

IES SAN JERÓNIMO

SEVILLA

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

**PROGRAMACIÓN
ALFABETIZACIÓN DIGITAL 1º ESO**

Curso: 2021-22

Profesoras:

Rocío Muñoz García
Lucía Tejero Carnerero

1. INTRODUCCIÓN

Este documento, extraído como ANEXO I, formaría parte del correspondiente a la PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA del Departamento de Informática para el curso 2021-22.

1.1. Justificación normativa

Esta programación ha sido redactada según las directrices del E.T.C.P. y el propio Departamento, habiéndose basado, entre otras, en las siguientes fuentes:

- El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de Educación Secundaria y Bachillerato (BOE 03-01-2015).
- [ORDEN ECD/65/2015](#), de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (BOE 29-01-2015).
- [REAL DECRETO 310/2016](#), de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato (BOE 30-07-2016).

Normativa específica para la ESO en Andalucía:

- [DECRETO 111/2016](#), de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016).
- [ORDEN de 14 de julio de 2016](#), por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado (BOJA 28-07-2016).

Normativa específica para el Bachillerato en Andalucía:

- [DECRETO 110/2016](#), de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016).
- [ORDEN de 14 de julio de 2016](#), por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado (BOJA 29-07-2016).

Otras fuentes:

- El Acuerdo de 23/01/2007, del Consejo de Gobierno desarrolla el Plan de Lectura y Biblioteca.
- Proyecto de Centro y Finalidades Educativas.
- Programaciones previas y resultado de sus evaluaciones.
- Experiencia propia de los miembros del Departamento.
- Memoria final de Departamento del curso anterior.

1.2. Introducción a la materia

En la actualidad asistimos a una nueva revolución de proporciones similares a la revolución industrial del siglo pasado pero, probablemente de consecuencias tan trascendentales como la revolución que supuso la imprenta en la edad media.

Sin embargo, es una revolución silenciosa, ya que no se reconoce oficialmente pero todo el mundo sabe que somos el público que asiste a su espectáculo. El espectáculo de la revolución informática.

La **revolución informática** es un periodo de avances tecnológicos, que abarca desde mediados del siglo XX hasta la actualidad (aunque todavía no se reconoce oficialmente, pero se habla de ella).

La revolución informática está ahora en el punto donde estaba la revolución industrial en la década de 1820.

Se deduce que la máquina de vapor fue para la primera revolución industrial, lo que el ordenador ha sido para la revolución informática, es decir el detonante y símbolo del periodo.

Hoy en día todo el mundo cree que no hay nada en la historia económica que haya progresado de manera más rápida, y que haya tenido un mayor impacto, que la revolución informática.

La ley de Moore afirma que el precio del elemento básico de la revolución informática, el microchip, cae 50% cada 18 meses. Lo mismo que ocurrió con los productos cuya manufactura se mecanizó en la primera revolución industrial.

La revolución informática, así como la revolución industrial, ha cambiado todos los aspectos de la vida diaria, hoy no se puede imaginar la vida sin tecnología.

Así pues, la llamada alfabetización informática se hace en nuestros días tan necesaria como lo fue, y sigue siendo, la alfabetización clásica, el saber leer y escribir. Además, la unión del ordenador con las nuevas tecnologías de las comunicaciones, en vertiginoso desarrollo en estos momentos, ha dado lugar al fenómeno que se conoce como convergencia de los soportes, esto es, pronto toda la comunicación se obtendrá a través de un único sistema que reunirá características de teléfono, televisión, ordenador y, por qué no, libro. Todo ello hace que, cada vez más, el ordenador, entendido como terminal de acceso a los sistemas de comunicación global y herramienta de trabajo, sea creciente utilidad en el entorno de la enseñanza.

Así el uso de los ordenadores en el entorno educativo se debe apoyar en tres líneas fundamentales:

- El ordenador como herramienta de trabajo.
- El ordenador como herramienta docente.
- El ordenador como sistema para compartir el conocimiento.

El ordenador como herramienta de trabajo.

El uso del ordenador en el trabajo cotidiano implica el manejo de una serie de las llamadas aplicaciones de productividad, que al nivel de los alumnos, tiene unos requerimientos básicos, lo cual no hace necesario el uso de herramientas de gran sofisticación. El conjunto de estas herramientas en los niveles educativos incluye:

- Procesador de textos.

- Hoja de cálculo.
- Editor gráfico.

La enseñanza de estas herramientas se debe plantear de un modo genérico para que el alumno obtenga unas nociones básicas y el conocimiento necesario para obtener los resultados deseados de forma sencilla y adecuada. Esto requiere un cambio de planteamiento frente al modo clásico de enseñar a manejar un programa determinado. Al igual que en las escuelas de conductores no enseñan a conducir una determinada marca y modelo de vehículo o las empresas no solicitan tal cosa si no un determinado permiso de conducir en sus ofertas de trabajo, se deben impartir conocimientos de producción de documentos electrónicos, incluyendo textos, gráficos, dibujos y, si fuese necesario, sonidos.

Este planteamiento, además de tener un efecto beneficioso en cuanto a la reducción de la complejidad de los programas a manejar por los alumnos, tiene efectos beneficiosos en el presupuesto de la institución en cuanto a la inversión que se requiere realizar tanto en equipos como en programas para impartir estos conocimientos.

El ordenador como herramienta docente.

El uso de los ordenadores para impartir cualquier disciplina se puede ver como el uso de los propios libros, son objetos desde los que se puede extraer conocimientos añadidos a los transmitidos por el docente. Así, el aula de informática, se debe considerar como una segunda biblioteca, un lugar para adquirir conocimiento, en tanto nos sea posible, al igual que se dispone de libros de consulta, de ordenadores en el aula.

