

# **DIGITALIZACIÓN**

**CURSO 2023/2024**

<b>4º ESO</b>
---------------

## ÍNDICE

<b>1. Introducción.</b>	<b>3</b>
<b>1.1.</b>	<b>31.2.</b>
	<b>31.3.</b>
	<b>42. Objetivos y competencias</b>
	<b>5</b>
<b>2.1. Objetivos generales</b>	<b>5</b>
<b>2.2. Competencias clave</b>	<b>6</b>
<b>2.3. Descriptores operativos</b>	<b>7</b>
<b>2.4. Competencias específicas</b>	<b>8</b>
<b>3. Saberes básicos, unidades didácticas y temporalización.</b>	<b>10</b>
<b>3.1. Saberes básicos</b>	<b>10</b>
<b>3.2. Unidades didácticas.</b>	<b>11</b>
<b>3.3. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado.</b>	<b>12</b>
<b>3.4. Temporalización</b>	<b>13</b>
<b>3.5. Tratamiento del periodo comprendido entre la 1ª y la 2ª evaluación ordinaria</b>	<b>13</b>
<b>4. Orientaciones metodológicas, didácticas y organizativas.</b>	<b>14</b>
<b>5. Materiales curriculares y recursos didácticos.</b>	<b>15</b>
<b>6. Evaluación</b>	<b>16</b>
<b>6.1. Criterios de calificación</b>	<b>16</b>
<b>6.2. Medidas de recuperación</b>	<b>20</b>
<b>7. Atención a la inclusión educativa</b>	<b>20</b>
<b>7.1. Alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo</b>	<b>21</b>
<b>7.2. Compensación de las desigualdades en la educación</b>	<b>23</b>
<b>8. Plan de lectura</b>	<b>23</b>

## 1. Introducción.

### 1.1. Marco legal

La presente programación, de la asignatura Desarrollo Digital de 4º de ESO se acoge a la normativa vigente definida por:

<b>Leyes orgánicas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ley Orgánica de Educación 2/2006 (LOE).</li> <li>• Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) en la que se establecen modificaciones sobre la ley de 2006.</li> <li>• La Ley 7/2010 (última modificación en 2012) de Educación de Castilla-La Mancha en la que se define la política de educación de la comunidad autónoma.</li> </ul>
<b>Ordenación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Orden 186/2022 por la que se regula la evaluación en la ESO.</li> <li>• La Ley 3/2012 de autoridad del profesorado.</li> <li>• El Decreto 85/2018 de Castilla-La Mancha en el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma.</li> <li>• Resolución de 26/01/2019, de la Dirección General de Programas, Atención a la Diversidad y Formación Profesional, por la que se regula la escolarización de alumnado que requiere medidas individualizadas y extraordinarias de inclusión educativa.</li> <li>• La Orden 152/2019 de Castilla-La Mancha, que dispone la realización de las últimas convocatorias en el mes de junio (en lugar de septiembre como venía siendo habitual para módulos de primer curso).</li> </ul>
<b>Currículo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El Real Decreto 217/2022 por el que se establece la ordenación y enseñanzas mínimas de la ESO.</li> <li>• El Decreto 82/2022 de Castilla-La Mancha en el que se establece la ordenación y el currículo de la ESO en la comunidad autónoma.</li> </ul>

### 1.2. Características de la materia

En la actualidad vivimos una revolución permanente fácilmente observable en todos los ámbitos de nuestra vida: manejamos información y dispositivos tecnológicos para realizar cualquier tarea cotidiana. La forma en la que vivimos y trabajamos ha cambiado profundamente y han surgido un conjunto de nuevas capacidades y habilidades necesarias para desarrollarse e integrarse en la vida adulta, en una sociedad hiperconectada y en un constante y creciente cambio. Los alumnos y alumnas deben estar preparados para adaptarse a un nuevo mapa de sociedad en transformación.

El desarrollo de la competencia digital en el sistema requiere una correcta integración del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las aulas. En este sentido, la Unión Europea lleva varios años trabajando en el Marco para el desarrollo y comprensión de la competencia digital en Europa (DIGCOMP).

Según este marco, la competencia digital se define como el conjunto de conocimientos, actitudes, habilidades, estrategias y concienciación que el uso de las TIC y de los medios digitales requiere para realizar tareas, resolver problemas, comunicar, gestionar la información, colaborar, crear y compartir contenidos y generar conocimiento de forma efectiva, crítica, creativa, autónoma y reflexiva para el trabajo, el ocio, la participación, el aprendizaje, la socialización, el consumo y el empoderamiento.

