

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE INFORMÁTICA Y DIGITALIZACIÓN

Centro educativo: IES ISABEL DE ESPAÑA

Estudio (nivel educativo): 1º DE BACHILLERATO

Docentes responsables: Olga María Gonzalo Bartolomé y Raúl Rodríguez Santana

Punto de partida (diagnóstico inicial de las necesidades de aprendizaje)

Este curso académico tenemos los siguientes grupos con sus características :

1º bach- C : 30 alumnos del bachillerato Científico-Tecnológico

1º bach-D : 11 alumnos de la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales

1º bach-F: 4 alumnos de la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales

Se ha detectado en un primer análisis inicial que en su mayoría son alumnos que han cursado sus estudios de eso en el instituto si bien hay un pequeño porcentaje que procede de otros centros de enseñanza concertada. Los alumnos del grupo C tienen un mejor un mayor interés en la competencia digital si bien hay muchos alumnos que nunca han utilizado un procesador de texto y apenas han tenido contacto con aplicaciones de ofimática, sobretodo los alumnos que proceden de la enseñanza concertada, afortunadamente en todos los grupos se percibe una actitud muy positiva hacia la materia.

Justificación de la programación didáctica:

Esta programación tiene como referente el siguiente marco legal:

- Borrador del decreto por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Instrucciones sobre la evaluación, promoción y titulación en las etapas de eso y bachillerato, de aplicación en el curso escolar 2022-2023.
- ORDEN , de 31 de mayo de 2023 por la que se regulan la evaluación y la promoción del alumnado que cursa las etapas de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, y se establecen los requisitos para la obtención de los títulos correspondientes, en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Tal y como aparece en la PGA del centro y en la que se basa la elaboración de esta programación, los objetivos prioritarios son:

- Favorecer un clima de convivencia positiva en los centros educativos
- Potenciar medidas de atención a la diversidad del alumnado según sus necesidades, mejorando los aprendizajes relacionados con

la expresión y comprensión oral, lectura, escritura y cálculo que favorezcan el grado de desarrollo y adquisición de las competencias en Comunicación Lingüística y Matemática, en los primeros niveles educativos, con acciones preventivas y de apoyo en contextos inclusivos.

-Implementar un modelo educativo desde los principios de la coeducación que dé respuesta a las necesidades del desarrollo integral del alumnado desde una visión multidimensional que contemple la igualdad como un valor de primer orden.

-Impulsar el dominio de las lenguas extranjeras y, particularmente, el aprendizaje de otras áreas en alguna lengua extranjera, con el método AICLE (Aprendizaje Integrado de

-Contenidos y Lenguas Extranjeras), y extender progresivamente el Plan de Impulso de Lenguas Extranjeras (PILE).

-Fomentar en el alumnado y, en especial en las alumnas, las vocaciones científicas de las áreas STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) desde un enfoque multidisciplinar promoviendo proyectos centrados en la innovación, la creatividad y el diseño en la búsqueda de soluciones a problemas.

-Fomentar y potenciar en los centros educativos los proyectos y redes que estén vinculados a la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

Así mismo en la elección de las unidades didácticas se ha tenido en cuenta lo siguiente:

Esta materia tiene como finalidad que el alumnado desarrolle competencias vinculadas a la digitalización y la informática para poder ejercer una ciudadanía digital activa. Esta presencia digital exige el conocimiento de los riesgos y bondades que supone dejar una huella digital a través del uso de los diferentes dispositivos, de forma que se pueda adoptar una actitud proactiva y crítica frente a las situaciones de diversa índole que puedan aparecer en la red, reflejo de la sociedad en la que vivimos, como son los distintos tipos de peligros que se ven muchas veces catapultados a través de las redes sociales y que precisan de las habilidades necesarias para prevenirlas, afrontarlas y mitigarlas, contribuyendo también al bienestar emocional de las personas y de las sociedades que integran, siendo consciente de la importancia de adoptar la perspectiva de género y de potenciar la igualdad. Conviene tener presente también los riesgos de la desinformación, intencionada o no, por lo que es fundamental desarrollar estrategias que permitan avanzar en competencia informacional. De esta manera se promoverá al mismo tiempo el desarrollo de la autonomía y las destrezas necesarias para abordar un aprendizaje permanente en un mundo en constante cambio, donde la información se acerca a los usuarios y usuarias a través de plataformas y entornos de tele formación, adaptándose a las demandas de las personas y facilitando su desarrollo continuado. Resulta imprescindible destacar también el papel que el desarrollo de las destrezas digitales vinculadas a esta materia pueden jugar en un territorio como el canario, donde las condiciones de ultra perifericidad y la especial orografía, que en ocasiones crea islas dentro de islas, se ven atenuadas a través de la comunicación digital que facilita trámites y servicios de diversa índole que abarcan desde gestiones administrativas y sociales hasta médicas, permitiendo simultáneamente superar la brecha digital.