El ordenador como sistema para compartir el conocimiento.

Es este el punto crucial de la revolución social que se vive en estos momentos. Internet está cada vez más presente en la vida cotidiana. Es así, que el ordenador se está convirtiendo en el principal medio de comunicación. Además, el uso de tecnologías de comunicaciones basadas en Internet permiten eliminar barreras como el tiempo y la distancia geográfica, ya que permiten la comunicación casi inmediata entre personas dispersas geográficamente con una comodidad superior a tecnologías como el teléfono o el fax. Cuando se utiliza como medio de difusión masiva tiene la ventaja de poder recibir información de los receptores con facilidad y la capacidad de poder personalizar la información recibida.

Pero, lo que diferencia a esta revolución en la transmisión de la información, que la hace equiparable a la invención de la imprenta, es que aumenta más la capacidad de los individuos para obtener, y sobre todo, generar información. Una de las características de Internet desde su comienzo ha sido la facilidad de comunicación interpersonal por medio del correo electrónico.

En los últimos años, se ha vivido la aparición y explosión de la llamada World Wide Web (la tela de araña mundial) que ha facilitado enormemente el acceso a ingentes cantidades de información. Pero, de igual manera, facilita a los individuos la publicación de información, en una medida similar a si en

tiempos de Gutenberg, cada familia hubiese dispuesto de una prensa de imprenta. Hoy en día, cualquier proveedor de Internet ofrece a sus usuarios dos servicios mínimos: la cuenta de correo electrónico y el espacio para publicar una página Web.

El manejo de las herramientas necesarias para utilizar estas nuevas tecnologías de comunicaciones, es realmente sencillo y fácil de comprender, por lo que es muy importante que los alumnos aprendan un conjunto de técnicas básicas:

- Manejo del correo electrónico y nociones básicas de su uso correcto.
- Manejo de programas de visualización de páginas Web.
- Conceptos básicos de localización de recursos en internet. Este punto es de vital importancia, dada la ingente cantidad de información disponible en la red de los temas más diversos, así como, de lo que se conoce en teoría de la información como ruido, es decir, páginas sin contenido útil.
- Edición y publicación de información en Internet.

Así pues, dotados con estas herramientas, los alumnos estarán en disposición de

Así, con estas herramientas, los alumnos podrán aumentar los conocimientos adquiridos, complementando la formación básica recibida en clase con la información que puedan recabar de la red. Además, podrán participar en proyectos a nivel global, colaborando con alumnos con edades o intereses similares a nivel mundial, por medio del correo electrónico.

La posibilidad de crear documentos electrónicos con el resultado de los trabajos realizados, individualmente o en grupo tiene efectos positivos, tanto para los alumnos, que pueden ver recompensando su esfuerzo por el uso de sus materiales por personas de lugares distantes, como para el resto de la comunidad educativa, pues, por ejemplo, el resto de la familia podrá ver con facilidad el trabajo realizado por los alumnos.

2. CONSIDERACIONES GENERALES

Hemos tenido en cuenta las consideraciones tratadas en el documento principal, tales como contextualización y necesidad de adaptarnos a las necesidades del aula, a la motivación del alumnado, etc.

Además, destacar que este curso, y dentro del marco del programa PRODIG de digitalización de Centros, en el que participa nuestro IES, en Alfabetización Digital prestaremos especial atención al desarrollo de la competencia digital de nuestro alumnado, lo cuál mejorará el bajo nivel en dicha competencia apreciado en los últimos cursos en los alumnos-as que llegan a nuestro Centro.

3. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Los objetivos son los referentes relativos a los logros que el alumnado debe alcanzar al finalizar la etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje planificadas intencionalmente para ello.

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que le permitan alcanzar, los objetivos enumerados en el artículo 23 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), así como el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Las competencias clave deberán estar estrechamente vinculadas a los objetivos definidos para la Educación Secundaria, de acuerdo con lo establecido en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Por ello, en el cuadro siguiente se detallan los objetivos de la etapa y la relación que existe con las competencias clave:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.	Competencia social y ciudadana. (CSC)
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.	Competencia para aprender a aprender. (CAA) Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (SIEP)
c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.	Competencia social y ciudadana. (CSC)
d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.	Competencia social y ciudadana. (CSC)
e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.	Competencia en comunicación lingüística. (CCL) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT) Competencia digital (CD)
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.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT)
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.	Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (SIEP) Competencia para aprender

	a aprender. (CAA)
h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.	Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.	Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.	Conciencia y expresiones culturales (CEC)
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 de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT) Competencia social y ciudadana. (CSC)
l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.	Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Del mismo modo, se establece la relación de las competencias clave con los objetivos generales añadidos por el artículo del Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas de la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.

And. a) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.	Competencia en comunicación lingüística (CCL) Conciencia y expresiones culturales (CEC)
And. b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la cultura andaluza para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.	Conciencia y expresiones culturales (CEC)

A estos objetivos llegará el alumnado a partir de los establecidos en cada una de las materias. A continuación podemos ver los **objetivos de la materia de Alfabetización Digital** para el curso de 1º de Enseñanza Secundaria Obligatoria.

4. OBJETIVOS GENERALES DE MATERIA

1. Los objetivos de materia en la Educación Secundaria Obligatoria, no contemplados en la LOMCE, es decir, Real Decreto 1105/2014, aunque sí en la ORDEN de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, deben entenderse como aportaciones que contribuyen a la consecución de los objetivos generales de la etapa.