La competencia digital se organiza en cinco áreas principales: información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas. El área de información incluye la búsqueda, el filtrado y el almacenamiento de ésta. La comunicación se centra en la interacción mediante las nuevas tecnologías, la participación en la red social y la gestión de la identidad digital. La creación de contenidos abarca la edición y mejora de diversos contenidos, el estudio de los derechos de autor y licencias y la programación. La seguridad estudia la protección de los dispositivos, los datos personales, la salud y el entorno. La resolución de problemas está relacionada con la respuesta tecnológica a las necesidades planteadas por la competencia digital.

La asignatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) prepara al alumnado para desenvolverse en un marco adaptativo. Más allá de una simple alfabetización digital centrada en el manejo de herramientas que quedarán obsoletas en un corto plazo de tiempo, es necesario dotar de los conocimientos, destrezas y aptitudes para facilitar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida, de forma que pueda adaptarse con versatilidad a las demandas que surjan en el campo de la Tecnología de la Información.

Día a día aparecen nuevos dispositivos electrónicos que crean, almacenan, procesan y transmiten información en tiempo real y permiten al usuario estar conectado y controlar en modo remoto diversos dispositivos en el hogar o el trabajo, creando un escenario muy diferente al hasta ahora conocido. Es imprescindible educar en el uso de herramientas que faciliten la interacción de los alumnos con su entorno, así como en los límites éticos y legales que implica su uso. Por otro lado, los alumnos han de ser capaces de integrar y vincular estos aprendizajes con otros del resto de asignaturas, dando coherencia y potenciando el dominio de los mismos.

### **1.3. Características del alumnado**

El grupo de 4º de la ESO está compuesto por alumnos procedentes de 3º de la E.S.O. (en su mayoría del mismo centro) que suele mostrar interés por la informática. Consideran que es un complemento a su formación y están interesados en algunas de sus herramientas o técnicas. Prácticamente todo el alumnado tiene conocimientos avanzados a nivel de usuario.

Las aulas en las que se imparte esta asignatura están situadas en el edificio A y B, siguiendo la distribución típica de las aulas Althia y reforzadas con ordenadores portátiles aportados por la Consejería de Educación, Cultura y Deportes.

Existen 5 grupos de Digitalización repartidos en varias aulas en función de las optativas que cada alumno ha elegido. Cabe destacar que son grupos muy numerosos.

## 2. Objetivos y competencias

### 2.1. Objetivos generales

La materia de Desarrollo Digital contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades, reflejadas en el Artículo 7 del Decreto 82/2022 (objetivos del “a” al “m”), que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de

economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.

- m) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y su personajes y representantes más destacados.

## 2.2. Competencias clave

La finalidad de la Educación Secundaria Obligatoria consiste en lograr que el alumnado adquiera los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y motriz; desarrollar y consolidar en ellos los hábitos de estudio y de trabajo, así como hábitos de vida saludables, preparándose para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral; y formarlos para el ejercicio de sus derechos y obligaciones como ciudadanos y ciudadanas.

Para cumplir estos fines, es preciso que esta etapa contribuye a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria.

Las competencias clave que se recogen en dicho Perfil de salida son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia plurilingüe (CP).
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
- Competencia digital (CD).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia ciudadana (CC).
- Competencia emprendedora (CE).
- Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC).

La materia de Digitalización trabajará fundamentalmente la Competencia digital, pero también contribuirá en todas las demás competencias.

## 2.3. Descriptores operativos

A continuación, se enuncian los descriptores operativos de las competencias clave del nivel de adquisición esperado al término de la ESO. En esta programación solamente se incluirán los descriptores operativos trabajados en la materia de Desarrollo Digital.

### Competencia en comunicación lingüística (CCL).

- **CCL2.** Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
- **CCL3.** Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).

- **STEM1.** Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
- **STEM2.** Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
- **STEM5.** Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

Competencia digital (CD).

- **CD1.** Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
- **CD2.** Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
- **CD3.** Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
- **CD4.** Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
- **CD5.** Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).

- **CPSAA1.** Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
- **CPSAA2.** Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
- **CPSAA4.** Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

- **CPSAA5.** Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

#### Competencia ciudadana (CC).

- **CC1.** Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
- **CC2.** Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial
- **CC3.** Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
- **CC4.** Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

#### Competencia emprendedora (CE).

- **CE1.** Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
- **CE3.** Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

## **2.4. Competencias específicas**

1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.

2. Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.



Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.

4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.

### **3. Saberes básicos, unidades didácticas y temporalización.**

#### **3.1. Saberes básicos**

Para alcanzar las competencias específicas se plantean los siguientes saberes básicos.