El carácter instrumental de esta materia proporciona soporte a otras y al mismo tiempo ofrece la capacitación en el uso de herramientas digitales que suponen un factor clave a la hora de extender y hacer accesible la educación para todos y todas, atendiendo entre otros a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Al mismo tiempo, la propia metodología

empleada en esta materia, en la que se recurre al trabajo en equipos para afrontar los retos propuestos, permite el desarrollo de habilidades blandas cada vez más demandadas como son la buena comunicación, la empatía, el pensamiento crítico y la creatividad, elementos clave para afrontar los desafíos del siglo XXI. A estas habilidades hay que sumar el desarrollo de estrategias de pensamiento computacional, de aplicación en todos los campos del conocimiento, por cuanto supone una forma de abordar los nuevos retos ante los que nos enfrentamos.

La Programación didáctica se secuencia en una serie de unidades de programación que tienen como fin alcanzar los objetivos de etapa y adquirir las competencias necesarias para que el alumnado pueda adaptarse a la vida adulta y profesional. Se inicia la UP 1 con la identidad digital y uso responsable de las redes sociales y plataformas en la UP2 desarrollan el conocimiento del paquete ofimático y trata la imagen, el audio y el vídeo, la UP3 profundiza en el hardware de los equipos informáticos, la UP4 trata el desarrollo de actividades de programación.

A. Orientaciones metodológicas:

A.1. Modelos metodológicos:

La metodología de la Informática está basada en una serie de principios pedagógicos que se corresponden con la forma de aprender de los alumnos y alumnas. Entre otros, se resaltan los siguientes:

- a) Metodología activa
- b) Análisis de los conocimientos previos
- c) Motivación
- d) Desarrollo de los contenidos

Los ritmos de aprendizaje se favorecen mediante una exposición ordenada y graduada en su complejidad, teniendo en cuenta que cada alumno tiene su propio ritmo y ofrece unas respuestas diferentes a los mismos estímulos, dependiendo de sus conocimientos propios y de sus capacidades.

Se emplearán los modelos metodológicos de Enseñanza Directa (EDIR) para aquellos aprendizajes que se consideren difíciles de adquirir de forma autónoma por el alumnado. En las fases de aplicación e integración se utilizarán los modelos de Investigación Guiada (INVG).

También se ha tenido en cuenta los aspectos que recoge la PGA:

-Utilizar las posibilidades de las TIC para facilitar los procesos de aprendizaje: programas, entornos de aprendizaje aut nomo,

individualizados o de grupo, entornos y herramientas colaborativas.

- Favorecer e impulsar la comunicación con otros compañeros ya sean de su centro o de otras localidades a través de estas herramientas.
- Incitar a la búsqueda, análisis y selección de información a través de Internet.
- Fomentar la capacidad crítica y a la vez humana y contextualizada de las informaciones obtenidas.

En cuanto al Bachillerato, las actividades educativas en **todas las modalidades fomentarán la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo**, para trabajar de forma grupal y colaborativa, y para actuar con creatividad, iniciativa y espíritu crítico, a través de una **metodología didáctica comunicativa, activa y participativa**, en la que el alumnado sea el agente de su propio proceso de aprendizaje, al contextualizar de manera funcional los procesos cognitivos, afectivos y psicomotrices. Asimismo, los procesos de enseñanza y aprendizaje en esta etapa educativa se orientarán a la aproximación a los métodos de análisis, indagación e investigación propios de la modalidad elegida, así como a estimular en el alumnado el interés y el hábito de la lectura y a desarrollar adecuadamente el lenguaje oral y escrito, y su capacidad de expresarse de forma correcta en público. La educación en valores deberá formar parte, también, de estos procesos, con el fin de desarrollar en el alumnado **una madurez personal y social** que le permita actuar de forma responsable, reflexiva, crítica y autónoma. Además, se deberá propiciar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, tanto en sus aplicaciones más generales como en aquellas relacionadas con la modalidad elegida.

