

Programación docente del área de

informática.

Digitalización Creativa

3º ESO

Crterios de evaluación. Temporización. Instrumentos

A continuación se relacionan los distintos criterios de evaluación enlazados a cada una de las competencias específicas, con sus posibles instrumentos a utilizar y con los saberes básicos asociados.

UNIDAD FORMATIVA 1 . Retos tecnológicos creativos. Retos cotidianos, Aprendizaje-Servicio, Gamificación.		Fecha inicio prev. 13/09	Fecha fin prev. 22/12	Sesiones prev. 22
SABERES BÁSICOS A. Retos tecnológicos creativos. Retos cotidianos, Aprendizaje-Servicio, Gamificación. <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del pensamiento crítico a través de la resolución de problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real. Metodología de aprendizaje-servicio. • Uso de las tecnologías digitales para resolver problemas cotidianos de forma creativa y crítica. • Estrategias de gamificación educativas: Escape Room, break out digital, eSports. 				
Competencias específicas.	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx criterio de calificación	Competencias (descriptores del Perfil de salida)
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.	Observación y/o Trabajos	1	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3 y CCEC4.
	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.	Observación y/o Trabajos	1,5	
	1.3. Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales.	Observación y/o Trabajos	0,8	

UNIDAD FORMATIVA 2 Digitalización del entorno personal de aprendizaje		Fecha inicio prev. 08/01	Fecha fin prev. 15/03	Sesiones prev. 19
SABERES BÁSICOS B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. <ul style="list-style-type: none"> Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y datos. Comunicación y colaboración digital. Creación de contenidos digitales. Licencias y derechos autor. Propiedad intelectual. Aplicación de herramientas digitales para: crear, desarrollar, investigar, explorar, interactuar y presentar en nuevos espacios educativos. Uso responsable, saludable y bienestar digital. 				
Competencias específicas.	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx criterio de calificación	Competencias (descriptores del Perfil de salida)
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.	Observación y/o Trabajos	0,7	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4 y CE3
	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.	Observación y/o Trabajos	0,3	
	2.3. Crear y modificar contenidos digitales, incluyendo programas informáticos, de forma individual o colectiva respetando los derechos de	Observación y/o	1,8	

	<p>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.</p>	Trabajos		
	<p>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.</p>	Observación y/o Trabajos	0,5	
<p>UNIDAD FORMATIVA 3 Programación, Ciencia de datos e Inteligencia artificial.</p>			<p>Fecha inicio prev. 05/04</p>	<p>Fecha fin prev. 10/05</p>
<p>SABERES BÁSICOS Programación, Ciencia de datos e Inteligencia artificial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al diseño e impresión 3D de prototipos y a la programación creativa. • Introducción a la ciencia de datos. Interpretación de los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Sesgos algorítmicos. • Desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas e inteligencia artificial. • Iniciación a la programación de videojuegos y simulación con drones. 				
<p>Competencias específicas.</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Instrumentos</p>	<p>Valor máx criterio de calificación</p>	<p>Competencias (descriptores del Perfil de salida)</p>
<p>Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes para</p>	<p>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.</p>	<p>Observación y/o Trabajos</p>	<p>1</p>	<p>CP2, STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CPSAA5 y CE3</p>

diseñar y construir sistemas de control programables y robótica	3.2. Seleccionar, preparar, tratar e interpretar los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Identificar y reducir sesgos en los algoritmos.	Observación y/o Trabajos	0,1		
	3.3. Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual.	Observación y/o Trabajos	0,2		
	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.	Observación y/o Trabajos	1		
UNIDAD FORMATIVA 4 Ciudadanía, seguridad y bienestar digital			Fecha inicio prev. 10-05	Fecha fin prev. 14-06	Sesiones prev. 10
SABERES BÁSICOS Ciudadanía, seguridad y bienestar digital. <ul style="list-style-type: none"> • Iniciación a las gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. • Uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales. Huella digital. Gestión de identidades virtuales. • Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. • Garantía de los derechos digitales. Derecho al olvido digital. 					
Competencias específicas.	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx criterio de calificación	Competencias (descriptores del Perfil de salida)	
Construir una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles gestiones administrativas, e identificando sus	4.1. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo conscientes de la brecha	Observación y/o	0,1	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC3, CC4 y CE1	

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.	social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. Conocer y utilizar los medios de comunicación con las administraciones regionales.	Trabajos		
	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.	Observación y/o Trabajos	0,3	
	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.	Observación y/o Trabajos	0,6	
	4.4. Analizar las diferentes formas de protección del derecho al olvido digital emergente en los sistemas codificados.	Observación y/o Trabajos	0,1	

C) 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.

G) Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje del alumnado.

La evaluación la utilizaremos como instrumento para mejorar globalmente el proceso de enseñanza aprendizaje, para conocer no sólo lo que los alumnos saben, sino también, cuáles han sido los avances de su aprendizaje y el esfuerzo dedicado a él, comunicando a cada alumno las sucesivas valoraciones que va realizando sobre su proceso de aprendizaje.

A lo largo de todas las evaluaciones se tendrá en cuenta el proceso seguido por el alumno y se evaluará lo que va aprendiendo para determinar cuál es su situación respecto de los criterios de evaluación propuestos en la programación.

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.

Criterios de calificación:

La calificación global del área ha de obtenerse una vez que se estime el nivel de logro de criterio de evaluación.

En la presente programación, todos los criterios de evaluación 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 criterios de evaluación intrínsecamente relacionados para facilitar su valoración, de tal manera que se emitirá una calificación para el grupo, y no para cada criterio individual.

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 en dicha evaluación.

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.

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.

Recuperación:

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

Procedimiento previsto para los alumnos con la materia pendiente:

Para los alumnos que tengan esta materia pendiente de 3º de ESO y hayan pasado de curso a 4º de ESO, tenemos dos posibles situaciones:

- Si el alumno cursa la materia de Digitalización de 4º de ESO y tiene un profesor del departamento de informática en dicha asignatura, será dicho profesor el que realizará un seguimiento del alumno, enviándole trabajos de recuperación, que el alumno deberá ir haciendo a lo largo del curso. Será el citado profesor el que se encargue de corregir dichos trabajos y calificar al alumno.
- Si el alumno NO cursa la materia de Digitalización de 4º de ESO, y por tanto, no tiene continuidad en las asignaturas que imparte el departamento, será el jefe de departamento el encargado del seguimiento del alumno, poniéndose en contacto con él/ella y enviándole trabajos de recuperación, que el alumno deberá ir haciendo a lo largo del curso y entregando al jefe de departamento, que se encargará de corregir dichos trabajos y calificar al alumno.

Así mismo, si el departamento lo cree conveniente, se podrá realizar una prueba final adicional, para verificar que el alumno ha alcanzado el nivel de logro exigido en los criterios de evaluación y por tanto en las competencias específicas asociadas.