2. Con esta perspectiva, la enseñanza de la materia de Alfabetización Digital tendrá como finalidad desarrollar en el alumnado las siguientes capacidades:

3. Los alumnos deberían ser capaces de identificar y entender las funciones de los principales componentes de un ordenador típico, así como identificar y entender las funciones de los diversos periféricos.

4. Deberían ser capaces de comprender las funciones principales del software del sistema y utilizar sus posibilidades en relación al software de aplicaciones que se está utilizando.

5. Los alumnos deberían ser capaces de mostrar eficacia en el uso de un ordenador para generar cosas tan simples como carteles, pancartas, invitaciones, calendarios y dibujos.

6. Los estudiantes deberían ser capaces de crear y usar bases de datos de una forma eficaz.

7. Aprender a utilizar eficazmente el procesador de textos y todas sus posibilidades.

8. Los estudiantes deberían ser capaces de diseñar y crear una presentación de los contenidos que ellos deseen.

7. Aprender a manejar con soltura el correo electrónico y la navegación en Internet.

NIVEL BÁSICO
0. Manejo de ratón y teclado.
1. Internet básica. Navegación y correo.
2. Windows.
3. Ofimática básica: Word.
4. Ofimática básica: Powerpoint.
5. Internet avanzada. Blogs.

5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE

La informática puede ser de valor considerable en la enseñanza de muchas asignaturas del currículo normal. Los alumnos encontrarán en la aplicación de estas enseñanzas un estímulo para su trabajo en las asignaturas, así como un enriquecimiento en sus estudios informáticos. A modo de ejemplo y pendientes del trabajo que realice el equipo, estos pueden ser algunos ejemplos:

CIENCIAS NATURALES

Procesamiento de texto.

Los alumnos pueden usar un procesador de textos para escribir sus informes sobre experimentos e investigaciones.

Autoedición y gráficos.

Los alumnos pueden usar editores y software gráfico para producir carteles atractivos, especialmente aquellos que requieren una combinación de texto y gráficos, preparar ilustraciones, con o sin etiquetas, que pueden ser exportadas más tarde a otros documentos o simplemente reemplazar el método usual de dibujar a mano.

Hojas de cálculo.

Los estudiantes pueden usar las hojas de cálculo para tabular y calcular resultados de experimentos, o manipular variables que permitan ver ciertos efectos que pueden ser más claros y rápidamente demostrados con el uso de una hoja de cálculo.

Los profesores podríamos preparar plantillas para ayudar a los estudiantes en el aprendizaje de las hojas de cálculo, o preparar hojas de cálculo que tengan ya introducidos ciertos valores en orden a ilustrar los efectos producidos por la manipulación de las variables, lo cual es apropiado para trabajar con simulaciones y modelado.

Bases de datos.

Los alumnos pueden crear bases de datos tales como las referidas a las características de los elementos químicos de la tabla periódica, o las características de plantas, insectos, y mamíferos; e interrogar a estas bases de datos para encontrar relaciones y aspectos comunes. Como primer paso, los profesores podríamos preparar las bases de datos para que los estudiantes pudieran agregar datos.

Robots y dispositivos de retroacción.

Los alumnos pueden simular la construcción de robots y utilizar la robótica para desarrollar experimentos, particularmente en Física. Usando mecanismos, temperatura y otros sensores para controlar experimentos, e introduciendo las lecturas directamente en una hoja de cálculo,

obtendremos resultados más fiables convirtiendo el trabajo en el aula en algo más real. Existen herramientas de software que pueden leerlos, interpretarlos y presentarlos gráficamente.

Comunicación.

Los estudiantes pueden usar los ordenadores para comunicarse con otros estudiantes gracias a una red local, o con estudiantes en otras escuelas de la localidad y del extranjero. Esto permite que los datos sean reunidos y compartidos con otros; por ejemplo, los valores del Ph en las precipitaciones de distintos países o particularidades endémicas de los insectos de una región.

Reconocimiento de la voz.

En Física y, a veces, en Biología, los estudiantes pueden usar dispositivos externos para registrar sonidos, así como utilizar el análisis informatizado para estudiar ondas y patrones sonoros.

Software de presentación.

Los estudiantes pueden usar software de presentación para generar diapositivas de presentación de sus proyectos, experimentos e investigaciones y ofrecer sus hallazgos a grandes grupos en la clase.

MATEMÁTICAS

Hojas de cálculo.

Debido a que pueden realizar cálculos repetitivos para mostrar modelos en ciertas manipulaciones numéricas, las hojas de cálculo pueden representar un papel importante en las Matemáticas en la mayoría de los niveles.

Gráficos.

Los paquetes gráficos especializados disponibles muestran la representación gráfica de cualquier función. También hay paquetes de software que permiten presentar problemas de Geometría en la pantalla.

Estadísticas.

Usando las herramientas convenientes, el ordenador suple gran cantidad de horas de cálculo estadístico y proporciona análisis importantes.

Los ejemplos del mundo real son demasiado difíciles de manejar con la única ayuda del cálculo manual; con un ordenador las situaciones reales pueden analizarse más fácilmente.

Modelos y simulaciones.

Los estudiantes pueden usar paquetes sencillos de modelos para obtener conocimientos sobre funciones matemáticas.

LENGUA E IDIOMAS

Procesamiento de texto.

Su uso más común es para crear cartas y otros documentos. Los profesores o los estudiantes pueden crear textos cerrados, textos incompletos y textos que necesitan puntuación, plurales y

otros aspectos. Otras aplicaciones valiosas son: terminar una historia en orden cronológico, o completar una historia o un resumen.

Autoedición.

Aparte de crear boletines, periódicos y carteles, a los estudiantes les encanta utilizar los gráficos disponibles para crear documentos atractivos.

Gráficos.