Para lo anterior, el docente tiene que convertirse en guía o facilitador del conocimiento, desarrollando situaciones de aprendizaje que partan de centros de interés, proponiendo proyectos globales e interdisciplinarios, entre otros recursos metodológicos, lo que permite que el alumnado construya el conocimiento desde sus propios aprendizajes, logre los objetivos de la etapa y desarrolle y adquiera, de manera comprensiva y significativa, las competencias.

A.2. Agrupamientos:

Los agrupamientos serán variados en función de las distintas actividades planteadas. Se combinará el trabajo en gran grupo, en grupos cooperativos de 3 o 4 alumnos y alumnas, el trabajo por parejas y el trabajo individual.

- Gran grupo (GGRU) con un doble objetivo: en primer lugar, hacer llegar información a todo el grupo de alumnos y alumnas con la posibilidad de plantear dudas y de participar; y, en segundo lugar, permitir la puesta en común del trabajo realizado en determinadas actividades para cooperar en la corrección y plantear diferentes puntos de vista.

- Grupos heterogéneos (GHET) y Trabajo por parejas (TPAR): De esta forma, se pretende combinar e integrar, en los equipos, alumnado con distintos ritmos y estilos de aprendizaje, inteligencias, habilidades sociales y comunicativas, etc. para que puedan lograr entre todos y todas el objetivo planteado fomentando el aprendizaje entre iguales y la empatía.
- Trabajo individual (TIND) para realizar actividades de consolidación de aprendizajes y de autoevaluación. Este agrupamiento permite personalizar el acceso y comprensión de la información disponible, así como la consolidación de aprendizajes y la reflexión.

A.3. Espacios:

Las actividades se desarrollarán en un único espacio:

Aula de informática (aula con recursos TIC) en la que se trabajará con distintas aplicaciones o programas informáticos de forma individual, en parejas o en grupo. Será necesario que esté dotada de un equipo informático con sistema de proyección para el o la docente, así como ordenadores suficientes para el alumnado.

A.4. Recursos:

Para el desarrollo de las unidades de programación será necesario contar con los siguientes recursos:

- Un equipo informático y sistema de proyección.
- Un aula con equipos informáticos y el software necesario para desarrollar las actividades que se propongan. En cuanto al número de dispositivos, será necesario contar con al menos un equipo o dispositivo por cada dos alumnos o alumnas, aunque se considera ideal disponer de un equipo por alumno o alumna.

A.5 Actividades complementarias y extraescolares:

Se considera apropiado realizar una visita a la Escuela de Ingeniería Informática o en su defecto a un Centro en el cual se impartan Ciclos Formativos de Grado superior de Informática siempre y cuando exista esta oferta por parte de las instituciones.

B. Atención a la diversidad:

La atención a la diversidad subyace en las decisiones tomadas para elaborar las distintas unidades de programación. De ahí que, las actividades que se plantean, las metodologías, los tipos de agrupamientos y los instrumentos de evaluación posibilitan atender a los diferentes perfiles del alumnado. Esto se traduce en actividades abiertas que permitan distinto nivel de logro, dinámicas de trabajo cooperativo, agrupamientos variados e instrumentos de evaluación diversos.

Por último, señalar que el trabajo en grupo será fundamental para dar respuesta a los diferentes estilos de aprendizaje. Por tanto, el perfil del alumnado será un criterio a tener en cuenta en la formación de los grupos de trabajo, fomentando en todo momento el

aprendizaje entre iguales. Asimismo, la atención individualizada en la medida de las posibilidades de el o la docente, así como, las actividades de refuerzo y/o recuperación permitirán la atención a la diversidad.

En este curso académico no tenemos alumnado con adaptaciones curriculares.

C. Evaluación:

Las herramientas para la evaluación son:

1.-**Evaluación inicial:** cuestionarios de detección de conocimientos previos, tanto al comienzo de curso como al iniciar cada Unidad de Aprendizaje, lluvia de ideas u otras dinámicas de grupo para conocer la situación de los alumnos respecto al tema o temas a desarrollar.

2.- Evaluación formativa:

OBSERVACIÓN DIRECTA EN EL AULA. A lo largo de todo el curso y a través de la toma de datos que reflejen elementos tales como la asistencia y puntualidad; el comportamiento y la observación de las normas de respeto y convivencia hacia la materia, compañeros y profesor/a, la participación en las actividades de aula y el aprovechamiento del tiempo durante la realización de actividades sean éstas ordinarias , complementarias y/o extraescolares; las destrezas y habilidad en la ejecución de procedimientos ligados a los contenidos etc..