##### **A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.**

- Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.
- Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.
- Instalación de software de propósito general. Privilegios del sistema operativo.
- Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.
- Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.

##### **B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.**

- Búsqueda, selección y archivo de información.
- Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.
- Comunicación y colaboración en red. - Publicación y difusión responsable en redes.

##### **C. Seguridad y bienestar digital.**

- Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.
- Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.

- Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).

**D. Ciudadanía digital crítica.**

- Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.
- Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.
- Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.
- Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.
- Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.
- Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. Tipos de licencias de código libre.

**3.2. Unidades didácticas.**

Unidad didáctica	Saber Básico
<b>Unidad 1. Sistemas informáticos</b>	
<p><b>Tecnologías de la información y la comunicación.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Representación digital de la información.</li> <li>● Equipos informáticos.</li> <li>● Sistemas operativos.</li> <li>● Estructuras de almacenamiento.</li> <li>● Instalación de Windows y Ubuntu.</li> <li>● Entorno de los sistemas operativos.</li> <li>● Configuración del entorno del sistema operativo</li> <li>● Gestión de programas</li> <li>● Sistemas periféricos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A</li> </ul>
<b>Unidad 2. Redes</b>	
<p><b>La dimensión social de la red internet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Redes informáticas</li> <li>● La red en internet</li> <li>● Componentes de una red</li> <li>● Configuración y conexión de una red</li> <li>● Configuración de un router wifi</li> <li>● Dispositivos interconectados</li> <li>● Gestión de cuentas y permisos</li> <li>● Compartir recursos en la red</li> <li>● Simulación y monitorización de redes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A</li> </ul>

<b>Unidad 3. Búsqueda, selección y organización de información</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Servicios de internet</li> <li>● Páginas y sitios web</li> <li>● Navegadores</li> <li>● Búsqueda de información</li> <li>● Selección de contenidos en internet</li> <li>● Organización de la información en la red</li> <li>● Gestión de archivos y carpetas</li> <li>● Servicios en la nube</li> <li>● Propiedad intelectual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● B</li> </ul>
<b>Unidad 4. Comunicación, publicación y colaboración en red</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Entornos personales de aprendizaje</li> <li>● Inteligencia colectiva</li> <li>● Foros de discusión y correo electrónico</li> <li>● Gestión del correo electrónico</li> <li>● Edición de wikis</li> <li>● Creación de blogs con Blogger</li> <li>● Diseño de sitios web en Google sites</li> <li>● Redes sociales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● B</li> </ul>
<b>Unidad 5. Creación y difusión de contenidos digitales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Géneros audiovisuales y etapas para su producción</li> <li>● Lenguaje audiovisual</li> <li>● Creación de contenidos con herramientas ofimáticas en línea</li> <li>● Publicación de presentaciones en la web 2.0</li> <li>● Creación de recursos interactivos</li> <li>● Sonido en la web</li> <li>● Video digital y herramientas de autor</li> <li>● Screencast con OBS Studio</li> <li>● Producciones digitales con OpenShot</li> <li>● Difusión de contenidos multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● B</li> </ul>
<b>Unidad 6. Seguridad y bienestar digital.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Seguridad informática</li> <li>● Amenazas</li> <li>● Protección del sistema informático</li> <li>● Identidad digital</li> <li>● Protección de la información</li> <li>● Riesgos y precauciones en el uso de la red</li> <li>● Preservar el bienestar digital y evitar fraudes en internet</li> <li>● Consecuencias del uso prolongado de las tecnologías</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● C</li> </ul>
<b>Unidad 7. Ciudadanía digital crítica.</b>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sociedad digital</li> <li>• Interactividad en la red</li> <li>• Protección de datos personales</li> <li>• Educación mediática</li> <li>• Gestiones administrativas en línea</li> <li>• Comercio electrónico</li> <li>• Ética en el uso de datos y herramientas digitales</li> <li>• Activismo en línea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• D</li> </ul>
--	---

### 3.3. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado.

Según la unidad didáctica de que se trate serán más eficaces unos u otros instrumentos de evaluación. No obstante, en todas ellas se aplicarán aquellas que nos permitan valorar la consecución de los diferentes estándares, tanto a nivel conceptual (pruebas objetivas) como procedimental (ejercicios y prácticas, observación directa, interacción alumn@-profesor y alumn@-alumn@).

