

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE CULTURA Y CIUDADANÍA DIGITAL

Centro educativo: IES ISABEL DE ESPAÑA

Estudio (nivel educativo): 3º ESO: Mª Nancy Falero Bethencourt

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

El alumnado que ha elegido esta optativa procede de 3º ESOD de Diversificación Curricular. El alumnado de este grupo, 13 alumnos, es muy heterogéneo, existen alumnos de apoyo idiomático, uno de ellos aunque tiene un nivel bajo de español parece que en principio comprende de forma básica, el otro alumno no tiene conocimiento del idioma, en estos dos últimos casos se detecta un escaso dominio de la competencia digital, además existen alumnos con problemas de absentismo, TDH, TDA, y en general un bajo conocimiento de las áreas instrumentales básicas. Además entre los alumnos existen algunos con problemas de comportamiento y sin ninguna motivación hacia los estudios.

Destacar que el grupo en general se caracteriza por ser poco trabajador, tener falta de compromiso, esfuerzo y constancia. Tienen a la inmediatez en la resolución de sus tareas por lo que no profundizan ni aprenden a resolver los problemas que se les plantean.

Justificación de la programación didáctica:

El desarrollo de esta Programación Didáctica tiene como punto de partida el borrador del decreto por el que se establece el currículo de esta materia (<https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/secundaria/informacion/ordenacion-curriculo/curriculos-de-la-educacion-secundaria-obligatoria-eso/>), ajustándose a las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación (Orden ECD/65/2015, de 21 de enero) y a las prescripciones de la ORDEN de 24 de mayo de 2022, por la que se regula la promoción y la titulación en ESO y Bachillerato, hasta la implantación de las modificaciones introducidas por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 diciembre.

La materia de Cultura y Ciudadanía Digital tiene como objetivo formar a ciudadanos y ciudadanas preparados para hacer un uso crítico, responsable, seguro, saludable y sostenible de recursos digitales de uso generalizado, fruto del proceso vertiginoso de tecnologización que ha sufrido nuestra vida, especialmente en los últimos años. Si bien la tecnología digital puede ser una gran aliada para dar respuesta a las necesidades y exigencias del día a día, mejorando la vida de las personas, su uso también conlleva exigencias y riesgos que cualquier persona usuaria, y especialmente si esta es menor, debe conocer y saber cómo afrontarlos.

Siendo esta la realidad, esta materia debe contribuir a formar al alumnado en el manejo ágil y solvente de las tecnologías digitales, así como dotarlo de recursos más eficientes para la mejora de las competencias de la ciudadanía del siglo XXI, que incluyen, entre otras, la necesidad de mantener una actitud crítica a la hora de aplicar estrategias de búsqueda, selección y organización de la información y de los contenidos digitales, al mismo tiempo que compartir y construir nuevos conocimientos y adquirir un sentido cultural de la educación que garantice una formación integral y transdisciplinar desde la reflexión individual y colectiva.

Asimismo, debe promover que el alumnado desarrolle una actitud adecuada a la hora de interactuar en la red, atendiendo a la etiqueta digital, cuidando de la privacidad de los datos personales y respetando la propiedad intelectual, elementos clave de una ciudadanía digital competente. La promoción de un uso seguro y responsable de los entornos digitales desde la materia facilitará que el alumnado sea capaz de buscar el bienestar digital, tanto en el plano físico, mental como social, así como velar por la protección de sus dispositivos y por su propia huella digital ante cualquier amenaza.

A. Orientaciones metodológicas:

A.1. Modelos metodológicos:

Se elaborarán distintas **situaciones de aprendizaje S.A.**, a fin de conseguir los objetivos que se pretenden alcanzar con esta programación. Estas **S.A.** de aprendizaje tendrán en cuenta como punto de partida las competencias específicas de manera que se desarrollen las **competencias claves correspondientes**, y los criterios asociados a las mismas, adquiriendo de este modo el alumno los saberes básicos correspondientes y sirviendo estos como elementos que permitan concretar y evaluar las diferentes experiencias de aprendizaje. Para que sean competenciales se diseñarán tareas y actividades útiles (siempre que sea posible), procurando que estas estén situadas en contextos cercanos o familiares, y que sean significativos, que le supongan un desafío y a vez despierten su deseo y curiosidad por seguir aprendiendo.

