

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Computación Robótica

Digitalización



ALMUDENA HERNÁNDEZ MORENO

IES LUNA DE LA SIERRA

Curso 2023-2024

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. MARCO LEGISLATIVO:.....	4
3. CONTEXTUALIZACIÓN Y RELACIÓN CON EL PLAN DEL CENTRO:.....	4
3.1. Contextualización del Centro.....	5
El alumnado.....	5
El personal.....	5
El entorno, las familias y el alumnado.....	5
3.2. Descripción del departamento didáctico.....	7
3.3. Descripción del grupo de alumnos:.....	7
4. Conceptualización y características de la materia, relación con el Plan de centro:...	9
5. Contribución de las materias a la adquisición de las competencias clave:.....	12
5.1. Objetivos.....	13
5.2. Competencias Clave.....	13
5.3. Competencias Específicas.....	13
5.4. Criterios de Evaluación.....	13
5.5. Saberes Básicos.....	13
5.6. Temporalización:.....	14
5. Metodología:.....	20
5.1.Principios Metodológicos:.....	21
5.2. Contribución a la lectura:.....	21
5.3. Materiales y recursos:.....	22
6. Evaluación.....	23
6.1. Técnicas e instrumentos.....	23
6.2. Agentes de la evaluación (co-evaluación, hetero-evaluación, auto-evaluación)...	23
6.3. Criterios de calificación.....	24
6.4. Evaluación del profesorado.....	26
6.5. Evaluación inicial.....	26
6.6. Recuperación de criterios.....	26
7. Atención a la Diversidad.....	27
7.1. Medidas Generales.....	27
7.2. Medidas Específicas.....	27
7.3. Programas de Refuerzo al Aprendizaje.....	27
7.4. Programas de Profundización.....	28
7.5. Planes de recuperación.....	28
8. Incorporación de los contenidos de carácter transversal al currículo.....	28
9. Actividades complementarias y extraescolares:.....	29

9.1. Actividades complementarias y extraescolares que se van a realizar.....	29
9.2. Planes, programas y proyectos vinculados a la materia.....	29
10. Evaluación de la Programación Didáctica:.....	29

1. INTRODUCCIÓN

Este documento contiene la programación didáctica del departamento de informática del IES LUNA DE LA SIERRA para el curso 2023/2024. En él se recogen los aspectos fundamentales de la organización, planificación, desarrollo y evaluación de las materias relacionadas con la informática que se imparten en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria: Computación y Robótica en 1º, 2º y 3º ESO Y Digitalización en 4º ESO.

La programación didáctica se ha elaborado siguiendo los principios pedagógicos y normativos que rigen la educación en nuestra comunidad autónoma y en nuestro país, tales como:

- **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo**, de Educación; modificada por **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE)**.
- **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- **Decreto 102/2023, de 9 de mayo**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- **Decreto 327/2010, de 13 de julio**, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- **Orden de 30 de mayo de 2023**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.
- **Instrucciones de 21 de junio de 2023**, de la Viceconsejería de desarrollo educativo y formación profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en educación primaria y educación secundaria obligatoria.

La programación didáctica tiene como finalidad facilitar la práctica docente, asegurar la coherencia entre las intenciones educativas del profesorado y la puesta en práctica en el aula, orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado y favorecer la evaluación y la mejora continua de la calidad educativa.

La programación didáctica se estructura en los siguientes apartados:

- **Introducción:** donde se explica el contexto del centro educativo, el perfil del alumnado, la justificación de la programación y los objetivos generales de la materia.

- **Contenidos:** donde se especifican los contenidos de cada unidad didáctica, los criterios de evaluación, los estándares de aprendizaje evaluables y las competencias clave que se trabajan.
- **Metodología:** donde se describe la metodología didáctica que se va a seguir, los recursos y materiales que se van a utilizar, las actividades que se van a realizar y las estrategias de atención a la diversidad que se van a aplicar.
- **Evaluación:** donde se establecen los instrumentos y procedimientos de evaluación, los criterios de calificación, los criterios de recuperación y los criterios de promoción.
- **Bibliografía:** donde se citan las fuentes legales, normativas, curriculares y bibliográficas que se han utilizado para elaborar la programación.