PROYECTOS, TRABAJOS, EXPOSICIONES Y ACTIVIDADES. Podrán ser individuales y grupales y la exposición de los mismos sobre aspectos relacionados con las unidades programadas. Estos podrán suponer el desarrollo de un ejercicio de recogida y exposición de información, una pequeña investigación, el diseño de posters o murales, tareas. Se tendrá en cuenta la participación de las tareas de grupo, tanto en el trabajo como en la ayuda, colaboración y respeto a tus compañeros.

PRÁCTICAS: También se evaluarán, atendiendo al grado de aprovechamiento.

ACTITUD HACIA LA MATERIA: Se valorará de forma especial la actitud y el aprovechamiento que el alumnado mantenga hacia el aprendizaje de la Informática, su comportamiento en clase y en las actividades complementarias y extraescolares que se realicen por el departamento.

PRUEBAS.

3.-**Evaluación sumativa o final de cada trimestre y del curso:** se recogerá información mediante: prueba escrita por cada Unidad de Aprendizaje, o bien valoración de las producciones de trabajos individuales y/o grupales incluyendo las exposiciones de los mismos, según proceda mediante rúbricas específicas.

Con el fin de identificar las dificultades y avances en el aprendizaje del alumnado y así permitir a el o la docente introducir aquellos

cambios que permitan reconducir el proceso de aprendizaje, se planteará una evaluación de carácter formativo. Esto permitirá ir comprobando las producciones de los alumnos y las alumnas, realizadas tanto individualmente como en grupo, con el objetivo de proporcionar una retroalimentación durante todo el proceso.

D. Estrategias para el refuerzo y planes de recuperación:

Como estrategia general para el refuerzo y la recuperación se dará la opción al alumnado de que complete y revise las tareas incorrectas, no realizadas o inacabadas durante el desarrollo de cada unidad de programación o en un momento posterior, contando con la ayuda del o la docente para su realización. En el diseño de esta PD se han elegido momentos concretos para evaluar los aprendizajes, sin embargo, al ser algunos de ellos longitudinales y desarrollarse a lo largo del curso en diversas actividades, el profesorado podría seleccionar algunas de las actividades propuestas para evaluar aprendizajes no alcanzados previamente.

Concreción de los objetivos de etapa al curso:

La materia de Informática y Digitalización contribuye a la adquisición de las competencias clave y a la consecución de los objetivos de la etapa de Bachillerato, favoreciendo el desarrollo integral del alumnado, lo que le permitirá, junto a las contribuciones del resto de materias, alcanzar el Perfil de salida. Así, esta materia permite que el alumnado, haciendo un uso responsable de las tecnologías digitales (g) pueda adquirir una conciencia cívica responsable, ejerciendo una ciudadanía democrática, fomentando la construcción de una sociedad justa y equitativa (a). Además, aporta las destrezas básicas para afianzar el espíritu emprendedor creativo y la participación del trabajo en equipo (k), fomentando la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre todas las personas mediante la no discriminación (c) actuando de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollando su espíritu crítico (b) y fomentando hábitos de reutilización de materiales y ahorro energético en la elección de los dispositivos digitales (o) También permite acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales (i) para conocer sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución (h), y de esta forma valorar la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, afianzando el respeto hacia el medioambiente (j), y despertando el interés hacia estas ramas del conocimiento. Además, esta materia contribuye a afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina en el desarrollo personal del alumnado (d), fomentando el uso adecuado de la lengua castellana en tanto en su expresión oral como escrita (e) y desarrollando el criterio estético a partir de las producciones (l).

SA N.º 1
HAS DEJADO TU HUELLA EN LA RED

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a conocer los riesgos, el contenido y las conductas inapropiadas a los que se expone a través de las diferentes formas de participación en Internet y adopta las estrategias necesarias para preservar el bienestar emocional y administrar su huella en la red. Se comprobará también que gestiona de manera autónoma, responsable, crítica y reflexiva sus acciones y presencia en la red, a través de la toma de conciencia de lo que supone una huella digital activa y pasiva, y de la adopción de estrategias de actuación para mitigarlas. Se hará con los siguientes saberes básicos: Análisis y valoración de los riesgos y amenazas presentes en los entornos digitales y aplicación de herramientas y estrategias encaminadas a evitarlos. Aplicación de estrategias para preservar la huella digital activa y pasiva. Todo esto lo hará con un producto final que consistirá en una presentación en cualquier aplicación digital que los alumnos realizarán para constatar que han asimilado los saberes y han tomado conciencia.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
3.	3.1 3.2	CCL5, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.2, CPSAA2, CPSAA3.1, CC1, CC2	III:1,2	- Observación - Cuaderno de aula	Rúbrica	Presentación digital Exposición oral
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
Los alumnos realizarán una presentación y expondrán su investigación en grupos .				<ul style="list-style-type: none"> - Autoevaluación - Coevaluación - Heteroevaluación 		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
- Investigación guiada Enseñanza directa (EDIR)	<ul style="list-style-type: none"> - Gr. Heterogéneos - Trabajo en parejas 	- Aula con recursos TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Multimedia - Recursos Web - EVAGD - Ordenadores portátiles - Proyector - Software de presentaciones

