrontar situaciones de la vida cotidiana y trabajar el uso creativo y eficiente de las tecnologías en un mundo digitalizado.

1.3. Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales.

Competencia específica 2 (*Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales para crear y reutilizar contenidos digitales generando nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.*)

2.1. Alfabetizar en información y tratamiento datos para analizar cómo los resultados de las búsquedas son condicionados por los datos personales obtenidos por los motores de búsqueda y por el uso que de ellos hacen sus algoritmos.

2.2. Interaccionar, compartir contenidos y comunicar a través de plataformas, foros y redes sociales usando habilidades sociales, pautas de cortesía y una utilización inclusiva del lenguaje en entornos digitales. Además del compromiso con una ciudadanía activa en el ámbito digital y de la construcción de la identidad digital, desde los perfiles creados en redes sociales hasta los registros de la huella digital.

2.3. Crear y modificar contenidos digitales, incluyendo programas informáticos, de forma individual o colectiva respetando los derechos de autor y de propiedad intelectual. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.

2.4. Proteger los dispositivos digitales, los datos personales y la privacidad, adoptar de medidas de uso saludable y de bienestar digital para la prevención de riesgos en la salud, tanto física como mental, y la concienciación y promoción de actuaciones conducentes a la protección medioambiental que permita evitar o mitigar el impacto de las tecnologías digitales.

Competencia específica 3 (*Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robótica.*)

3.1. Diseñar e imprimir en 3D prototipos, programar empleando los elementos de programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de sistemas de control que añadan funcionalidades.

3.2. Seleccionar, preparar, tratar e interpretar los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Identificar y reducir sesgos en los algoritmos.

3.3. Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual.

3.4. Programar aplicaciones informáticas capaces de interaccionar con objetos mediante la utilización de tecnologías emergentes empleando los elementos de

programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades y soluciones tecnológicas sostenibles para resolver problemas.

Competencia específica 4 (*Construir una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles gestiones administrativas, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, seguro, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales y un uso ético de la tecnología.*)

4.1. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo conscientes de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. Conocer y utilizar los medios de comunicación con las administraciones regionales.

4.2. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.

4.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza a la seguridad en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.

4.4. Analizar las diferentes formas de protección del derecho al olvido digital emergente en los sistemas codificados.

Criterios de calificación:

La calificación global del área ha de obtenerse una vez que se estime el nivel de logro de cada indicador, que se asocia a cada criterio de evaluación.

En la presente programación, todos los indicadores de logro se califican solo una vez, sin embargo, si se viera la necesidad de calificar alguno de ellos en más de una ocasión, su calificación será la más reciente en el tiempo, independientemente del instrumento de recogida que se haya estimado.

Se han agrupado indicadores de logro intrínsecamente relacionados para facilitar su valoración, de tal manera que se emitirá una calificación para el grupo, y no para cada indicador individual.

El nivel de logro para cada indicador o grupo de indicadores se establece de 0 a 10.

Para calcular la puntuación de cada indicador o agrupamiento se debe multiplicar el nivel de logro obtenido por el peso como se describe a continuación:

0 -> (se multiplica 0 x peso del indicador o grupo)

1 -> se multiplica 0.1 x peso del indicador o grupo)

2-> (se multiplica 0.2 x peso del indicador o grupo)

.....

10-> (se multiplica 1 x peso del indicador o grupo)

La fórmula matemática general sería:

Puntuación de un indicador o grupo= (nivel de logro obtenido) * peso / 10

I.E.S. José Luis Castillo-Puche - YECLA

La nota de cada evaluación se obtendrá calculando la proporción entre la puntuación obtenida por el alumno en los criterios evaluados en esa evaluación, y la puntuación o peso total de dichos criterios evaluados.

Se obtendrá una calificación positiva en una evaluación, si la suma de todas las calificaciones obtenidas por el alumno, supone en 50% de la suma de los pesos de los mismos. Por ejemplo, si en una evaluación, la suma de los pesos es de 3,2 (máxima puntuación que se puede obtener en dicha evaluación), para poder aprobar dicha evaluación, la suma de las calificaciones obtenidas a partir del nivel de logro y de los pesos individuales de dichos estándares tiene que ser el 50%, es decir 1,6.

La fórmula matemática asociada para obtener una nota de evaluación de 0 a 10 será:
Nota evaluación = (puntuación obtenida)/(puntuación total) * 10

La nota final de curso será la proporción entre la suma de todas las puntuaciones obtenidas por el alumno y la suma de las puntuaciones de los criterios de evaluación impartidos.