Para ello, cabría pensar en los siguientes tipos de actividades de evaluación:

- Realización de pruebas objetivas que permitan valorar la precisión de los conceptos asimilados por los estudiantes.
- Realización de trabajos escritos en los que se requiera un acceso reflexivo a las fuentes de información para seleccionarla convenientemente, estructurarla de forma coherente y expresarla con rigor científico por escrito. En el caso de que estos fueran realizados en grupo, sería muy conveniente establecer sin ambigüedad los criterios en base a los cuales se calificará a cada alumno y alumna, así como los elementos que se valorarán especialmente en el trabajo conjunto.
- Elaboración de material multimedia de soporte a una exposición oral. Posiblemente, sea una de las especificidades de la asignatura la evaluación de este material de forma explícita, debido al carácter instrumental que se ha procurado que tenga para servir como herramienta en infinidad de áreas del conocimiento.
- Prácticas y ejercicios de los que habrá que elaborar una memoria resumen.

### 3.4. Temporalización

Como guía orientativa, podemos asignar a cada evaluación las siguientes unidades didácticas y, a estas, el número de sesiones en que se van a impartir (considerando que las sesiones tienen una duración de 55 minutos):

Unidades Didácticas	Temporalización aproximada	
	Nº sesiones	Evaluación
Introducción	2	1
UD1. Sistemas informáticos.	13	1
UD2. Redes.	12	1

UD3. Búsqueda, selección y organización de información.	12	1
UD4. Comunicación, publicación y colaboración en red.	11	2
UD5. Creación y difusión de contenidos digitales.	20	2
UD6. Seguridad y bienestar digital	16	3
UD7. Ciudadanía digital crítica	15	3
Conclusión	2	3
<b>Duración total:</b>	<b>103</b>	

### 3.5. Tratamiento del periodo comprendido entre la 1ª y la 2ª evaluación ordinaria

Debido al cambio en la temporalización de las evaluaciones ordinarias, se plantea la necesidad de tratar dicho cambio en el aula, así como con el alumnado.

Dicho alumnado puede encontrarse en dos situaciones:

- Tener la asignatura aprobada
- Tener la asignatura pendiente

Ambos casos deben de ser contemplados pues, en este periodo, el alumnado, tanto con la asignatura aprobada como pendiente, han de seguir asistiendo a clase para completar la totalidad de horas lectivas de dicha asignatura.

A continuación, se describen las actividades a realizar en el aula, según la clasificación anteriormente descrita del alumnado:

- Alumnado con la asignatura pendiente: este caso no se puede describir previamente con precisión, puesto que dependerá de cada situación particular. Teniendo en cuenta los siguientes factores:
  - Actividades pendientes de entrega.
  - Temas pendientes.
  - Dificultad expresa en ciertos bloques y actividades.
 Se reforzarán aquellos criterios que cada alumno/a tenga pendientes y cuya dificultad personal sea mayor.
- Alumnado con la asignatura aprobada: en este caso se les propondrá a los alumnos la “Introducción a las ciencias computacionales”, a través de pequeños ejercicios realizados a través de la web [CodeCombat](#).

## 4. Orientaciones metodológicas, didácticas y organizativas.

La metodología tiene como punto de partida los conocimientos previos del alumnado, tanto teóricos como prácticos. Esta actividad debe ser motor de motivación y despertar el mayor interés posible en el alumnado, con propuestas actuales y cercanas a su vida cotidiana. Se

pretende que los alumnos usen las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas en este proceso.

En la asignatura debe primar el trabajo del alumnado con el ordenador y los dispositivos electrónicos móviles, fomentando el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje. El alumnado debe ser el protagonista de su aprendizaje lo que conlleva un alto contenido motivador. Del mismo modo, las posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen, nos permitirán el desarrollo de aprendizajes significativos y colaborativos donde el alumnado trabajará de forma crítica y creativa, con propuestas que estén planteadas en distintos grados de dificultad para poder cubrir la diversidad del alumnado. El trabajo en red y el uso de plataformas favorecen estos aprendizajes colaborativos.

La herramienta principal de trabajo es el ordenador, cuyo uso debe estar presente en la asignatura continuamente. No obstante, no se debe considerar el ordenador como mera herramienta de trabajo, sino como fin en sí mismo de la asignatura, es decir, el alumno debe conocer la arquitectura del ordenador, sus componentes y las conexiones de éstos. La metodología debe estar orientada al buen uso y manejo de los equipos informáticos.

También es objeto de la materia el uso y estudio de dispositivos móviles como instrumentos de trabajo que sustituyen a los ordenadores en la realización de tareas hasta ahora propias de éstos.

Otro aspecto importante que se debe favorecer es la instalación y gestión del software y el uso de las conexiones a internet, ya que el alumno lo utilizará tanto en esta asignatura como en el resto de ámbitos de su vida cotidiana.