La posibilidad de ilustrar lo que producen motiva a los estudiantes para escribir. Los alumnos apreciarán tanto los gráficos que ya vienen preparados para usar como la alta calidad de los gráficos que pueden crear por sí mismos.

Comunicación.

Ninguna cosa parece ser más motivadora para algunos estudiantes como comunicarse con una persona nativa de un país lejano en una lengua extranjera. La posibilidad del correo electrónico, chats y programas de mensajería hacen posibles las comunicaciones instantáneas.

Síntesis y reconocimiento de la voz.

Proporcionando el software adecuado, los estudiantes pueden comparar su propia pronunciación con la del modelo sintetizado, de dos formas: oral y visualmente.

ANIMACIÓN A LA LECTURA.

El proyecto.

Los estudiantes escriben un resumen de un libro leído recientemente con el fin de alentar a otros para leerlo.

Mecanografiar el resumen.

Los estudiantes usarán un procesador de textos para preparar el texto, añadiéndole información personal sobre sí mismos, su clase y su escuela, así como también reseñas y un resumen que puede ser usado por las escuelas y bibliotecas locales. Una actividad complementaria podría ser la selección del libro del mes.

Creación de una base de datos.

Las contribuciones de otros estudiantes, de las mismas o diferentes clases y escuelas dentro de su región, se utilizarán para crear una base de datos de libros revisados.

Uso de la base de datos.

Los estudiantes interrogarán la base de datos para elegir su próxima lectura, para conseguir o pedir un libro al bibliotecario, o para conectar con la base de datos del centro de documentación de la escuela.

CIENCIAS SOCIALES

Procesamiento de texto.

Para cualquier tema que requiera de informes, ensayos y cualquier otro documento, puede utilizarse un procesador de textos, un paquete gráfico y software de autoedición. Los alumnos aventajados serán capaces de dibujar gran variedad de información para presentaciones multimedia.

Hojas de cálculo y bases de datos.

En el estudio de las ciencias sociales, las hojas de cálculo y las bases de datos sirven para un mismo propósito: permitir que los estudiantes sistematicen y organicen la información. Por ejemplo, los estudiantes podrían utilizar una hoja de cálculo para hacer una lista de fechas, sucesos, países o por nombres de personas. Dichas listas constituyen buenas ayudas para el estudio. A los estudiantes más jóvenes les encanta recoger información y sería muy divertido para ellos realizar una base de datos, por ejemplo de los sucesos producidos en todos los países de la CEE.

Comunicación.

Los estudiantes pueden usar el correo electrónico y/o otras aplicaciones para comunicarse con residentes de lugares con importancia histórica o geográfica.

Estadísticas.

Especialmente cuando se estudia Geografía en un nivel avanzado, los estudiantes podrían necesitar un paquete estadístico.

PLÁSTICA

Gráficos

Algunos paquetes para gráficos permiten la creación de obras de arte originales, retoque de fotografías y diseño de modelos. Por ejemplo en diseño textil, los ordenadores permiten a los estudiantes ver el resultado final con menos esfuerzo que por cualquier otro método.

Autoedición.

En el diseño de carteles y otros impresos, aseguramos un producto profesional en un tiempo mínimo, con la opción de descartarlo o modificarlo una vez hecho.

6. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS BÁSICAS

Vista la relación de las TIC con las distintas materias en distintos subapartados, se puede afirmar que las TIC están relacionadas por tanto con todas las competencias básicas, siendo estas delimitadas de la siguiente forma:

- a) Competencia en comunicación lingüística, referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, tanto en lengua española como en lengua extranjera.
- b) Competencia de razonamiento matemático, entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento

matemático para producir e interpretar informaciones y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.

- c) Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural, que recogerá la habilidad para la comprensión de los sucesos, la predicción de las consecuencias y la actividad sobre el estado de salud de las personas y la sostenibilidad medioambiental.
- d) Competencia digital y tratamiento de la información, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.
- e) Competencia social y ciudadana, entendida como aquélla que permite vivir en sociedad, comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía democrática.
- f) Competencia cultural y artística, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.
- g) Competencia y actitudes para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.
- h) Competencia para la autonomía e iniciativa personal, que incluye la posibilidad de optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella. Incluye la capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto.

Actividades tipo.

Las actividades a desarrollar dependerán exclusivamente del tema de estudio pero se pueden distinguir las siguientes actividades tipo:

- Nombrar, delimitar, definir y/o especificar funciones o partes de programas, ordenador, etc.
- Búsqueda de términos, información, utilidades... ya sea mediante la navegación web o dentro del propio ordenador.
- Realizar tareas básicas como análisis de archivos, edición de ficheros...
- Llevar a cabo tareas de mantenimiento.
- Utilizar distintas aplicaciones de ofimática que les sirvan en su día a día.
- Practicar con unas instrucciones anteriormente especificadas.
- Utilizar el ordenador como un medio multimedia para gestión de fotografías, visualización de vídeos y reproducción de audio.
- Inscribirse o crear un blog.
- Gestión de archivos por internet.
- Etc.

7. CONTENIDOS DE LA MATERIA

PROGRAMACIÓN ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Se detallan a continuación tal y como aparecen en la Instrucción nº6/2018:

1. OBJETIVOS.

- a) Identificar los componentes de un equipo informático y comprender las funciones que realizan así como su funcionamiento y formas de conectarlos.
- b) Familiarizarse con el entorno del sistema operativo del ordenador y sus aplicaciones básicas, así como aprender a manejarlos.
- c) Conocer la configuración del espacio de trabajo y las tareas necesarias para modificarlo.
- d) Comprender la organización lógica de la información, aprender las formas de organización y almacenamiento en el equipo informático, así como el uso de otros dispositivos de almacenamiento de la información.
- e) Realizar tareas básicas de escritura con el ordenador. Manejar el teclado y el ratón con soltura.
- f) Desarrollar las funciones básicas que contiene el procesador de textos y elaborar documentos útiles para la vida cotidiana.
- g) Aprender a navegar por la World Wide Web y a comunicarse a través del correo electrónico.
- h) Familiarizarse con el uso de los servicios telemáticos para realizar búsquedas de información relacionadas con la vida cotidiana.