El diseño de las diferentes situaciones de aprendizaje debe propiciar el desarrollo del espíritu crítico, los hábitos de trabajo individual y en grupo, la capacidad de comunicarse eficazmente con otras personas de manera respetuosa, la resolución pacífica de conflictos que puedan surgir, la responsabilidad en la mejora de la comunidad en la que conviven y la autonomía en la aplicación de los conocimientos.

Teniendo en cuenta la situación de aprendizaje se optará por los modelos de enseñanza más adecuados a cada situación.

- Enseñanza no directiva: El alumnado es libre para explorar problemas, para decidir la respuesta y tomar decisiones, según un criterio personal. El profesorado no interviene.

- Enseñanza directiva: Entrenamiento de habilidades y destrezas: se muestra el procedimiento, se realiza una práctica guiada y, después, una práctica autónoma.

- Simulación: Utilización de simuladores para entrenar la conducta y lograr que, cuando se dé la situación real, sepa actuar adecuadamente.

- Investigación grupal: Búsqueda de información en grupo, en la que lo más importante es la interacción del alumnado y la construcción colaborativa del conocimiento.

- Juego de roles: Dramatización de situaciones “reales”, en las que cada alumno/a asume un rol dado y actúa en relación a él.

- Jurisprudencial: Modelo de debate y argumentación, en grupo, en torno a temas sociales y éticos, que debe concluir con un veredicto.

- Inductivo básico: Al contrario que el deductivo, consiste en partir de casos concretos.

- Organizadores previos: Cuando la información a suministrar o el campo de estudios es amplio, se parte de una panorámica general del contenido y de sus relaciones (mapa conceptual, gráfico, esquema...)

A.2. Agrupamientos:

En el escenario actual, el agrupamiento será el de un alumno por ordenador y puntualmente se agruparán por parejas cuando la tarea lo requiera.

Se utilizará el gran grupo en presentaciones de trabajos de investigación, exposiciones, explicaciones, visionado de audiovisuales, debates y puestas en común, pero todo ello dentro del aula MEDUSA 103.

En gran grupo se fomentará el respeto a la opinión de otras personas, la responsabilidad personal, fomentando la importancia del deber y el disfrute de participar en una tarea que debe quedar bien por el bien común.

En el trabajo individual se busca potenciar la autonomía y constatar que se han adquirido las destrezas correspondientes.

En situación de emergencia sanitaria, se optará por el agrupamiento individual, continuado, y se procurará un mayor distanciamiento entre los distintos puestos habilitados en el aula.

A.3. Espacios:

Aula medusa 103

A.4. Recursos:

Portátiles u ordenadores de sobremesa, y recursos variados apuntes, presentaciones, animaciones, gráficos que estarán a disposición del alumnado en el aula virtual. El aula virtual será utilizada en los tres escenarios posibles (presencial, semipresencial o no presencial). textuales tecno 12 18.

A.5 Actividades complementarias y extraescolares:

No se contemplan.

B. Atención a la diversidad:

El decreto que regula la atención a la diversidad es el, 25/2018, se hará desde un enfoque inclusivo e incluye:

- Iniciar el aprendizaje partiendo de los conocimientos previos del alumnado.

- Usar varios tipos de recursos y de modelos de enseñanza
- Diversificar las actividades a lo largo de cada unidad (vídeo lecciones interactivas, cuestionarios, investigaciones, etc)
- Realizar actividades de refuerzo, consolidación y ampliación, según la necesidad observada.
- Respecto al alumnado repetidor, se realizará un seguimiento especial del mismo, con el objeto de detectar las carencias o dificultades.
- A los alumnos NEAE sin adaptación curricular, se les hará un seguimiento más detallado de su evolución y se tomarán las medidas que se consideren necesarias teniendo en cuenta sus dificultades específicas. Se estudiarán los casos en los que proceda realizar algún tipo de adaptación curricular en colaboración con el Departamento de Orientación y el equipo educativo.
- Con este grupo se ha optado por graduar/dividir las tareas en tareas más pequeñas/pasos para que puedan ser capaces de hacerlas, ya que este tipo de alumnado se pierde con facilidad con proyectos/tareas muy largas.