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

Se fomentará el buen uso de las TIC a través de las actividades sobre la identidad digital, derechos de autoría y el uso seguro y responsable de las

redes sociales. La educación para la convivencia se desarrolla fomentando el respeto en las relaciones interpersonales en entornos virtuales. La expresión escrita se desarrolla a través de la creación de una presentación acerca de la huella digital fomentando de esta manera el desarrollo de habilidades de expresión y comunicación

Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS

Plan digital del centro mediante el uso de la Plataforma virtual de aprendizaje así como el uso seguro y responsable en la publicación de contenidos. Programa educativo Lectura.

Actividades complementarias y extraescolares

No hay prevista ninguna.

Periodo implementación	Desde la semana nº 1 a la semana nº 3	Nº de sesiones: 6	Trimestre: 1º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Lengua castellana		
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora	Se pueden realizar exposiciones de sus trabajos en las tutorías de otros cursos	

SA N.º 2
TU SOFTWARE TE SORPRENDERÁ

Descripción: a través de esta SA se persigue constatar la capacidad del alumnado para aplicar las herramientas que le permitan configurar y gestionar su entorno personal de aprendizaje, favoreciendo el aprendizaje permanente. Con este fin, se comprobará que es capaz de generar contenidos digitales, de manera individual y colaborativa, utilizando herramientas ofimáticas (presentación de contenidos, hojas de cálculo, etc.), de edición de imagen, sonido, vídeo y de modelado en 3D, así como realizando operaciones básicas en el manejo de documentos de solo lectura, teniendo en cuenta el destinatario y adecuando el mensaje al público al que está destinado, respetando la propiedad intelectual y haciendo uso de un lenguaje inclusivo libre de estereotipos sexistas.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2	2.1	CCL1, CCL3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.1	II: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4,1.5	- Observación directa - Cuaderno de clase	-Lista de cotejo	- Tareas - Pruebas objetivas - Trabajos
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
Prácticas; Folleto de una agencia de viajes;Hojas de cálculo de gastos; Composición fotográfica;Vídeo				Autoevaluación; Coevaluación; Heteroevaluación		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
Enseñanza Directa (EDIR)	Trabajo en parejas (TPAR) Trabajo individual (TIND)	Aula con recursos TIC	- Recursos web y textuales - Software de edición de vídeo, procesador de texto (LibreOffice Writer) y hoja de cálculo (LibreOffice Calc), gimp - Canal de Youtube - Plataforma virtual de aprendizaje (EVAGD, Google Classroom...) - Ordenadores o portátiles

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

Se desarrollará la comprensión lectora			
Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS			
Plan digital del centro mediante el uso de la Plataforma virtual de aprendizaje así como el uso seguro y responsable en la publicación de contenidos. Programa educativo de lectura.			
Actividades complementarias y extraescolares			
No hay previsto realizar alguna actividad			
Periodo implementación	Desde la semana nº 4	a la semana nº 17	Nº de sesiones: 26
			Trimestre: 1º y 2º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:			
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		