Con esta programación didáctica se pretende ofrecer al alumnado una formación integral y de calidad en el ámbito de la informática, la tecnología y la robótica, que les permita desarrollar las competencias necesarias para afrontar los retos del siglo XXI y contribuir al desarrollo sostenible de la sociedad.

2. MARCO LEGISLATIVO:

- **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo**, de Educación; modificada por **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE)**.
- **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- **Decreto 102/2023, de 9 de mayo**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- **Decreto 327/2010, de 13 de julio**, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- **Orden de 30 de mayo de 2023**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.
- **Instrucciones de 21 de junio de 2023**, de la Viceconsejería de desarrollo educativo y formación profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en educación primaria y educación secundaria obligatoria.

3. CONTEXTUALIZACIÓN Y RELACIÓN CON EL PLAN DEL CENTRO:

3.1. Contextualización del Centro

El IES Luna de la Sierra comenzó a funcionar como sección del IES Santos Isasa en 1997 usando unas instalaciones provisionales que el Ayuntamiento de Adamuz cedió para tal fin. Fue en 2001 cuando se creó como Instituto de Enseñanza Secundaria, por el Decreto 162/2001 de 3 de julio (BOJA nº 77 de 7 de julio de 2001) y ahí empezó su andadura en su actual emplazamiento.

A pesar de ser un edificio de nueva construcción, desde sus inicios ha tenido problemas de espacio. El centro cuenta con ocho aulas y los talleres de las materias específicas: aula de informática, aula de tecnología, laboratorio de ciencias, biblioteca, aula de música, etc; pero no posee aulas para desdoblés ni para optativas, lo cual nos condiciona en algunos casos las actividades y su funcionamiento.

El alumnado

El alumnado proviene del CEIP Laureado Capitán Trevilla (en su mayoría) y del CEIP Fray Albino de Algallarín (para su traslado al centro utilizan el transporte escolar); los cuales se organizan en este curso en 7 grupos de ESO (dos primeros, dos segundos, dos terceros, un grupo de Diversificación que está incluido en los dos terceros y un cuarto).

El personal

La plantilla para este curso es de 21 profesores/as (incluyendo a la profesora de Religión). El 76% del profesorado de este curso lleva trabajando en el centro desde el curso 2021/22 como mínimo, a pesar de que el % de profesores definitivo en el centro es algo menor (62%). Esto es debido a que hay profesores que solicitan volver a nuestro centro, a pesar de no tener la plaza definitiva en el mismo. Este hecho le da cierta estabilidad al centro y permite poder adoptar compromisos y proyectos a medio y largo plazo.

En este profesorado está incluida la profesora PT que atiende a los alumnos/as que tienen un gran desfase curricular por déficit sociocultural y/o falta de interés y/o falta de compromiso familiar. Sus clases las imparte en el aula de apoyo o directamente en el aula de referencia de cada alumno.

Además, completan el personal del centro un administrativo y una conserje ambos con continuidad en éste de más de 15 años. Las relaciones entre los sectores de la comunidad (profesorado, alumnado, personal no docente y padres y madres) son bastante cercanas y de buen clima.

El entorno, las familias y el alumnado.

Adamuz está situado a unos 35 km de Córdoba y su población es de unos 4.700 habitantes, de los cuales aproximadamente 900 pertenecen a la entidad menor de Algallarín.

La principal actividad económica es la explotación del cultivo del olivar, trabajando gran parte de la población una media de tres meses anuales en la recolección de la aceituna. El resto del año se trabaja eventualmente en otro tipo de actividades, percibiendo la mayoría el subsidio agrario. Además, muchas familias son propietarias de pequeñas extensiones de olivar que explotan familiarmente.

El Índice Socioeconómico y Cultural (ISEC) elaborado por la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía se establece en -0'65 lo que sitúa al alumnado de nuestro centro y a sus familias en un nivel de ISEC bajo. La obtención de un ISC bajo se corresponde con un nivel de estudios y profesional bajo de los padres y madres, con una gran deficiencia en el número de libros disponibles en el hogar y con poca disponibilidad de los recursos a los que hace referencia las variables utilizadas en su construcción (disponibilidad de sitio adecuado para estudiar en casa, de mesa de estudio, de libros de apoyo escolar, ...).