C. Evaluación:

Se combinarán distintas técnicas de evaluación:

- La observación sistemática, tomando registros del desempeño del alumnado (participación activa, dificultades, hábitos de trabajo) en el diario de clase del profesorado a través de una lista de control o escala de valoración.
- El análisis de productos elaborados por el alumnado. Los productos serán variados: cuestionarios, informes de prácticas, exposiciones orales, libros desplegables, productos digitales (póster, infografías...), comentario crítico (de noticias, lecturas o audiovisuales), debates.
- La encuestación, durante el desarrollo de las actividades, mediante preguntas abiertas para obtener información sobre progresos, dificultades, interés.

La evaluación será formativa (para saber en qué se ha avanzado y lo que aún se puede mejorar) y continua (día a día, tarea a tarea).

Para evaluar se tomará como referentes los criterios de evaluación, los cuales están asociados a las competencias específicas y a los perfiles de salida (Descriptorios operativos de las competencias clave). La evaluación continua supone entender que el alumnado tiene un curso completo para desarrollar los aprendizajes de los criterios de evaluación y las competencias vinculadas a estos. Por tanto, para valorar los aprendizajes de la primera, segunda evaluación y evaluación final, se tendrán en cuenta todos los instrumentos de que se disponga hasta el momento de dichas evaluaciones. De este modo, las evaluaciones parciales (1ª y 2ª evaluación) se convierten en un indicador que señala al alumno cuál es su nivel de logro hasta dicho momento. En ningún caso se considerarán criterios como definitivamente aprobados o suspendidos hasta la evaluación final. En ese momento, y teniendo en cuenta todos los instrumentos que se hayan utilizado durante el curso, se determinará la calificación final del alumno.

El alumnado evaluará su propio aprendizaje, el de sus compañeros y la práctica docente, para ello utilizaremos distintas evaluaciones (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación).

D. Estrategias para el refuerzo y planes de recuperación:

Aplicaremos estas pautas o medidas de refuerzo:

- Valoración permanente de los logros obtenidos.
- Variación de los recursos con los que se han presentado anteriormente los contenidos.
- Preocupación por crear un clima de trabajo en el que el alumno no tema expresar sus dificultades.
- Fomentar el apoyo entre iguales.

Cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, el docente establecerá las medidas de apoyo y orientación, así como los instrumentos de evaluación para la recuperación que considere pertinentes. Se informará al alumno, a sus responsables y al tutor sobre dichas medidas e instrumentos.

Concreción de los objetivos de etapa al curso:

Esta materia contribuye al desarrollo de los objetivos de etapa, en tanto que promueve el crecimiento integral del alumnado con el fin de ejercer una ciudadanía digital responsable desde el conocimiento de sus deberes, sus derechos y el respeto a las demás personas (a), incluyendo estilos de vida relacionados con la salud, el consumo responsable y el respeto al medioambiente (k). Asimismo, promueve el trabajo colaborativo como parte del desarrollo personal y social (b), y la interacción crítica y respetuosa en diferentes ámbitos reales o virtuales (d), haciendo uso además de una correcta expresión oral y escrita (h). La materia contribuye a que, en dichos entornos, que no dejan de ser un fiel reflejo de nuestra sociedad plural, se busque el bienestar físico, mental y social de todas las personas que lo conforman, la inclusión y la igualdad de derechos y oportunidades (c), así como el respeto al patrimonio artístico, natural y cultural propio y de otros pueblos (j). Del mismo modo, esta materia contribuye también a la apreciación de las distintas manifestaciones artísticas por parte del alumnado, valorando la creatividad y el uso de las mismas para manifestar emociones y sentimientos (l).

Asimismo, también contribuye, por un lado, al desarrollo de destrezas básicas en el uso de las fuentes de información, valorando con actitud crítica, responsable, segura, saludable y sostenible, la fiabilidad de las mismas, y por otro, a construir su propio conocimiento y comunicarlo adecuadamente (e). Al mismo tiempo, esta materia colabora en el desarrollo del espíritu emprendedor, la autoconfianza e iniciativa personal del alumnado, fomentando la participación activa, la planificación, la toma de decisiones, en grupo o de forma individual, y la asunción de responsabilidades a la hora de poner en práctica estrategias que ayuden al alumnado a identificar sus propias carencias en la competencia digital, y las de otras personas de su entorno, y participe activamente para contribuir a suplirlas (g), reconociendo el conocimiento científico como un saber integrado y aplicando métodos para interpretar y resolver problemas (f).