Asimismo, interesa especialmente que sean los mismos alumnos y alumnas los que mantengan una actitud ética, transmitiendo conceptos trabajados en esta materia como la seguridad ante los peligros de la red, como el correo masivo, virus, etc. así como el respeto a la propiedad intelectual, y la distinción entre software propietario y de libre distribución y el derecho a la protección de los datos personales.

En concreto, la metodología que se aplicará en esta materia se basará en los siguientes principios:

- Asegurar el aprendizaje significativo, intentando eludir el puramente teórico.
- Metodología activa, intentando que el alumno participe lo máximo posible.
- Uso de la exposición coloquial de las distintas áreas de las que se compone la asignatura.
- Apoyo en la exposición mediante el uso de un proyector (transparencias).
- Resolución de ejercicios propuestos por el profesor de manera individual y en grupo.
- Actividades de campo en la búsqueda de soluciones a las tareas propuestas.
- Búsqueda de soluciones alternativas a las propuestas por el profesor.
- Fomentar la participación mediante la realización de críticas a las soluciones.
- Búsqueda en Internet de información sobre el tema correspondiente.

La secuenciación del trabajo será dar una explicación por parte del profesor del tema, incidiendo en los aspectos más importantes; incluyendo hojas de trabajo intermedias para asentar los conocimientos impartidos, los cuales serán realizados por los alumnos y corregidos en clase.

Estas hojas de trabajo que se van a ir dando a lo largo de los temas será una especie de proyecto que se irá haciendo a lo largo del curso, con el fin de motivar más al alumno, además de que vaya viendo la utilidad de cada tema de forma práctica.

En el Anexo I de esta programación se incluyen (según las instrucciones sobre medidas educativas publicadas en la **Resolución del 31/08/2020**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes) los medios de información y comunicación con las familias y alumnado en las dos modalidades.

## 5. Materiales curriculares y recursos didácticos.

Las clases se impartirán en el aula Althia, donde disponemos de, al menos, 15 ordenadores conectados en red y con una línea compartida de acceso a internet. Esta aula dispone también de ordenadores portátiles para aquellos alumnos que no tienen ordenador de sobremesa, estos portátiles se conectan por Wi-Fi a la red CENTRO.

Como manual de referencia se tendrá el libro “Tecnologías de la información y la comunicación” de la editorial Oxford, aunque no se exigirá la compra de dicho libro por parte de los alumnos. Software, preferentemente libre, pertinente para cada unidad: Windows, Linux, MS Office, LibreOffice, Audacity, Chrome, Mozilla, Gimp, Movie Maker, ...

Recursos audiovisuales procedentes de internet.

Se utilizarán las aulas virtuales de la plataforma EducamosCLM, así como el Office365 disponible en dicha plataforma. El uso del Aula Virtual facilita centralizar toda la información con los alumnos (entrega de tareas, prácticas, visualización de vídeos, apuntes, etc...)

## 6. Evaluación

Mediante la evaluación se comprueba que las previsiones iniciales en cuanto a objetivos marcados, procesos, etc. se están cumpliendo. En definitiva, se verifica que el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje se realiza de forma correcta y se analizan los desfases que se puedan ir produciendo para tomar decisiones.

Toda evaluación debe cumplir las siguientes condiciones:

- Ser útil, facilitando no sólo información sino también soluciones.
- Ser factible con los medios disponibles.
- Ser ética, basada en el conocimiento público de las intenciones y procedimientos de evaluación y la honradez de los resultados.
- Ser fiable, proporcionando datos válidos y fidedignos.
- Ser contextual, es decir adaptada a la realidad.

La evaluación debe ser continua para detectar los problemas cuando se produzcan y poder darles respuesta inmediata.

Un aspecto importante a tener en cuenta es que los procesos de aprendizaje son individuales, es decir que cada individuo tiene los suyos y además no son invariables, sino que en cada momento pueden ser distintos debido a circunstancias diferentes: familiares, de motivación, de intereses, de esfuerzo, de integración, de salud, etc.

## 6.1. Criterios de calificación

Cada competencia específica se evaluará independientemente de los demás, obteniéndose una calificación numérica de 0 a 10. Cada criterio de evaluación tendrá un peso dentro del resultado de aprendizaje en función de su relevancia.

En la siguiente tabla se detalla la relación entre las competencias específicas, los criterios de calificación, las unidades didácticas asociadas y los instrumentos de evaluación utilizados. Además, se detalla, utilizando porcentajes, el peso de cada criterio de calificación en la nota final de cada bloque y el peso de cada bloque en la nota final.

Se considerará superado un bloque cuando su calificación numérica sea igual o superior a 5 y la calificación de cada competencia específica asociada no sea inferior a 4.