2. CONTENIDOS.

2.1. EL EQUIPO

- Componentes básicos: software y hardware.
- Elementos que constituyen un ordenador. Unidad central y periféricos.
- Funcionamiento, manejo básico y conexión de los mismos.
- Configuración básica del equipo.
- Encendido y apagado del ordenador.
- Uso del ratón: posición de la mano, desplazamiento, uso de botones.
- Uso del teclado: teclado alfanumérico, teclas de función y teclas especiales (intro, return, insert, etc.).
- La opción “ayuda”.

2.2. EL ENTORNO.

- El sistema operativo. Modos de inicio. Almacenamiento, organización y recuperación de la información en soportes físicos, locales y extraíbles.
- Las ventanas: elementos básicos. Activar, mover, redimensionar, maximizar, minimizar, restaurar.
- Concepto de menú.
- Las aplicaciones. Abrir y cerrar programas.
- Menú Inicio.

2.3. CONFIGURACIÓN DEL ESPACIO DE TRABAJO.

- Elementos del escritorio: iconos, control del volumen, calendario, papelera, etc.
- Los accesos directos o lanzadores.
- Apariencia del escritorio: el fondo, el tema y los iconos.
- Criterios para organizar adecuadamente el espacio de trabajo.
- El uso compartido del equipo.
- El menú contextual.
- Cuentas de usuario: identificación, tipos, creación, elección de contraseñas.
- Creación de copias de seguridad. Planificación. Qué hay que copiar.

Herramientas para restaurar copias de seguridad

- Administración de discos y dispositivos.

2.4. ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN.

- Tipos de archivos: iconos, programas que los abren, nombre y extensión.
- Las carpetas: utilidad, iconos y elementos.
- Organización de los archivos y clasificación en carpetas:
 - Crear, renombrar, mover y borrar carpetas.
 - Mover, renombrar y borrar archivos.
- El árbol de archivos y carpetas.
- El navegador de archivos/explorador de Windows: herramientas, vistas, barra de lugar/barra de direcciones y panel lateral/panel de navegación.
- La carpeta personal del usuario.
- Unidades de medida de la información: byte, Kb, Mb, Gb y Tb.
- Dispositivos de almacenamiento de la información (CD, DVD, memorias USB, disco duro externo): utilidad, conexión y desconexión del equipo, procedimiento de grabación de datos.
- Criterios para organizar adecuadamente la información.

2.5. ESCRIBIR CON EL ORDENADOR.

- Requisitos técnicos para escribir e imprimir con el ordenador.
- Elementos y funciones básicas del procesador de textos: abrir, guardar, imprimir...
- El teclado:
 - Distribución de las teclas en zonas.
 - Nombre y función de las teclas.
- Uso del teclado con diferentes programas para:
 - Corregir documentos.
 - Escribir textos.
 - Rellenar formularios.
 - Escribir y resolver operaciones matemáticas sencillas.
- Uso del ratón para desplazarse por un texto.
- Impresión de documentos.
- Uso de documentos pdf.
- Uso de programas de mecanografía.

2.6. EL PROCESADOR DE TEXTOS.

2.6.1. Funciones básicas del procesador de textos: abrir, guardar, imprimir, crear y configurar documentos nuevos, modificar el formato de textos y gráficos...

2.6.2. Las barras de herramientas:

- Tipos de barras de herramientas: fijas, flotantes...
- Mecanismos mediante los que se muestran o se modifican.
- Exploración de las diferentes herramientas (botones) de una barra.

2.6.3. Aplicación de formato a los textos:

- Selección de palabras, frases, párrafos y documentos completos.
- Alineación.
- Fuente, tamaño y color de la fuente.
- Tipos de letra: negrita, cursiva y subrayado.

2.6.4. Creación y configuración de documentos nuevos:

- Documento nuevo.
- Márgenes y sangrías.
- Guardar como.
- Añadir fuentes que no posea el sistema.

2.6.5. Uso de las herramientas de ortografía y gramática:

- Revisión automática.
- Uso del corrector ortográfico.
- Incorporación de palabras nuevas al diccionario.

2.6.6. Uso de imágenes en los textos:

- Insertar imágenes a partir de un archivo.
- Creación de formas sencillas utilizando las herramientas de la barra de dibujo.
- Cambio de posición y dimensiones de las imágenes.
- El formato de la imagen: color de fondo, tipo, grosor y color de la línea.

2.6.7. Uso de tablas:

- Elementos de la tabla: fila, columna, celda, encabezado.
- Inserción de una tabla en un documento.
- Inserción de texto en las celdas.
- Formato del texto de la tabla.
- Formato de líneas y rellenos de las celdas.
- Cambio de las dimensiones de filas y columnas.

2.6.8. Funciones básicas:

- Copiar y pegar.
- Herramienta zoom.

- Herramienta deshacer.

2.6.9. Otras herramientas:

- Numeración y viñetas.
- Encabezado y pie de página.
- Columnas.
- Diagramas.
- Inserción de hipervínculos.