SA N.º 1

“APRENDIENDO A BUSCAR”

Descripción: Se verificará que el alumnado es capaz de aplicar técnicas de búsqueda en función de las necesidades y temas de interés, incluyendo contenidos relativos a la identidad cultural canaria, y que atiende a la seguridad configurando los navegadores con sitios de confianza haciendo uso de “favoritos”, siendo precavido en la autorización para el uso de las cookies, creando un protocolo para la detección de noticias falsas, etc.

Se verificará también que el alumnado es capaz de seleccionar los resultados de dichas búsquedas de manera reflexiva, así como evaluar la calidad de los mismos, diferenciando información de opinión, siendo crítico con el nivel de accesibilidad que tienen y siendo consciente de la infodemia, además de ser capaz de buscar fuentes fiables para contrastar y obtener conclusiones relevantes.

Asimismo, se comprobará su capacidad de organizar el almacenamiento de la información de forma segura, haciendo uso del formato adecuado en función de la complejidad de la misma, para poder referenciarla y reutilizarla con posterioridad, llevando a cabo para ello una gestión adecuada de su entorno digital de aprendizaje.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1. Buscar, organizar, almacenar e interpretar	1.1. Realizar búsquedas avanzadas en la red, aplicando estrategias de filtrado de datos,	CCL2, CCL3, CD1	I. Alfabetización mediática, tratamiento y organización de la información	Heteroevaluación	- Diario de clase. - Registro anecdótico	Producción documentos de texto. Observación directa

<p>información en distintos formatos, mediante la aplicación de estrategias de búsqueda, valorando sesgos, validez, calidad, actualidad, accesibilidad y fiabilidad de las fuentes y contenidos digitales, para organizar, almacenar y reutilizar dicha información con posterioridad y crear su propio entorno personal de aprendizaje.</p>	<p>información y contenido digital, usando operadores lógicos, para almacenarlos y organizarlos de tal forma que permita recuperarlos y referenciarlos en un uso posterior.</p>		<p>1. Conocimiento y aplicación de estrategias de búsqueda, filtrado y selección de la información y contenidos digitales. 2. Evaluación de la fiabilidad de las fuentes consultadas y de la información obtenida, con actitud crítica, conociendo los posibles sesgos y aplicando un protocolo consensuado. 3. Análisis de las consecuencias de la infodemia y la sobrecarga de información para la población. 4. Análisis de las ventajas y desventajas del uso de motores de búsqueda impulsados por la Inteligencia Artificial (IA). 5. Análisis de los factores que influyen en los resultados de búsquedas, flujos de actividad de las redes sociales y recomendaciones de contenido (términos de búsqueda utilizados, contexto, dispositivo, regulaciones locales y el comportamiento en línea anterior del usuario a través de internet). 6. Identificación y análisis crítico del grado de accesibilidad de los recursos consultados y creados, a partir del conocimiento de estándares de calidad</p>	<p>Coevaluación Autoevaluación</p>	<p>- Rúbricas. - Lista de control</p>	<p>Producción de Presentaciones</p>
	<p>1.2. Reflexionar sobre la fiabilidad de las fuentes y los motores de búsqueda, así como sobre la información y opinión obtenida, considerando los sesgos de cualquier tipo que pudiera haber implicados en ese proceso y la pertinencia de los datos obtenidos, para crear su propio entorno personal de aprendizaje.</p>	<p>CCL2, CCL3, CD1 CD2, CPSAA5, CC3</p>				
	<p>1.3. Conocer protocolos y estándares de accesibilidad y reflexionar de manera crítica sobre ello, cuando se consume información u opinión en fuentes consultadas así como cuando se crean recursos digitales propios, para entender la importancia de la accesibilidad de todas las personas potenciales usuarias, independientemente de sus características personales o contextuales.</p>	<p>CD1, CPSAA5, CC3</p>				