Un resultado de aprendizaje superado en evaluaciones parciales se considera superado y no volverá a ser evaluado.

En caso de que no sea posible impartir algún contenido, su porcentaje de calificación se prorrateará dentro del propio resultado de aprendizaje o en el total del módulo en el caso de que los contenidos trasciendan un único resultado de aprendizaje.

La entrega de prácticas y trabajos fuera de los plazos establecidos o con fallos de forma se penalizará con hasta 3 puntos por retraso y 2 puntos por fallos de forma que se repartirán equitativamente entre los pesos de los criterios evaluados en la práctica.

La calificación final podría ser suspensa en todo el trimestre o el curso si en la evaluación del alumno se detectara que ha incurrido en el intento de engañar al profesor intentando utilizar sistemas fraudulentos para demostrar sus competencias (por ejemplo, copiar o el uso de cualquier sistema con parecida intención). De todas maneras, a criterio del profesor, quedaría la posibilidad de que la calificación fuera suspensa sólo en la prueba en la que ha usado el alumno dichos métodos.

En la siguiente tabla se muestran las distintas competencias específicas y las ponderaciones empleadas para el cálculo de la nota final:

<b>BLOQUE A:</b> Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación <b>Peso del BLOQUE A sobre la nota final:</b> 30%			
<b>Competencias específicas</b>	<b>Peso</b>	<b>Unidades didácticas</b>	<b>Instrumentos de calificación</b>



1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	25%	UD2	Trabajos Observación
1.2 Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	25%	UD1	Trabajos Observación
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.	25%	UD1 y 2	Trabajos Observación
1.4. Instalar y eliminar software de propósito general, conociendo los diferentes niveles de privilegios que ofrece el sistema operativo a los usuarios y valorando la idoneidad del mismo.	25%	UD1	Trabajos Observación
<b>BLOQUE B:</b> Digitalización del entorno personal de aprendizaje.			
<b>Peso del BLOQUE B sobre la nota final: 30%</b>			
<b>Competencias específicas</b>	<b>Peso</b>	<b>Unidades didácticas</b>	<b>Instrumentos de calificación</b>
2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	20%	UD3	Prácticas Trabajos Observación
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.	20%	UD3	Prácticas Trabajos Observación
2.3 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	30%	UD5	Prácticas Trabajos Observación
2.4 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes	30%	UD4	Prácticas Trabajos Observación

audiencias con una actitud participativa y respetuosa.			
<b>BLOQUE C: Seguridad y bienestar digital.</b> <b>Peso del BLOQUE C sobre la nota final: 20%</b>			
<b>Competencias específicas</b>	<b>Peso</b>	<b>Unidades didácticas</b>	<b>Instrumentos de calificación</b>
3.1 Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	33%	UD6	Prácticas Trabajos Observación
3.2 Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	33%	UD6	Prácticas Trabajos Observación
3.3 Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	33%	UD6	Prácticas Trabajos Observación
<b>BLOQUE D: Ciudadanía digital crítica.</b> <b>Peso del BLOQUE D sobre la nota final: 20%</b>			
<b>Competencias específicas</b>	<b>Peso</b>	<b>Unidades didácticas</b>	<b>Instrumentos de calificación</b>
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.	20%	UD7	Prácticas Trabajos Observación
4.2 Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	10%	UD7	Prácticas Trabajos Observación
4.3 Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma	10%	UD7	Prácticas Trabajos

crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.			Observación
4.4 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.	10%	UD7	Prácticas Trabajos Observación
4.5 Utilizar estrategias de colaboración para la resolución de problemas sencillos, fomentando el trabajo en equipo y promoviendo el respeto y las buenas prácticas en el desarrollo de proyectos.	30%	UD7	Prácticas Trabajos Observación
4.6 Conocer los principios del software libre y sus implicaciones éticas en el desarrollo de programas informáticos, analizando distintos tipos de licencias libres.	20%	UD7	Prácticas Trabajos Observación

Para ello, en cada una de las competencias específicas con distintos instrumentos de evaluación, la ponderación de instrumentos será, en cada uno de los posibles casos:

- Prácticas (40%) – Trabajos (40%) – Observación (20%)
- Prácticas (70%) – Observación (30%)
- Trabajos (70%) – Observación (30%)
- Observación (100%)

Además, para superar cada evaluación es necesario:

- Haber obtenido al menos un 4 en **cada una** de las unidades didácticas y las competencias específicas trabajadas en la evaluación.
- Haber obtenido un 5 de media.