Es nuestro centro nos encontramos con dos tipos de familias en general:

- Familias que carecen de una estructura familiar sólida, sin estudios; que no le dan la importancia suficiente a que sus hijos tengan un título en ESO, un ciclo formativo o unos estudios superiores y que, por tanto, no estimulan a sus hijos para que se esfuercen en sus estudios.
- Familias que tienen la expectativa de que sus hijos cursen estudios superiores, familias implicadas y colaboradoras que hacen grandes esfuerzos por ayudar a sus hijos a que consigan un título y puedan continuar sus estudios.

Si nos fijamos en los indicadores homologados para la autoevaluación de la Consejería de Educación, podemos afirmar que en nuestro centro hay un número elevado de familias implicadas y de alumnos que se preocupan por llevar sus estudios al día; ya que, estos indicadores muestran que hay un elevado porcentaje de alumnos que promocionan (86%) y de alumnos que titulan (89%). Porcentajes que además, están por encima de la media (realizada con los datos de los últimos tres cursos) de los centros con ISEC similar y de Andalucía.

A título individual, las familias mantienen contacto de forma continua y fluida con los tutores y tutoras y con el profesorado. Generalmente son las familias del alumnado con mayor interés y mejores resultados académicos quienes más demandan y aprovechan esta relación familias-profesorado.

Por último, destacar los puntos fuertes con los que cuenta esta Comunidad Educativa:

- Buen ambiente de trabajo entre el profesorado.
- Alto porcentaje de profesorado implicado en planes y proyectos.
- Buena ratio de alumnado en la mayoría de los grupos.
- Buenos niveles de convivencia entre el alumnado con pocos casos de alumnado disruptivo.
- Buena relación con el AMPA y, el cual tiene un alto compromiso con el centro.
- Colaboración permanente y diversificada con el Ayuntamiento.
- Colaboración con entidades sociales y sin ánimo de lucro para desarrollar diferentes actividades.

3.2. Descripción del departamento didáctico.

El departamento se trata de un departamento unipersonal como se describe a continuación, con esta distribución de grupos, materias, horas y números de alumnos:

Docente	Funciones
Almudena Hernández Moreno	Jefa Departamento unipersonal

Curso	Materia	Nº Alumnos	Horas
1º A y B	Computación Robótica	22	2
2ª A	Computación Robótica	14	2
2º B	Computación Robótica	16	2
3º A y B	Computación Robótica	8	2
3º A y B. DIVER.	Computación Robótica	9	2
4º	Digitalización	17	3

3.3. Descripción del grupo de alumnos:

A Continuación se describen los grupos de alumnos con la información extraída de la evaluación inicial:

- **1º ESO A y B.** Computación y Robótica: El alumnado en general presenta un desconocimiento general de la asignatura por ser el primer contacto para casi todos con la Computación y Robótica. Es un grupo heterogéneo con 10 niñas y 12 niños, charlatán y revoltoso, pero con interés en la asignatura.

- **2ºA.** Computación y Robótica: El alumnado en general conoce de qué va la asignatura ya que no es nueva para ellos. Es un grupo con sólo 2 niñas y 12 niños. Grupo muy movido con algunos alumnos disruptores a los que les cuesta trabajar a diario.
- **2ºB.** Computación y Robótica: El alumnado en general conoce de qué va la asignatura ya que no es nueva para ellos. Es un grupo con 7 niñas y 9 niños. Grupo en general trabajador aunque muy heterogéneo en cuanto a adquisición de conocimientos y trabajo en clase y en casa.
- **3ºA y B.** Computación y Robótica: El alumnado en general no conoce de qué va la asignatura ya que es la primera vez que la cursan. Es un grupo con sólo 1 niña y 7 niños. Grupo en general con el que se puede trabajar de manera adecuada por el interés y capacidad de la mayoría del grupo.
- **3ºA y B. DIVER.** Computación y Robótica: El alumnado en general no conoce de qué va la asignatura ya que es la primera vez que la cursan. Es un grupo con 7 niñas y 2 niños. Grupo que en general muestra interés en la materia aunque el avance en la asimilación de conocimientos es más lenta. Destacar la existencia de alumnos absentistas que no son capaces seguir el ritmo del resto de la clase.
- **4º.** Digitalización: El alumnado en general no conoce de qué va la materia ya que es la primera vez que la cursan. Es un grupo con 11 niñas y 8 niños. Grupo que en general muestran interés en la materia aunque trabajan tanto de manera individual como colaborativa lo que facilita el buen ambiente de clase.

4. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA, RELACIÓN CON EL PLAN DE CENTRO:

Computación y Robótica

Computación y Robótica es una materia del bloque de asignaturas optativas que se oferta en los cursos primero, segundo y tercero de Educación Secundaria Obligatoria. Su finalidad es permitir que los alumnos y las alumnas aprendan a idear, planificar, diseñar y crear sistemas de computación y robótica, como herramientas que permitan cambiar el mundo, desarrollando una serie de capacidades cognitivas integradas en el denominado Pensamiento Computacional.

Desde nuestra comunidad autónoma, y en virtud de la consecución de los objetivos planteados para el desarrollo sostenible de la Agenda 2030, así como especialmente para la adquisición de la competencia digital del Perfil de salida a la finalización de la etapa básica, dicha materia se antoja fundamental en un entorno cada vez más específicamente tecnificado.

Esta forma de pensar promueve el razonamiento relacionado con sistemas y problemas, mediante un conjunto de técnicas y prácticas bien definidas. Se trata de un proceso basado en la creatividad, la capacidad de abstracción y el pensamiento lógico y crítico que permite, formular problemas, analizar información, modelar y automatizar soluciones, evaluarlas y generalizarlas. Además, el aprendizaje de esta materia debe fomentar una actitud de creación de prototipos y productos que ofrezcan soluciones a problemas reales identificados en la vida diaria del alumnado y en el entorno del centro docente. El objetivo, por tanto, de Computación y Robótica es unir el aprendizaje con el compromiso social.

Del mismo modo, puede decirse que la computación es la disciplina dedicada al estudio, diseño y construcción de programas y sistemas informáticos, sus principios y prácticas, aplicaciones e impacto que estas tienen en nuestra sociedad. Se trata de una materia con un cuerpo de conocimiento bien establecido, que incluye un marco de trabajo centrado en la resolución de problemas y en la construcción de conocimiento. La computación, por tanto, es el motor innovador de la sociedad del conocimiento actual, situándose en el núcleo del denominado sector de actividad cuaternario, relacionado con la información.

Por otro lado, la robótica es un campo de investigación multidisciplinar, en la frontera entre las ciencias de la computación y la ingeniería, cuyo objetivo es el diseño, la construcción y operación de robots, entendidos como sistemas

autónomos que perciben el mundo físico y actúan en consecuencia, realizando tareas al servicio de las personas. A día de hoy, se emplean de forma generalizada, desarrollando trabajos en los que nos apoyan o incluso nos sustituyen.

La materia de Computación y Robótica tiene una relación directa con el **plan del centro, todavía en elaboración**, del IES Luna de la Sierra, ya que contribuye a la consecución de varios de sus objetivos y principios que se están desarrollando durante este curso. Por ejemplo:

- La materia de digitalización fomenta el uso crítico, responsable y sostenible de la tecnología, la valoración de las aportaciones y el impacto de la tecnología en la sociedad, y el respeto por las normas y los protocolos establecidos para la participación en la red. Estos aspectos se alinean con el objetivo del centro de promover la educación en valores, la convivencia democrática y el respeto a la diversidad.
- La materia de digitalización promueve la cooperación y el aprendizaje permanente en diferentes contextos, además de contribuir a dar respuesta a los retos del siglo XXI. Estos aspectos se relacionan con el principio del centro de favorecer el desarrollo integral del alumnado, potenciando sus capacidades y competencias para afrontar los cambios sociales y tecnológicos.
- La materia de digitalización permite al alumnado hacer un uso responsable y ético de las tecnologías digitales para aprender a lo largo de la vida y reflexionar de forma consciente, informada y crítica, sobre la sociedad digital en la que se encuentra inmerso. Estos aspectos se vinculan con el objetivo del centro de impulsar la innovación educativa y la mejora continua de la calidad de la enseñanza.