			relativos a la organización de los menús y submenús, de los contenidos, uso de claves de lectura fácil, etc., para promover la inclusividad. 7. Desarrollo y aplicación de técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información con el fin de que pueda ser recuperada y referenciada.			
Productos			Tipos de evaluación según el agente			
Informes escritos sobre los temas tratados Cuestionarios Presentaciones oral y digital			Heteroevaluación Coevaluación y Autoevaluación			
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA						
Metodologías		Agrupamientos		Espacios		Recursos
Enseñanza directiva Deductivo Expositivo Investigación guiada		- Grupos heterogéneos: - Gran grupo - Grupos fijos - Trabajo individual		Aula medusa		LibreOffice Fuentes diversas internet
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores						
Mediante la resolución del problema planteado (búsqueda de información) Se tratarán los valores recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Los educación moral y cívica.						
Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS						
- Eje Comunicación Lingüística. Eje Salud						
Actividades complementarias y extraescolares						
No						
Periodo implementación		Desde la semana nº 1 a la semana nº 6		Nº de sesiones: 12		Trimestre: 1º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:		Ámbito lingüístico				
Valoración del Ajuste	Desarrollo					
	Propuestas de Mejora					

SA N.º 2

“CIUDADANÍA DIGITAL RESPONSABLE”

Descripción: Con esta SA se busca que el alumnado reconozca la importancia de hacer un uso seguro y responsable de las tecnologías digitales, aprendiendo entre otras lo que implica el bienestar digital y los efectos negativos que suponen no implementar prácticas saludables para alcanzarlo. Deberá ser capaz de poner en valor los beneficios de dichas tecnologías en la sociedad actual sin obviar todos los aspectos negativos y amenazas que rodean a dichos entornos adquiriendo herramientas que le ayuden a detectarlas aprendiendo a actuar en consecuencia de forma proactiva o reactiva.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
5. Aplicar medidas de seguridad, para proteger los dispositivos, los datos personales, la privacidad y los contenidos asociados al uso de las tecnologías digitales, identificando los riesgos y beneficios, personales, sociales y medioambientales y haciendo un uso crítico, responsable, seguro, saludable y sostenible de las mismas.	5.1. Conocer los beneficios, y los riesgos y amenazas de los entornos digitales, adoptando medidas de actuación y prevención para un uso seguro de dichos entornos, identificando y actuando de forma crítica ante situaciones de ciberacoso, o situaciones discriminatorias de cualquier índole o suplantación de identidad, entre otros, y aplicando estrategias para proteger los datos personales y la privacidad. 5.2. Reflexionar sobre la necesidad	CCL2, STEM5, CD4, CPSAA2, CC1, CC2, CE1	V. Uso responsable y bienestar digital 1. Conocimiento de los beneficios que proporcionan las tecnologías digitales, entre otros, la interacción e inclusión social, el trabajo colaborativo , el acceso e intercambio de información, etc., haciendo un uso responsable de los mismos... 2. Análisis y valoración de los riesgos y amenazas de los entornos digitales , como pueden ser el ciberacoso, sexting, grooming, ciberbullying, libre acceso a contenidos inapropiados, suplantación de identidad, phishing, etc., así como conductas discriminatorias de cualquier tipo (por diversidad funcional, orientación sexual, etnia, raza, religión...) y las sanciones de las que pueden ser objeto, tanto dentro del centro educativo, como en la sociedad	Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación	Diario de clase Registro anecdótico Rúbrica Lista de control Escala de valoración	Pruebas orales Pruebas escritas Presentaciones Representaciones Producciones Documentos