**No se considera la evaluación superada si no se cumplen los dos criterios anteriores.**

<p><b>El alumno deberá superar cada uno de los bloques.</b>  <b>La nota final de la asignatura corresponde a la suma ponderada de todos los bloques.</b>  <b>La nota de cada bloque se calcula como la suma ponderada de cada una de las competencias específicas, debiendo alcanzar una nota superior a 4 es cada uno de ellas.</b></p> <p><b>El alumno suspende si la nota final es inferior a 5.</b></p>
---

## 6.2. Medidas de recuperación

A lo largo del curso nos podremos encontrar alumnos/as que van a alcanzar de forma diferente y en momentos distintos los objetivos marcados para esta programación. Para ellos programamos unas medidas de recuperación distinguiendo dos momentos:

**Recuperación durante el curso:** Orientada a aquellos alumnos/as que de forma puntual no han logrado los objetivos fijados para algún tema o para alguna unidad de trabajo. En este caso se proponen actividades para recuperar los objetivos no alcanzados. Dichas actividades consisten fundamentalmente en la realización de trabajos, resúmenes y ejercicios extras para potenciar aquellos conceptos y procedimientos más complejos.

<b>Por evaluación</b>	El alumno deberá entregar unas prácticas y trabajos relacionados con todas las competencias no superadas durante la evaluación.
<b>Final del curso</b>	El alumno deberá entregar unas prácticas y trabajos relacionados con todas las competencias no superadas.

**Recuperación a la finalización del curso:** Se realizará la evaluación extraordinaria en el mes de junio. Durante el periodo comprendido entre la evaluación ordinaria y la extraordinaria se plantearán actividades de refuerzo para asentar los conocimientos no adquiridos por cada alumno, y ampliar aquellos aspectos que les hayan resultado más interesantes a los que ya hayan superado el curso. Antes de la sesión de evaluación se comprobará que el alumnado haya realizado las prácticas y trabajos solicitados a lo largo del curso, y haya adquirido los objetivos planteados.

## 7. Atención a la inclusión educativa

Los intereses de los alumnos, su motivación, e incluso, sus aptitudes, se diferencian progresivamente a lo largo de la etapa educativa. Cada alumno y alumna posee una serie de peculiaridades que lo diferencia del resto de sus compañeros, por tanto, no todos ellos van a aprender al mismo ritmo, o van a tener las mismas capacidades e intereses. La educación debe permitir y facilitar desarrollos educativos distintos, que se correspondan con esos intereses y aptitudes. El objetivo último de esta opción educativa es conseguir que el alumno o alumna alcance los objetivos planteados para cada asignatura.

Por lo tanto, la educación se organizará atendiendo a la diversidad del alumnado. Las medidas de atención a la diversidad en clase estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias básicas o los objetivos del curso.

En el caso de la existencia de alumnos/as con necesidades educativas especiales se valorará por la Junta de evaluación, junto con el departamento de orientación y los tutores legales en su caso, la posibilidad de alcanzar los objetivos y capacidades de la presente programación didáctica anual.

Para la educación obligatoria, si se valora que un alumno/a puede llegar a los objetivos, pero que necesita un apoyo específico, se propondrán las adaptaciones curriculares no significativas requeridas para dar respuesta a las necesidades específicas del alumno/a contando para ello, si fuera necesario, con la colaboración de entidades externas u organizaciones interesadas en el caso.

En caso contrario (si se estima que el alumno/a no llegará a los objetivos): se elaborará un informe al respecto del que se dará traslado al interesado, tutores legales, si hubiera lugar, equipo directivo e Inspección si se requiere.

La planificación de la programación ha de tener en cuenta la respuesta a la diversidad del alumnado y las consiguientes necesidades, con unas finalidades básicas:

- Prevenir la aparición o evitar la consolidación de las dificultades de aprendizaje.
- Facilitar el proceso de socialización y autonomía de alumnos y alumnas.
- Asegurar la coherencia, progresión y continuidad de la intervención educativa.
- Fomentar actitudes de respeto a las diferencias individuales.
- Favorecer el desarrollo profesional e inserción laboral del alumno.

### **7.1. Alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo**

La LOE, en su artículo 38, establece la exigencia de adaptar las enseñanzas al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, en todas las enseñanzas que regula, por tanto, también en la ESO. Corresponde a las Administraciones educativas favorecer que el alumnado con necesidades educativas especiales pueda continuar su escolarización de manera adecuada en las enseñanzas post-obligatorias, así como adaptar las condiciones de realización de las pruebas establecidas en esta Ley para aquellas personas con discapacidad que así lo requieran.