La fórmula matemática asociada para obtener una nota final de curso de 0 a 10 será:
Nota final= (suma puntuaciones obtenidas)/(suma puntuaciones total) * 10

Recuperación:

Para los alumnos que no vayan aprobando las evaluaciones, se les dará la oportunidad de recuperar y obtener una nota positiva en los indicadores de los criterios de evaluación no alcanzados, mediante la realización de trabajos o tareas concretas.

Instrumentos de evaluación:

El profesorado evaluará los aprendizajes del alumnado utilizando, de forma generalizada, instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje, que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado.

Citaremos a continuación los instrumentos de evaluación que utilizaremos:

-Observación directa:

Trabajo diario en clase.
Participación.

-Realización de tareas individuales y en grupo:

Iniciativa e interés.
Realización.
Participación.

Para medir el nivel de logro de cada uno de los indicadores se utilizarán uno o los dos instrumentos de evaluación citados anteriores.

Medidas de atención a la diversidad.

De manera general, entre los alumnos nos vamos a encontrar diferencias de ritmos de aprendizaje y necesidades específicas que debemos atender. Para ello se proponen las siguientes medidas ordinarias y específicas:

- Elaboración de actividades de refuerzo o de enriquecimiento, para aquellos alumnos que lo precisen.
- Estimulación del trabajo en grupo, cooperación y ayuda entre los alumnos.
- Cuando por limitaciones en el aula se haya de compartir ordenador, se organizarán los alumnos de tal manera que personas con niveles de aprendizaje parecidos trabajen en el mismo puesto.
- En el caso de que existan serias dificultades en el aprendizaje, se adaptarán los instrumentos de evaluación empleados, primando aquellos que fomenten las habilidades prácticas del alumno en el entorno de trabajo, en detrimento de las pruebas escritas tradicionales, de contenido más teórico.
- Para que algunas de estas medidas se puedan llevar a cabo en la práctica es imprescindible que mediante desdobles o profesores de apoyo el número de alumnos por profesor sea lo más bajo posible.
- En ciertos grupos con dificultades de aprendizaje, el profesor adopta la medida de centrarse en los contenidos más importantes y dar menos importancia a los contenidos secundarios.
- Si el grupo se “despista” mucho en Internet, se toma la medida de desconectarlo, para evitar “tentaciones” y atiendan las indicaciones del profesor.
- La materia de informática es práctica y procedimental en gran medida, por lo que se intenta fomentar la colaboración entre alumnos, que en muchas ocasiones resuelven problemas en el ordenador con la ayuda de sus compañeros.
- Para los contenidos con más dificultad se realizan explicaciones adicionales y sencillas para mejorar el aprendizaje de los mismos.
- En la materia de informática, existe en todo momento una atención individualizada y personalizada por parte del profesor, ya que cada alumno tiene dificultades distintas con el ordenador.
- Se amplía el tiempo de realización y presentación de las tareas para los alumnos que, por razones justificadas (tienen algún tipo de necesidad, han faltado a clase justificadamente, han tenido algún problema técnico, tienen escayolado un brazo, tapado un ojo, etc.), no han podido seguir el mismo ritmo que sus compañeros.
- Se podrá realizar una flexibilización en los criterios de calificación.

- Se realizarán todas las medidas necesarias para garantizar el acceso del alumno al currículo, adaptando en su caso, materiales, ayudas técnicas, espacios, metodología, etc.
- Se podrá adaptar los instrumentos y procedimientos de evaluación.
- Se separan a alumnos que hablan mucho entre sí, para que no se despisten tanto.
- Se sitúan a los alumnos con más dificultades más cerca del profesor, para una mayor supervisión y ayuda por parte del mismo.
- Para motivar a grupos con dificultades de aprendizaje y comportamiento, se preparan prácticas más útiles y cercanas a la realidad cotidiana, para que vean su utilidad en el mundo que les rodea.

Se realizará un Plan de Actuación Personalizada (PAP) a los alumnos que lo requieran, especificando las medidas a poner en práctica para atender sus necesidades y ritmo de aprendizaje. Este plan se confeccionará en colaboración con el departamento de orientación.

Nota:

Del Real Decreto 217/2022 de 29 marzo se extrae que cada comunidad autónoma podrá realizar modificaciones al mismo. Dado que el Decreto por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Murcia está todavía en proyecto, si dicho decreto sufriese alguna modificación, lo anteriormente expuesto podría ser susceptible de cambio.