



SÍNTESIS DE LA PROGRAMACIÓN - LOMLOE -



CURSO ACADÉMICO 24/25

Fecha 16/10/2024

MATERIA/MÓDULO	TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	CURSO	2ºESO
-----------------------	------------------------------------	--------------	-------

1.- CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA/MÓDULO (descripción, sentido y utilidad)

Las nuevas generaciones han nacido en un mundo digital y, por ello, muestran múltiples destrezas en el uso de diferentes dispositivos electrónicos, como teléfonos móviles y tabletas. Sin embargo, realizar una generalización de estas destrezas supone ignorar las desigualdades existentes entre los diferentes individuos, con respecto a diferentes variables, como pueden ser su distinto nivel socioeconómico y cultural, entre otras. A esto tenemos que añadir que muchas herramientas digitales se diseñan para ser intuitivas y fáciles de utilizar, lo que puede generar conocimientos muy superficiales y rudimentarios. Para evitar estos problemas, es necesario promover entre los jóvenes una educación digital igualitaria, también en lo concerniente a posibles estereotipos de género que, además, permita usos más complejos y relevantes, que lleguen incluso a contemplar la generación de aportaciones novedosas para favorecer el desarrollo digital de nuestra sociedad.

La materia de Desarrollo Digital pretende introducir al alumnado en el uso crítico, consciente e informado del amplio abanico de herramientas digitales empleadas actualmente, de forma cotidiana, en multitud de sectores de nuestra sociedad. El objetivo principal es que nuestro alumnado pueda participar, activamente, en el mundo digital, de manera segura, ética y responsable, reflexionando de forma consciente sobre sus derechos, obligaciones y posibilidades, mediante el desarrollo de ciertas destrezas de naturaleza cognitiva y procedimental a la vez que actitudinal que esta materia pretende aportarles.

2.- SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN POR EVALUACIÓN

- A. Uso de entornos virtuales en el aula. - Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas. - Acceso a los contenidos de las aulas virtuales. - Actividades, tareas y otros recursos. - Comunicaciones y mensajería.
- B. Búsquedas en Internet. - Motores de búsqueda. - Configuraciones avanzadas. - Credibilidad y contraste de la información. - Propiedad intelectual en el ámbito digital.
- C. Diseño y producción digital - Procesadores de textos. - Elaboración de presentaciones. - Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.
- D. Programación creativa. - Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación. - Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución. - Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas. - Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos. - Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación.

3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DESDI.CE1.CR1 Identificar los métodos de acceso a un entorno virtual de aprendizaje, utilizando contraseñas seguras y realizando su recuperación, en caso de ser necesario.

DESDI.CE1.CR2 Reconocer las opciones básicas y avanzadas en la configuración del entorno personal digital de aprendizaje, haciendo uso de ellas para acceder a los contenidos y a las tareas, entre otras finalidades.

DESDI.CE1.CR3 Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.

DESDI.CE2.CR1 Conocer las herramientas que permiten realizar búsquedas en Internet y sus parámetros de configuración, identificando las más adecuadas para obtener diferentes tipos de información y comparando los resultados obtenidos.

DESDI.CE2.CR2 Identificar las diferentes fuentes de información disponibles en Internet, diferenciando las más fiables y seleccionando las que son más útiles.

DESDI.CE2.CR3 Valorar la autenticidad de la información obtenida en Internet, contrastándola con otras fuentes y ofreciendo herramientas que permitan corroborar su veracidad.

2.DESDI.CE3.CR1 Conocer el uso de las herramientas digitales óptimas que permitan crear contenidos y presentaciones que incluyan, entre otros, textos, imágenes y sonidos, reconociendo los formatos más utilizados.

DESDI.CE3.CR2 Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos.

DESDI.CE3.CR3 Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados.

DESDI.CE4.CR1 Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo.

DESDI.CE4.CR2 Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiar dicho orden.

DESDI.CE4.CR3 Diseñar programas sencillos que resuelvan tareas simples, desarrollando estrategias de colaboración para el trabajo en equipo y comparando diferentes soluciones para un mismo problema.

4.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS) Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

Los instrumentos de evaluación serán: pruebas orales o exposiciones, pruebas escritas, técnicas de observación, revisión de tareas y prácticas, entrevistas, proyectos, trabajos de investigación, autoevaluación y coevaluación.

Los criterios de calificación aparecen en la programación didáctica EducamosCLM y se evaluarán con NI (No Iniciado), EP (En Proceso), C (Conseguido), R (Relevante) o E (Excelente).

PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN

Los procedimientos de recuperación permitirán que cada alumno recupere aquellos criterios de evaluación que estén sin conseguir. Se usarán para ello instrumentos de evaluación descritos anteriormente.

Para el alumnado con calificación negativa, se elaborará un plan específico personalizado en el que consten los estándares básicos no alcanzados y se propongan actividades para la consecución los criterios de evaluación no conseguidos.

Se realizarán las recuperaciones de estos a través de los mismos instrumentos de evaluación descritos con anterioridad y se calificarán según las indicaciones ya expuestas en lo referente a la evaluación.

5.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

No se seguirá libro de texto. Se utilizarán recursos de internet, apuntes, fotocopias y la plataforma digital EducamosCLM.

Los materiales disponibles en el centro para la práctica educativa en esta materia son los siguientes:

- Un aula ALTHIA dotadas con ordenadores portátiles y de sobremesa con acceso a internet.
- Pizarra.
- Proyector.

Se reservará el aula de informática para su uso en las 2 sesiones de la materia.