2.7. BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN: INTERNET/INTRANET Y CORREO ELECTRÓNICO.

2.7.1. Búsqueda de información en Internet.

- Concepto de Internet. Terminología relacionada.
- Historia de Internet.
- Direccionamiento.
- Acceso a Internet: Proveedores. Tipos. Software.
- Seguridad y ética en Internet: Ética. Seguridad. Contenidos. Antivirus:

descarga, instalación y manejo.

- La sociedad de la información. Alfabetización digital. Aspectos positivos y negativos de la sociedad de la información. Globalización de la sociedad de la información.

2.7.2. Búsqueda de información en la Web.

- Motores de búsqueda (google, yahoo, etc.)
- Portales temáticos
- Webs de organismos oficiales
- Enciclopedias en línea. Wikipedia.
- Evaluación de los contenidos en función de las necesidades de información.
 - Idoneidad y validez de la información.
 - Exactitud o fiabilidad de la información.

2.7.3. Navegación por la World Wide Web.

- Definiciones y términos.
- Navegación.
- Histórico.
- Manejar imágenes.
- Guardado.
- Búsqueda.
- Vínculos.
- Favoritos.

- Impresión.
- Navegadores
- Navegador predeterminado
- Configuración del navegador.
- Caché.
- Cookies.
- Niveles.

2.7.4.Utilización y configuración de correo electrónico como intercambio de información.

- Introducción.
- Definiciones y términos.
- Funcionamiento.
- Gestores de correo electrónico.
- Ventanas.
- Redacción y envío de un mensaje.
- Lectura del correo.
- Respuesta del correo.
- Organización de mensajes.
- Impresión de correos.
- Libreta de direcciones.
- Filtrado de mensajes.
- Correo Web.

8. METODOLOGÍA Y RECURSOS

La metodología y recursos establece que el proceso educativo se realizará con un enfoque globalizador, insistiendo en todo momento en el carácter global e integrador del planteamiento didáctico en la etapa.

La etapa de la Educación Secundaria Obligatoria se caracterizará por el uso de métodos pedagógicos que se adaptarán a las características de los alumnos/as, favorecerán la capacidad para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo promoviendo la creatividad y el dinamismo, e integrarán los recursos de las tecnologías de la información y de las comunicaciones en el aprendizaje. Los alumnos se iniciarán en el conocimiento y aplicación de los métodos científicos. Se promoverá el **hábito por la lectura**.

El propósito de la “cultura del esfuerzo” se debe incluir como uno de los pilares fundamentales del Sistema Educativo y todo planteamiento metodológico debe girar en el sentido de facilitar al alumnado el proceso de aprendizaje ajustándolo a sus características, necesidades, nivel adecuado de su desarrollo evolutivo, etc. y, al mismo tiempo, procurando un afianzamiento de la responsabilidad, el esfuerzo y la capacidad de trabajo.

La metodología debe estar adaptada a las características de cada alumno/a o grupo de alumnos/as y dirigida hacia el desarrollo de la capacidad de aprender por sí mismo: aprender a aprender y aprender a ser. Se debe encaminar hacia el desarrollo de la capacidad de trabajo en equipo y potenciar el conocimiento de la realidad de acuerdo con los principios básicos que rigen el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Como base para una metodología sobre cómo se aprende, resaltamos que ésta debe *interesar* al alumnado en el objeto de estudio y mantener su motivación, *identificar* las concepciones del alumnado, erróneas y no, y ponerlas en juego a lo largo del proceso, *conectar* los nuevos conocimientos propuestos con los esquemas previos del alumno/a. Conflicto cognitivo, *favorecer* las interacciones entre los alumnos/as y entre los alumnos/as y el profesor, *integrar* los diferentes tipos de conocimientos, *propiciar* la elaboración de conclusiones personales y *proporcionar* oportunidad de poner en práctica lo aprendido: aprendizaje funcional.

El diálogo, el debate y la confrontación de ideas e hipótesis, deberían constituir los ejes de cualquier planteamiento metodológico que se realice. Convendría una metodología que partiendo de lo que los alumnos y alumnas conocen y piensan con respecto a cualquier aspecto de la realidad, sea capaz de conectar con sus intereses y necesidades, con su peculiar forma de ver el mundo, y les proponga, de forma atractiva, una finalidad y utilidad clara para aplicar los nuevos aprendizajes que desarrollan.

Por otra parte, la metodología ha de tener como referencia general la creación de un ambiente o entorno escolar capaz de facilitar una orientación comunicativa de la escuela. Deberá tener en cuenta la toma de decisiones que se realice con respecto a temas como la organización de espacios y tiempos, la utilización de medios y recursos didácticos, el tipo de comportamientos de profesores y alumnado y de la naturaleza de las tareas desarrolladas.

Son fundamentales las ideas previas para conectar los nuevos aprendizajes con los que el alumno/a ya posee y que el nivel evolutivo del alumnado debe marcar los criterios de selección y secuenciación de objetivos, contenidos y la utilización de diversas metodologías. Sin olvidar que los medios didácticos deben estar al servicio del Proyecto Educativo y, por supuesto, que los medios de comunicación de masas deben estar presentes y utilizarse en las escuelas de forma habitual.

Los recursos didácticos ofrecen variadas y atractivas posibilidades para favorecer, enriquecer y motivar el desarrollo de aprendizajes en distintas áreas y ámbitos de conocimiento. La diversidad de recursos debe adaptarse a las intenciones que se persigan.

La organización del tiempo será otro elemento a tener en cuenta dentro de este diseño ambiental que se realice del entorno educativo. Un ambiente de aula sujeto a las prisas, y que no respete los ritmos de aprendizaje de alumnos y alumnas, puede deteriora el clima de relaciones aunque se hayan dispuesto óptimamente espacios y materiales. Conviene respetar la alternancia de actividades colectivas con las individuales o de grupo, las que exigen una actitud de escucha o atención con

otras que se basen en la manipulación o el movimiento, que respeten los periodos de descanso o actividad y que se compaginen las actividades libres o divergentes con las más dirigidas.