Digitalización

La materia Digitalización da respuesta a la necesidad de adaptación a la forma en que la sociedad actual se informa, se relaciona y produce conocimiento, ayudando al alumnado a satisfacer necesidades, individuales o colectivas, que se han ido estableciendo de forma progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad y la cultura digital. Pero la formación de la ciudadanía actual va más allá de la alfabetización digital, ya que requiere una atención específica a la adquisición de los conocimientos necesarios para usar los medios tecnológicos de manera ética, responsable, segura y crítica.

La materia aborda determinados temas como el consumo responsable, el logro de una vida saludable, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, la resolución pacífica de los conflictos en entornos virtuales, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, la aceptación y manejo de la incertidumbre, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo que tienen una clara relación con las condiciones propias, la sociedad y la cultura digital.

Esta materia trata de favorecer aprendizajes que permitan al alumnado hacer un uso competente de las tecnologías, tanto en la gestión de dispositivos y entornos de aprendizaje, como en el fomento del bienestar digital, posibilitando al alumnado tomar conciencia y construir una identidad digital adecuada.

El valor educativo de esta materia está asociado a la integración de sus competencias específicas en los contextos del día a día de la ciudadanía, adquiriendo hábitos que se ponen en juego constantemente en una sociedad digital y que se constituye como uno de los ejes principales del currículo. Pretende proporcionar al alumnado competencias en la resolución de problemas sencillos a la hora de configurar dispositivos y periféricos de uso cotidiano, así como la capacidad para organizar su entorno personal de aprendizaje, fomentando el aprendizaje permanente y el bienestar digital, contribuyendo a generar una ciudadanía digital crítica, informada y responsable, que favorezca el desarrollo de la autonomía, la igualdad y la inclusión, mediante la creación y difusión de nuevos conocimientos para hacer frente a la brecha digital.

La materia de digitalización tiene una relación directa con el **plan del centro ,todavía en elaboración,** del IES Luna de la Sierra, ya que contribuye a la consecución de varios de sus objetivos y principios. Por ejemplo:

- La materia de digitalización fomenta el uso crítico, responsable y sostenible de la tecnología, la valoración de las aportaciones y el impacto de la tecnología en la sociedad, y el respeto por las normas y los protocolos establecidos para la participación en la red. Estos aspectos se alinean con el objetivo del centro de promover la educación en valores, la convivencia democrática y el respeto a la diversidad.
- La materia de digitalización promueve la cooperación y el aprendizaje permanente en diferentes contextos, además de contribuir a dar respuesta a los retos del siglo XXI. Estos aspectos se relacionan con el principio del centro de favorecer el desarrollo integral del alumnado, potenciando sus capacidades y competencias para afrontar los cambios sociales y tecnológicos.
- La materia de digitalización permite al alumnado hacer un uso responsable y ético de las tecnologías digitales para aprender a lo largo de la vida y reflexionar de forma consciente, informada y crítica, sobre la sociedad digital en la que se encuentra inmerso. Estos aspectos se vinculan con el objetivo del centro de impulsar la innovación educativa y la mejora continua de la calidad de la enseñanza.

5. CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE:

Tomando las competencias clave que aparecen en el **Artículo 11 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Las materias de Digitalización y Computación y Robótica contribuye a la adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que son las siguientes:

- **Competencia plurilingüe:** La materia de digitalización ayuda al alumnado a comunicarse en diferentes lenguas y contextos, utilizando diversos medios y recursos digitales, así como a comprender y valorar la diversidad lingüística y cultural.
- **Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería:** La materia de digitalización favorece el desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo, así como la resolución de problemas y la toma de decisiones, mediante el uso de herramientas y metodologías digitales aplicadas a diferentes ámbitos de conocimiento.
- **Competencia digital:** La materia de digitalización potencia el uso seguro, responsable y ético de las tecnologías digitales, así como el desarrollo de habilidades y actitudes para la búsqueda, el tratamiento, la creación y la comunicación de información digital, tanto de forma individual como colaborativa.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** La materia de digitalización estimula el autoconocimiento, la autoestima, la autonomía, la iniciativa y la adaptación al cambio, así como el aprendizaje permanente y la gestión del tiempo y de los recursos, mediante el uso de estrategias y herramientas digitales que facilitan el seguimiento y la evaluación del propio proceso de aprendizaje.
- **Competencia ciudadana:** La materia de digitalización promueve la participación activa, crítica y solidaria en la sociedad digital, así como el respeto y la defensa de los derechos humanos, la igualdad, la democracia, la justicia social y el desarrollo sostenible, mediante el uso de las tecnologías digitales como medio de expresión, de información, de movilización y de transformación social.
- **Competencia emprendedora:** La materia de digitalización fomenta la capacidad de generar y desarrollar ideas innovadoras y creativas, así como de planificar, organizar, gestionar y evaluar proyectos digitales, tanto de forma individual como en equipo, con espíritu de iniciativa, liderazgo y responsabilidad.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales:** La materia de digitalización contribuye a la apreciación, el disfrute y la creación de manifestaciones culturales y artísticas, utilizando las tecnologías digitales como medio de expresión y de difusión, así como a la comprensión y el respeto por la diversidad cultural y artística.

También se recogen los siguientes elementos del currículo para la materia de Computación y Robótica y Digitalización:

5.1. Objetivos.

Son los recogidos en el **Artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

5.2. Competencias Clave.

Que aparece en el **Artículo 11 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

5.3. Competencias Específicas.

Que se recoge en la normativa: **página 9727/330 de la Orden de 30 de mayo de 2023 (Computación y Robótica) y página 9727/6 de la Orden de 30 de mayo de 2023 (Digitalización)**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.

5.4. Criterios de Evaluación.

Que aparecen en la **página 9727/334 de la Orden de 30 de mayo de 2023 (Computación y Robótica) y página 9727/71 de la Orden de 30 de mayo de 2023 (Digitalización)**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.

5.5. Saberes Básicos.

Que aparecen en la **página 9727/332 de la Orden de 30 de mayo de 2023 (Computación y Robótica) y página 9727/70 de la Orden de 30 de mayo de 2023 (Digitalización)**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.

5.6. Temporalización:

Estas son las planificaciones que tomaremos como referencia para el seguimiento trimestral de las programaciones. Se indica una tabla por grupo y materia, quedando así la materia de **Computación y Robótica y Digitalización**:

Computación y Robótica 1º A y B					
Nombre	Número Sesiones	Fechas estimadas	Competencias específicas	Criterios evaluación	Saberes Básicos
1.Introducción a la Programación	16	16/09/2023 al 13/12/2023	2	2.1, 2.2, 2.3	CYR.1.A.1. CYR.1.A.2. CYR.1.A.3. CYR.1.A.4. CYR.1.A.5. CYR.1.D.1 CYR.1.D.2. CYR.1.D.4. CYR.1.D.5. CYR.1.B.4.
2.Introducción a la Robótica	5	18/12/2023 al 15/01/2024	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	CYR.1.C.1. CYR.1.B.1. CYR.1.B.2. CYR.1.B.3. CYR.1.C.2. CYR.1.A.1. CYR.1.A.3. CYR.1.A.4.
3.Microbit, mi robot	13	17/01/2024 al 06/03/2024	3	3.1	CYR.1.F.1. CYR.1.F.2. CYR.1.F.3. CYR.1.F.4.
4.Big Data e Inteligencia Artificial	12	11/03/2024 al 29/04/2024	4	4.1, 4.2	CYR.1.G.1. CYR.1.G.2. CYR.1.G.3. CYR.1.G.4. CYR.1.H.1. CYR.1.H.2. CYR.1.H.3. CYR.1.H.4. CYR.1.H.5.
5.Aplicaciones Web	8	06/05/2024 al	5	5.1, 5.2	CYR.1.E.1. CYR.1.E.2. CYR.1.E.3.

		29/05/2024			CYR.1.E.4
6.Seguridad en Internet	6	03/06/2024 al 24/06/2024	6	6.1, 6.2, 6.3, 6.4	CYR.1.I.1. CYR.1.I.2. CYR.1.I.3. CYR.1.I.4. CYR.1.I.5.