	<p>de desarrollar prácticas saludables tanto a nivel físico, mental y social en el uso de las tecnologías digitales y hacer propuestas para llevarlas a cabo.</p> <p>5.3. Analizar y valorar los efectos de las tecnologías digitales en el bienestar personal y la inclusión social, así como sus efectos sobre el medioambiente, aplicando criterios éticos y sostenibles en su uso.</p>		<p>en general.</p> <p>3. Aplicación de medidas de actuación y prevención para el uso seguro de entornos digitales (antivirus, firewall, uso de contraseñas seguras y diversas para el acceso a diferentes aplicaciones o entornos, uso de protocolos de autenticación de dos factores...); actualización de sistema operativo y software; evitación del uso de redes wifi abiertas y especialmente cuando se realizan operaciones como banca online, etc.; gestión consciente del geotiquetado en las navegaciones en internet, etc.</p> <p>4. Conocimiento básico de la normativa relativa a la protección de datos personales; gestión consciente de la cesión de datos que se produce cuando se accede a los entornos digitales y conocimiento de sus políticas de privacidad; conocimiento de los derechos ARCO-POL en relación al tratamiento de sus datos personales y cómo ejercerlos.</p> <p>5. Conocimiento de la existencia y el uso de los certificados digitales, sistemas de firma y autenticación y de otras medidas de seguridad asociadas a su identidad digital.</p> <p>6. Aplicación de prácticas saludables a nivel físico y emocional en el uso de las tecnologías digitales, como</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			periodos de descanso, hábitos ergonómicos, control consciente del tiempo de conexión, etc. 7. Conciencia del impacto medioambiental y social que acompaña a las tecnologías digitales y a su uso, así como la protección de nuestro patrimonio natural			
Productos			Tipos de evaluación según el agente			
Informes escritos sobre vídeos, textos y cuestionarios (formato digital) Debate Carteles a mostrar por el centro Presentaciones			Heteroevaluación, Coevaluación, Autoevaluación			
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA						
Metodologías		Agrupamientos		Espacios		Recursos
Enseñanza no directiva Enseñanza directiva Simulación Investigación grupal Expositivo Investigación guiada		- Grupos homogéneos - Grupos heterogéneos: - Gran grupo - Equipos flexibles - Trabajo individual		Aula medusa Aula ordinaria grupo		Fuentes diversas internet
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores						
Educación moral y cívica Igualdad de género Educación ambiental						
Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS						
Eje de Educación Ambiental y Sostenibilidad Eje Comunicación Lingüística Eje de salud						
Actividades complementarias y extraescolares						
No se contemplan						
Periodo implementación	Desde la semana nº 7 a la semana nº 11			Nº de sesiones: 10		Trimestre: 1º-2º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Ámbito sociolingüístico					
Valoración del Ajuste	Desarrollo					

SA N.º 3
“INVESTIGO Y EXPONGO”

Descripción: Se busca que el alumno sea capaz de utilizar las tecnologías digitales como medio de expresión empleando para ello diversas herramientas incluidos los contenidos generados por inteligencia artificial, valorando estos últimos y reflexionando sobre ellos y sobre la propiedad intelectual. Se tendrá en cuenta el uso adecuado de la estructura empleada, su originalidad y accesibilidad e indicación correcta de las fuentes empleadas incluyendo de forma adecuada las referencias.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2. Crear y reutilizar contenidos digitales accesibles en distintos formatos, utilizando tecnologías digitales, respetando los derechos de autoría y la propiedad intelectual, para expresar ideas, conocimientos, sentimientos e inquietudes de forma inclusiva, creativa y eficaz.	2.1. Emplear las tecnologías digitales para crear contenidos de forma individual o colaborativa, que permitan expresar ideas, opiniones, conocimientos o sentimientos en distintos lenguajes y formatos, de forma accesible, respetando los derechos de autoría y las licencias de uso, reelaborándolos de forma personal y original.	CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CD1, CD2, CPSAA3, CE3, CCEC3, CCEC4	II. Creación de contenidos digitales 1. Conocimiento y aplicación de estrategias de tratamiento de información y uso de diferentes herramientas para crear contenidos digitales accesibles en diferentes formatos (DUA, lectura fácil, etc.). 2. Modificación, perfeccionamiento, mejora e integración de contenidos e información para crear otros nuevos y originales. 3. Desarrollo de formas de expresión a través de la creación de medios digitales. 4. Selección del formato adecuado	Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación	Diario de clase Registro anecdótico Rúbrica Lista de control Escala de valoración	Pruebas orales Pruebas escritas Presentaciones Representaciones Producciones Documentos