SA N.º 3
CONOCE TU EQUIPO INFORMÁTICO

Descripción: Mediante este bloque competencial se persigue constatar que el alumnado es capaz de identificar los elementos principales que componen la arquitectura de los dispositivos digitales, aplicar estrategias que le permitan instalar, configurar y gestionar ficheros, directorios y software de propósito general, así como restaurar equipos, configurar y mantener redes de comunicación, estableciendo una gestión adecuada de los sistemas operativos. Asimismo, se valorará su capacidad para resolver problemas técnicos de forma segura, responsable y respetuosa, mostrando una actitud crítica y proactiva, fomentando una actitud participativa y libre de estereotipos sexistas, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, reformulando y aprendiendo de sus errores y siempre valorando la seguridad de los dispositivos y de las personas, el bienestar personal y colectivo y aplicando criterios de reutilización de materiales y ahorro energético.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4,	CCL3, STEM1, STEM2, STEM5, CD1, CD4, CD5, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3	I: 1, 2, 3, 4, 5, 6	- Observación - Cuaderno de aula - Análisis de producciones		- Actividades - Cuestionarios
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
Informes; Prueba objetiva				Heteroevaluación, Autoevaluación, Coevaluación		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
Enseñanza directa (EDIR) Investigación guiada (INVG)	Trabajo Individual (TIND) Trabajo en parejas (TPAR) Grupos heterogéneos (GHET)	Aula con recursos TIC	- Recurso web y textuales - Procesador de texto - Plataforma virtual de aprendizaje (EVAGD) - Ordenadores o portátiles - Dispositivos móviles

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

Se fomentará el buen uso de las TIC a través de las lecturas relacionadas con las dependencias de la tecnología.

Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS

Se vincula con los siguientes programas y redes: Programa educativo Lectura [actualmente eje temático de Comunicación Lingüística, Bibliotecas y

Radios Escolares]. El eje temático de Promoción de la Salud y la Educación Emocional con actividades o lecturas sobre dependencias y patologías producidas por el uso de la tecnología (dispositivos móviles y ordenadores). Plan digital mediante el uso de la Plataforma virtual de aprendizaje. El eje de Igualdad de género se vincula con los siguientes ejes: eje temático de Comunicación Lingüística, Bibliotecas y Radios Escolares con lecturas de textos para trabajar la educación en valores. El eje temático de Promoción de la Salud y la Educación Emocional, con actividades o lecturas sobre dependencias y patologías producidas por el uso de la tecnología (dispositivos móviles y ordenadores). Plan digital mediante el uso de la Plataforma virtual de aprendizaje.

Actividades complementarias y extraescolares

No hay ninguna

Periodo implementación	Desde la semana n° 18 a la semana n° 26	N° de sesiones: 12	Trimestre: 2°
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Tecnología Industrial I		
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		

SA N.º 4
PROGRAMA SIN PROBLEMAS

Descripción: Con esta S.A. se busca constatar que el alumnado es capaz de crear aplicaciones que den solución a problemas técnicos, asumiendo sus compromisos tanto en el trabajo individual como formando parte de un equipo de trabajo en el que se distribuyen los recursos y responsabilidades de manera ecuánime. Para ello se comprobará que el alumnado aplica estrategias del pensamiento computacional a la hora de identificar y definir los problemas y subproblemas que subyacen en los proyectos técnicos que se le plantean, además de transmitir la información relevante dentro de sus equipos de trabajo, con actitud cooperativa y respetuosa para abordar la resolución de los mismos, siendo capaz de analizar críticamente los algoritmos y programas asociados a las soluciones propuestas y reformularlas si fuera necesario. Asimismo, se verificará que afronta los retos de programación propuestos, evaluando las necesidades y los conocimientos técnicos sobre los lenguajes de programación y diagramas de flujo para implementar programas sencillos de manera colaborativa, investigando por iniciativa propia y de manera crítica soluciones similares ya desarrolladas disponibles a través de Internet y que además es capaz de transmitir los aspectos cruciales de sus investigaciones y creaciones para construir nuevos conocimientos.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
4	4.1, 4.2, 4.3, 4.4	CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CD5, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE1, CE3	IV: 1.1, 1.2, 1.3 2.1, 2.2	- Observación - Cuaderno de clase	- Lista de cotejo	- Actividades - Pruebas objetivas

Productos

Retos, programas; prueba

Tipos de evaluación según el agente

Autoevaluación, Heteroevaluación, Coevaluación

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
Enseñanza directa (EDIR)	Trabajo Individual (TIND)	Aula con recursos TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Recurso web y textuales - Presentaciones - Pdf's - Plataforma virtual de aprendizaje (EVAGD) - Ordenadores o portátiles - Dispositivos móviles

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores			
Plan digital del centro mediante el uso de la Plataforma virtual de aprendizaje			
Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS			
El eje temático de igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género, mediante actividades que fomenten la igualdad entre hombres y mujeres. El plan digital del centro mediante el uso de la plataforma EVAGD.			
Actividades complementarias y extraescolares			
No están contempladas			
Periodo implementación	Desde la semana nº 26	a la semana nº 38	Nº de sesiones: 14
	Trimestre: 3º		
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Tecnología industrial		
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		