Computación y Robótica 2º A y B					
Nombre	Número Sesiones	Fechas estimadas	Competencias específicas	Criterios evaluación	Saberes Básicos
1.Introducción a la Programación	14	25/09/2023 al 04/12/2023	2	2.1,2.2, 2.3.	CYR.2.A.1. CYR.2.A.2. CYR.2.A.3. CYR.2.A.4. CYR.2.A.5. CYR.2.A.3. CYR.2.A.4. CYR.2.D.1 CYR.2.D.2. CYR.2.D.3. CYR.2.D.1 CYR.2.D.2. CYR.2.D.4. CYR.2.D.5. CYR.2.B.4.
2.Introducción a la Robótica	10	11/12/2023 al 25/01/2024	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	CYR.2.C.1. CYR.2.B.1. CYR.2.B.2. CYR.2.B.3. CYR.2.B.4. CYR.2.C.2. CYR.2.A.1. CYR.2.A.2. CYR.2.A.3. CYR.2.A.4. CYR.2.A.5. CYR.2.C.1 CYR.2.C.3. CYR.2.C.4. CYR.2.C.5.

3. Microbit, mi robot	10	29/01/2024 al 07/03/2024	3	3.1	CYR.2.F.1. CYR.2.F.2. CYR.2.F.3. CYR.2.F.4.
4. Big Data e Inteligencia Artificial	12	11/03/2024 al 29/04/2024	4	4.1, 4.2	CYR.2.G.1. CYR.2.G.2. CYR.2.G.3. CYR.2.G.4. CYR.2.H.1. CYR.2.H.2. CYR.2.H.3. CYR.2.H.4. CYR.2.H.5.
5. Aplicaciones Web	9	02/05/2024 al 30/05/2024	5	5.1, 5.2	CYR.2.E.1. CYR.2.E.2. CYR.2.E.3. CYR.2.E.3. CYR.2.E.4.
6. Seguridad en Internet	7	03/06/2024 al 24/06/2024	6	6.1, 6.2, 6.3, 6.4	CYR.2.I.1. CYR.2.I.2. CYR.2.I.4. CYR.2.I.5. CYR.2.I.2. CYR.2.I.3.

Computación y Robótica 3º A y B					
Nombre	Número Sesiones	Fechas estimadas	Competencias específicas	Criterios evaluación	Saberes Básicos
1. Introducción a la Programación	14	25/09/2023 al 04/12/2023	2	2.1, 2.2, 2.3	CYR.3.A.1. CYR.3.A.2. CYR.3.A.3. CYR.3.A.4. CYR.3.A.5. CYR.3.A.3. CYR.3.A.4. CYR.3.D.1 CYR.3.D.2. CYR.3.D.3. CYR.3.D.1 CYR.3.D.2.

					CYR.3.D.4. CYR.3.D.5. CYR.3.B.4.
2.Introducción a la Robótica	10	11/12/2023 al 26/01/2024	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	CYR.3.C.1. CYR.3.B.1. CYR.3.B.2. CYR.3.B.3. CYR.3.B.4. CYR.3.C.1. CYR.3.C.2. CYR.3.C.3. CYR.3.C.4. CYR.3.A.1. CYR.3.A.2. CYR.3.A.3. CYR.3.A.4. CYR.3.A.5. CYR.3.C.1. CYR.3.C.2. CYR.3.C.3. CYR.3.C.4. CYR.3.C.5.
3.Microbit, mi robot	10	29/01/2024 al 08/03/2024	3	3.1	CYR.3.F.1. CYR.3.F.2. CYR.3.F.3. CYR.3.F.4.
4.Big Data e Inteligencia Artificial	12	11/03/2024 al 29/04/2024	4	4.1, 4.2	CYR.3.G.1. CYR.3.G.2. CYR.3.G.3. CYR.3.H.1. CYR.3.H.2. CYR.3.H.3. CYR.3.H.4. CYR.3.H.5. CYR.3.G.4.
5.Aplicaciones Web	9	03/05/2024 al 31/05/2024	5	5.1, 5.2	CYR.3.E.1. CYR.3.E.2. CYR.3.E.3. CYR.3.E.4.