			<p>para la elaboración de contenidos digitales según su finalidad y el público al que se dirige.</p> <p>5. Identificación de herramientas y técnicas para crear contenido digital accesible siguiendo las normas y directrices oficiales.</p> <p>6. Uso de la Realidad Aumentada (AR) para crear contenido digital e interacción en entornos de realidad virtual (VR).</p> <p>7. Respeto hacia las normas de derechos de autoría, licencias de uso y accesibilidad universal, que se aplican a los datos, la información digital y los contenidos en entornos digitales.</p>			
Productos			Tipos de evaluación según el agente			
Informes escritos Creación de un producto digital Presentaciones del producto creado			Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación			
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA						
Metodologías		Agrupamientos		Espacios		Recursos
Enseñanza no directiva Enseñanza directiva Deductivo Expositivo Investigación guiada		- Grupos homogéneos - Gran grupo - Equipos flexibles - Trabajo individual		Aula medusa		LibreOffice Software específico
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores						
Educación moral y cívica						

Igualdad de género Educación del consumidor			
Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS			
Eje Comunicación Lingüística Eje de igualdad			
Actividades complementarias y extraescolares			
No están previstas			
Periodo implementación	Desde la semana nº 12 a la semana nº 16	Nº de sesiones: 10	Trimestre:
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Ámbito sociolingüístico.		
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		

SA N.º 4						
“APRENDIENDO A CREAR y COMUNICAR “						
<p>Descripción: el alumnado es capaz de integrarse en la ciudadanía digital como persona crítica, informada y responsable, para lo cual se comprobará que es capaz de seleccionar herramientas y tecnologías digitales accesibles y apropiadas según el contexto, con la finalidad de comunicarse de forma síncrona y asíncrona, compartir datos y contenidos digitales, y de realizar procesos de colaboración, todo ello aplicando normas de comportamiento y desarrollando habilidades adecuadas para desenvolverse con respeto y empatía, al igual que de forma segura, para proteger la privacidad y construir una identidad digital positiva, actuando además de manera crítica a la hora de promover estereotipos que atenten contra la autoestima (retoque fotográfico para promover cánones de belleza irreales, etc.) o de colaborar en la difusión de noticias no contrastadas...</p> <p>Además, se verificará que el alumnado conoce y respeta la normativa sobre derechos de autoría y propiedad intelectual, así como sus derechos y deberes digitales como el acceso universal al entorno digital, para participar en la sociedad de manera activa, cívica y reflexiva.</p>						
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR						
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
4.Comunicar y compartir contenidos digitales de forma colaborativa, mediante el empleo de tecnologías digitales	4.1. Crear, de forma colaborativa y creativa, contenidos digitales utilizando diferentes tecnologías accesibles, seleccionando los	CCL1, CCL2, CCL5, CD2, CD3, CD4, CPSAA3, CC1, CCEC4	II. Creación de contenidos digitales 1. Conocimiento y aplicación de estrategias de tratamiento de	Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación	Diario de clase Registro anecdótico Rúbrica Lista de control Escala de valoración	Pruebas orales Pruebas escritas Presentaciones Representaciones Producciones Documentos

<p>accesibles, utilizando estrategias de comunicación que respeten la etiqueta digital, la privacidad, los derechos de autoría y la propiedad intelectual, con la finalidad de construir una ciudadanía e identidad digital responsables.</p>	<p>medios más apropiados para cada contexto de comunicación. 4.2. Conocer y aplicar las normas de comportamiento en la red, etiqueta digital, y desarrollar las habilidades para desenvolverse con respeto y empatía al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en estos entornos, protegiendo la identidad digital propia y ajena. 4.3. Conocer los derechos y deberes digitales, especialmente los relativos a la autoría, a la propiedad intelectual, a la privacidad y a la accesibilidad universal en el entorno digital, para compartir datos y contenidos digitales y participar en la sociedad a través del uso de tecnologías digitales adecuadas de manera responsable.</p>		<p>información y uso de diferentes herramientas para crear contenidos digitales accesibles en diferentes formatos (DUA, lectura fácil, etc.). 2.Modificación, perfeccionamiento, mejora e integración de contenidos e información para crear otros nuevos y originales. 3.Desarrollo de formas de expresión a través de la creación de medios digitales. 4.Selección del formato adecuado para la elaboración de contenidos digitales según su finalidad y el público al que se dirige. 5.Identificación de herramientas y técnicas para crear contenido digital accesible siguiendo las normas y directrices oficiales. 6.Uso de la Realidad Aumentada (AR) para crear contenido digital e interacción en entornos de realidad virtual (VR). 7.Respeto hacia las normas de derechos de autoría, licencias</p>			
---	--	--	--	--	--	--