Por todo ello, la distribución de tiempos y espacios, el tipo de actividades y la modalidad de agrupamientos del alumnado, son variables organizativas muy interrelacionadas. Todas ellas deben poseer un carácter marcadamente dinámico y flexible, adaptándose en cada momento a las necesidades del proyecto educativo que se lleva a cabo.

Dado las características de la materia en particular y la situación debida a la pandemia COVID, se dará particular atención a las herramientas virtuales, que en este caso, serán las siguientes:

- **Plataforma google classroom** de la materia, administrada y gestionada por los profesores de cada uno de los dos grupos, también incluirán servirá de apoyo para incluir los contenidos y actividades necesarios para el desarrollo de los objetivos del curso.
- **Plataforma Moodle** de la materia, como alternativa a Classroom..
- **Correo electrónico** de las profesoras.

9. EVALUACIÓN

A continuación se indican los principios, criterios e instrumentos de evaluación correspondientes, así como las pautas a seguir para evaluar al alumnado.

9.1. Principios

Para establecer los criterios de evaluación y saber qué, cómo y cuándo vamos a evaluar, hemos de planificar previamente el trabajo.

Para aquellos aprendizajes más relevantes, se deben emplear estrategias de evaluación directa e indirecta. No todos los contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) deben evaluarse del mismo modo y por ello se emplearán estrategias diferentes, siempre teniendo en cuenta los criterios de evaluación. Por ello, los modelos de evaluación que se empleen han de ser lo más eficaces posibles procurando no dedicar un tiempo excesivo para ello.

El alumnado, al igual que es el elemento más importante del proceso de enseñanza-aprendizaje, ha de implicarse de forma activa en el proceso de evaluación y debe ser importante su autoevaluación. Por ello incluimos al finalizar los proyectos un apartado dedicado a la autoevaluación.

El alumnado ha de saber qué, cómo y cuándo se le va a evaluar. Entre la evaluación y la calificación ha de haber un equilibrio que tenga en cuenta los siguientes aspectos:

- Habrá criterios de evaluación relacionados con los conceptos, procedimientos y actitudes, intentando hacerlo de la forma más equilibrada posible.
- La calificación de la materia no se corresponde sólo con las pruebas orales y escritas, sino que se utilizarán otros instrumentos para la consecución de los criterios de evaluación. Así, se tendrán en cuenta también el cuaderno de clase, los diseños y memorias, los productos fabricados, el cumplimiento de responsabilidades, etc.
- En todos los instrumentos de evaluación anteriores estarán presentes las competencias clave, así como los estándares de aprendizaje, valorándose el grado de adquisición de aquellas y éstos.

Además, la evaluación siempre tendrá en cuenta la singularidad de cada individuo, analizando su propio proceso de aprendizaje, sus características y necesidades específicas.

9.2. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje de cada una de las materias de la etapa son uno de los referentes fundamentales de la evaluación y más concretamente el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe de lograr, tanto en conocimientos como en competencias clave. Responden a lo que se pretende conseguir en cada materia.

En su presentación, asociamos los criterios de evaluación a las competencias clave a las que contribuyen. Además, hemos incluido la relación de los mismos con los contenidos.

Para las materias de configuración LOMCE, los estándares de aprendizaje evaluables están basados en el Anexo II del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre. Dado que la materia de Tecnología Aplicada es de libre configuración autonómica, no se han establecido estándares de aprendizaje evaluables para los criterios de evaluación, pudiéndose tomar el criterio literalmente para cada estándar de aprendizaje. P.ej., al criterio “Realizar...”, le correspondería el estándar de aprendizaje “Realiza ...”

9.3. Criterios de calificación

Los criterios de calificación permiten expresar los resultados de la evaluación de la materia por medio de calificaciones. De igual modo, la calificación ha de tener una correspondencia con el grado de logro de las competencias clave y los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

El establecimiento de los criterios de calificación se llevará a cabo ponderando los diferentes escenarios en los que el alumnado va a demostrar sus capacidades, conocimientos, destrezas y habilidades, observables y evaluables a través de diferentes instrumentos, teniendo como referentes los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

Como instrumentos para medir la consecución de los criterios de evaluación de cada bloque de contenidos, compuesto por una o varias unidades didácticas, tenemos algunos basados en la observación general y otros en pruebas específicas:

OBSERVACIÓN GENERAL	PRUEBAS ESPECÍFICAS
Producciones: Proyectos, Cuaderno físico y virtual... Participación en clase e interés	Pruebas de contenidos en fichas, así como otras pruebas procedimentales que el profesorado considere oportunas.

Dentro de las pautas a tener en cuenta para la calificación, tenemos:

1. La evaluación de la asignatura consta de tres evaluaciones. Dicha evaluación tiene el carácter de continua.
2. Al tratarse de una evaluación continua, las capacidades trabajadas y los contenidos tratados en una evaluación estarán presentes en evaluaciones sucesivas.
3. Las pruebas específicas serán sobre los contenidos tratados, mayoritariamente prácticas. Podrán ser orales o escritas.
4. El apartado de producciones del alumnado incluirá todas las realizadas, tanto físicas como virtuales.