#### **ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.**

La LOE establece, en su artículo 73: *“Se entiende por alumnado que presenta necesidades educativas especiales, aquel que requiera, por un periodo de su escolarización o a lo largo de toda ella, determinados apoyos y atenciones educativas específicas derivadas de discapacidad o trastornos graves de conducta”*. Que ha de realizarse con arreglo a los principios de normalización e inclusión, asegurándose la no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y la permanencia en el sistema educativo, con la finalidad de facilitar su integración social y laboral. El artículo 75 de la LOE señala que las Administraciones educativas establecerán una reserva de plazas en las enseñanzas de formación profesional para el alumnado con discapacidad y el R/D 1538/2006 en su disposición adicional segunda establece que será de al menos un 5%.

Partimos de que las adaptaciones de espacios, tiempos, etc. vienen desarrolladas a través de la Administración o el propio centro educativo, por lo que nos vienen dadas. Es decir, programamos aquello que depende de nuestro departamento. Respecto de estos alumnos nuestro departamento tendrá diferentes tipos de actuaciones:

- Colaborar con el departamento de orientación en la posible detección precoz de las necesidades educativas, aunque por la edad de estos alumnos es muy probable que hayan sido detectadas en anteriores niveles educativos.

- Adaptar las actividades, si fuera posible, a sus circunstancias. En todo caso, siempre deberían cubrir las necesidades para la adquisición de la competencia profesional.
- Trabajar en coordinación con el departamento de orientación en la orientación efectiva de estos alumnos, si su desarrollo profesional dentro del perfil definido en el ciclo resultase imposible.
- Favorecer la integración de este alumno en el grupo-aula a través de actividades donde desarrolle un papel reconocido por el grupo y mejore su nivel de autoestima.

#### **ALUMNOS CON INCORPORACIÓN TARDÍA AL SISTEMA EDUCATIVO ESPAÑOL.**

La LOE dedica su artículo 78.a estos alumnos/as. En la ESO el problema puede venir porque tengan dificultades en el idioma, porque las convalidaciones con los estudios realizados en sus países de origen no se correspondan realmente con el nivel curricular exigido o por dificultades de integración en los grupos.

Sobre la dificultad con el lenguaje o bajo nivel curricular, realizaríamos las adaptaciones necesarias de los materiales curriculares que favorecen el aprendizaje del módulo, a la vez, que, de la lengua, con las directrices marcadas por el departamento a incluir en el proyecto curricular. También, participaremos en las acciones que se promuevan desde el Departamento de Orientación o directamente fuesen desarrolladas por el Claustro o la Comisión de Coordinación Pedagógica. En el caso de la falta de integración lo trabajaríamos a través de las actividades a desarrollar en grupos, con el apoyo del departamento de orientación.

#### **ALUMNOS CON ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES**

Las acciones a programar respecto de estos alumnos no serían exclusivas para nuestro módulo, sino que deberían estar coordinadas con los demás profesores y ser recogidos en el proyecto curricular o seguir las recomendaciones emanadas desde la Comisión de Coordinación Pedagógica o el Departamento de Orientación.

Un problema que plantean estos alumnos es su desinterés ante el aprendizaje por la facilidad para alcanzar los objetivos marcados para el resto del grupo, por lo que conviene marcarles objetivos individuales superiores, a través de actividades de ampliación, más complejas, que les obligue a realizar el esfuerzo necesario que les permita valorar la consecución de resultados.

## **7.2. Compensación de las desigualdades en la educación**

La LOE lo regula en los artículos 80, 81, 82 y 83. Aquí los poderes públicos desarrollarán las acciones necesarias y aportarán los medios precisos, sean materiales, humanos, técnicos o económicos, incluyéndose la posibilidad de transporte escolar, comedor o libros de texto gratuito, becas, etc.

Desde nuestro departamento se apoyarán todas las medidas que se desarrollen, bien por iniciativa del centro o a través de la Administración, y también a las decisiones tomadas por el departamento de Orientación.

## **8. Plan de lectura**

En respuesta al impulso que la base legal da a la lectura en el ámbito de la competencia en comunicación lingüística para todas las materias, nos corresponde incidir en el fomento de la lectura.

Para ello, propondremos desde la materia Tecnologías de la Información y la Comunicación para el curso 4º ESO la lectura de la novela "Ready Player One" de Ernest Cline. Esta es una novela atractiva para el público juvenil y relacionada con los contenidos de la asignatura. De esta forma los alumnos podrán potenciar su interés por la lectura y de forma simultánea reflexionar y profundizar en algunos de los conceptos impartidos.

Por otro lado, en las distintas unidades didácticas, se propondrán varios artículos periodísticos en formato online para ser leídos en clase y en casa. De esta forma se fomenta la lectura de una forma continua en el alumnado.