			de uso y accesibilidad universal, que se aplican a los datos, la información digital y los contenidos en entornos digitales.			
Productos			Tipos de evaluación según el agente			
Informes escritos Creación de un producto digital en grupo Presentaciones del producto creado			Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación			
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA						
Metodologías		Agrupamientos		Espacios		Recursos
Enseñanza no directiva Enseñanza directiva Deductivo Expositivo Investigación guiada		- Grupos homogéneos - Grupos heterogéneos: - Grupos de expertos/as. - Gran grupo - Equipos móviles o flexibles - Trabajo individual		Aula medusa		LibreOffice Fuentes diversas internet Drive o Canvas
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores						
Educación moral y cívica Educación por la Igualdad de género Educación del consumidor						
Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS						
Eje Comunicación Lingüística Eje de igualdad						
Actividades complementarias y extraescolares						
No se prevee						
Periodo implementación		Desde la semana nº 17 a la semana nº 22		Nº de sesiones: 12		Trimestre:
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:		Ámbito sociolingüístico, ámbito científico-matemático				
Valoración del Ajuste	Desarrollo					
	Propuestas de Mejora					

SA N.º 5
“PENSANDO COMO UN ROBOT”

Descripción: se busca que el alumnado sea capaz de aplicar estrategias de pensamiento computacional para resolver problemas, generando para ello las secuencias e instrucciones necesarias a través de diagramas de flujo tanto de forma individual como en equipos poniendo en valor lo que se denomina como internet de las cosas (IdC). Se trabajará a la vez los valores de crítica(autoevaluación) y reevaluación (coevaluación) de las soluciones como parte del proceso del aprendizaje.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
<p>3. Aplicar estrategias de pensamiento computacional y programación para resolver problemas, analizando críticamente las soluciones de forma eficaz y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.</p>	<p>3.1. Programar y desarrollar una secuencia de instrucciones aplicando estrategias de pensamiento computacional y programación para que un sistema informático, robot u objetos inteligentes (el internet de las cosas [IdC]) resuelvan un problema determinado o realicen una tarea específica. 3.2. Analizar de manera crítica y eficaz las soluciones o propuestas, con el fin de reformular el procedimiento, si fuese necesario.</p>	<p>CCL2, STEM1, STEM3, CD2, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3</p>	<p>III. Pensamiento computacional y programación 1. Conocimiento y aplicación de estrategias de pensamiento computacional y programación. Generación de secuencias de instrucciones o algoritmos sencillos, para resolver problemas o ejecutar tareas simples o rutinarias, siguiendo, entre otras, la rutina de pensamiento: «Pienso, programo, pruebo». 2. Programación de objetos inteligentes (el internet de las cosas [IdC]) y aplicación de principios de Inteligencia Artificial (IA). 3. Programación de</p>	<p>Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación</p>	<p>Diario de clase Registro anecdótico Rúbrica Lista de control Escala de valoración</p>	<p>Pruebas orales Pruebas escritas Presentaciones Representaciones Producciones Documentos</p>

			robots sencillos de manera física o simulada. 4. Análisis crítico, evaluación y reflexión sobre las soluciones y propuestas realizadas. 5. Depuración de errores y reformulación de las soluciones y propuestas, si fuese necesario, gestionando adecuadamente las emociones.			
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
Informes escritos Carteles con los elementos de un diagrama Algoritmos						
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA						
Metodologías		Agrupamientos		Espacios		Recursos
Aprendizaje basado en problemas Enseñanza directiva Simulación Investigación grupal Deductivo Investigación guiada		- Grupos de expertos/as. - Gran grupo - Grupos fijos - Equipos flexibles - Trabajo individual		Aula medusa		LibreOffice Software específico. Participación en code.org
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores						
Educación moral y cívica Educación por la Igualdad de género						
Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS						
Eje Comunicación Lingüística Eje de igualdad						
Actividades complementarias y extraescolares						
No está prevista						

Periodo implementación		Desde la semana n° 23 a la semana n° 32	N° de sesiones: 20	Trimestre: 3°
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:		Ámbito sociolingüístico, ámbito científico-matemático		
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			