5. Al final de cada evaluación será obligatorio, para superarla positivamente, la presentación del cuaderno virtual y físico del alumno-a. También será obligatoria la terminación correcta de todos los trabajos encargados durante la evaluación.
6. La fecha de entrega de los trabajos se cumplirá de manera rigurosa. Si el alumno entregase un trabajo tarde, sólo si está debidamente justificado, dicha entrega se producirá el primer día de incorporación a clase y se hará constar en él la fecha de entrega.
7. La realización de los trabajos y producciones será en el aula TIC, no haciendo falta, salvo circunstancias muy excepcionales, como las relacionadas con el protocolo COVID, en cuanto a confinamiento, su realización en el domicilio familiar u otro lugar distinto al aula.
8. En cada una de las producciones escritas y virtuales, se penalizará el desorden, la mala presentación y faltas de ortografía en su desarrollo.
9. En referencia a la participación cívica e interés, se considera indispensable una actitud positiva, demostrando interés, hábito de trabajo, participación en las tareas de grupo, respeto a las normas y un comportamiento personal correcto.
10. Se considera obligatoria la asistencia a clase, siendo de aplicación lo recogido en el Reglamento de Organización y Funcionamiento del Centro.

9.4 Recuperación de la materia

Alumnado con la materia del curso actual pendiente en junio

En caso de no superar la evaluación ordinaria de junio, tal y como establece en el Real Decreto 310/2016, de 29 de julio, y en la Orden de 14 de julio de 2016 sobre la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de ESO y Bachillerato en Andalucía, en su artículo 20.3 y 20.4, para el alumnado con evaluación negativa se determina el siguiente procedimiento de recuperación de la materia:

- Se les entrega un informe individualizado sobre los criterios de evaluación y contenidos no alcanzados junto a una propuesta de actividades de recuperación.
- Se les emplaza a través del calendario de pruebas extraordinarias de septiembre para que entreguen las actividades propuestas y realicen una prueba escrita.

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO

Dado el carácter procedimental de esta materia, prácticamente todo el alumnado podrá mantener un ritmo de aprendizaje acorde a su estadio evolutivo. Se potenciará el progreso individual de cada uno de los alumnos y alumnas atendiendo a sus diferencias y características. Se emplearán, como se indicó anteriormente, metodologías diversas para atender a la diversidad.

11. LIBRO DE TEXTO

No hay libro de texto. Como referencia y ayuda en caso de confinamiento del alumno, se seguirán tanto las actividades como los apuntes en Google Classroom

12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Debido a la situación actual y siguiendo el protocolo COVID, durante el presente curso será muy difícil el realizar visitas didácticas, al menos mientras sigan estas condiciones.

13. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Es criterio de evaluación común a todas las materias la expresión oral y escrita, la ortografía y el correcto uso del lenguaje. En nuestra materia, no sólo se buscará el adecuado uso del vocabulario técnico, sino también la expresión y la corrección ortográfica. También se fomentará el orden y la limpieza en la elaboración de documentos escritos y en formato informático.

Del mismo modo, se trabajará en clase la capacidad de síntesis de un texto, así como desarrollarlo a partir de un esquema.

Asimismo, como medida de apoyo a la lectura, incluyendo comprensión oral y escrita, se tienen previstas las siguientes acciones:

- Lectura en clase del libro de texto, preguntando sobre lo leído para desarrollar la comprensión lectora.
- Lectura de fichas y libros relacionados con la Tecnología y con la Ciencia en general, de los cuáles disponemos en la biblioteca.
- Lectura en casa de noticias y artículos, tanto en papel como en formato digital, relacionados con la actividad tecnológica incorporando en el aula un tablón donde se exponen los textos más interesantes, traídos por los alumnos, leyéndolos y organizando pequeños debates en clase.

Todo ello, además, en consonancia con las recomendaciones lingüísticas consensuadas por todos los departamentos, e incluidas en el Plan de Mejora del Centro.

14. MEDIDAS CONTEMPLADAS EN CASO DE CONFINAMIENTO

- Si fuera necesario establecer un confinamiento, tanto parcial como completo, del grupo-clase, el proceso de enseñanza-aprendizaje estará garantizado mediante los recursos telemáticos que proporciona tanto Google Classroom como Moodle Centros.
- La materia Tecnologías De La Información Y Comunicación está completamente desarrollada en la plataforma educativa tanto Google Classroom como Moodle Centros, que ha sido

trabajada en clase presencialmente desde el primer día y al que todo el alumnado accede sin ninguna dificultad.

- Todos los contenidos y las actividades procedimentales a realizar por el alumnado, así como otros recursos se encuentran estructurados en cada una de las Unidades en estas Plataformas. A través de estas plataformas se podrán resolver dudas y se programará videoconferencias, donde el profesor podrá exponer los contenidos más complejos, en todo momento, se orientará al alumnado sobre su evolución en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
1.1. Justificación normativa	2
1.2. Introducción a la materia	3
2. CONSIDERACIONES GENERALES	5
3. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA	5
4. OBJETIVOS GENERALES DE MATERIA	8
5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE	10
6. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS BÁSICAS	13
7. CONTENIDOS DE LA MATERIA	14
1. OBJETIVOS	15
2. CONTENIDOS	16
2.2. EL ENTORNO	16
2.3. CONFIGURACIÓN DEL ESPACIO DE TRABAJO	16
2.6. EL PROCESADOR DE TEXTOS	18
2.7. BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN: INTERNET/INTRANET Y CORREO ELECTRÓNICO ..	19
8. METODOLOGÍA Y RECURSOS	21
9. EVALUACIÓN	22
9.1. Principios	22
9.2. Criterios de evaluación	23
9.3. Criterios de calificación	23
9.4 Recuperación de la materia	24
10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO	25
11. LIBRO DE TEXTO	25
12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	25
13. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	25
14. MEDIDAS CONTEMPLADAS EN CASO DE CONFINAMIENTO	25