6.Seguridad en Internet	5	03/06/2024 al 21/06/2024	6	6.1, 6.2, 6.3, 6.4	CYR.3.I.1. CYR.3.I.2. CYR.3.I.3. CYR.3.I.4. CYR.3.I.5. CYR.3.I.2. CYR.3.I.3.
--------------------------------	---	--------------------------	---	--------------------	--

Computación y Robótica 3º DIVER					
Nombre	Número Sesiones	Fechas estimadas	Competencias específicas	Criterios evaluación	Saberes Básicos
5.Introducción a la Programación	14	25/09/2023 al 04/12/2023	2	2.1,2.2, 2.3	CYR.3.A.1. CYR.3.A.2. CYR.3.A.3. CYR.3.A.4. CYR.3.A.5. CYR.3.A.3. CYR.3.A.4. CYR.3.D.1 CYR.3.D.2. CYR.3.D.3. CYR.3.D.1 CYR.3.D.2. CYR.3.D.4. CYR.3.D.5. CYR.3.B.4.
6.Introducción a la Robótica	10	11/12/2023 al 25/01/2024	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	CYR.3.C.1. CYR.3.B.1. CYR.3.B.2. CYR.3.B.3. CYR.3.B.4. CYR.3.C.1. CYR.3.C.2. CYR.3.C.3. CYR.3.C.4. CYR.3.A.1.

					CYR.3.A.2. CYR.3.A.3. CYR.3.A.4. CYR.3.A.5. CYR.3.C.1. CYR.3.C.2. CYR.3.C.3. CYR.3.C.4. CYR.3.C.5.
7. Microbit, mi robot	10	29/01/2024 al 07/03/2024	3	3.1	CYR.3.F.1. CYR.3.F.2. CYR.3.F.3. CYR.3.F.4.
8. Big Data e Inteligencia Artificial	12	11/03/2024 al 29/04/2024	4	4.1, 4.2	CYR.3.G.1. CYR.3.G.2. CYR.3.G.3. CYR.3.H.1. CYR.3.H.2. CYR.3.H.3. CYR.3.H.4. CYR.3.H.5. CYR.3.G.4.
5. Aplicaciones Web	9	02/05/2024 al 30/05/2024	5	5.1, 5.2	CYR.3.E.1. CYR.3.E.2. CYR.3.E.3. CYR.3.E.4.
6. Seguridad en Internet	7	03/06/2024 al 24/06/2024	6	6.1, 6.2, 6.3, 6.4	CYR.3.I.1. CYR.3.I.2. CYR.3.I.3. CYR.3.I.4. CYR.3.I.5. CYR.3.I.2. CYR.3.I.3.

Digitalización 4º					
Nombre	Número Sesiones	Fechas estimadas	Competencias específicas	Criterios evaluación	Saberes Básicos
1. Informática, Hardware y Software	20	25/09/2023 al 31/10/2023	1	1.1, 1.2, 1.3	DIG.4.A.1. DIG.4.A.2. DIG.4.A.3. DIG.4.A.4.
2. Creación y Edición de Documentos	19	06/11/2023 al 20/12/2023	2	2.1, 2.2	DIG.4.B.1. DIG.4.D.1. DIG.4.B.1. DIG.4.C.2. DIG.4.C.3.
3. Creación de contenidos Multimedia	23	08/01/2024 al 06/03/2024	2	2.3, 2.4	DIG.4.B.2. DIG.4.B.4. DIG.4.D.1. DIG.4.B.3. DIG.4.D.5. DIG.4.D.6.
4. Seguridad y bienestar digital	18	11/03/2024 al 30/04/2024	3	3.1, 3.2, 3.3	DIG.4.C.1. DIG.4.C.2. DIG.4.C.3.
5. Ética y estética de la red	21	06/05/2024 al 25/06/2024	4	4.1, 4.2, 4.3, 4.4	DIG.4.D.1. DIG.4.D.2. DIG.4.D.3. DIG.4.D.4. DIG.4.D.5. DIG.4.D.6.

5. METODOLOGÍA:

La metodología se define, según el **Real Decreto 1105/2014** como “el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas por el profesorado con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos”.

Las estrategias metodológicas que vamos a seguir en nuestra aula para garantizar la adquisición de las competencias clave. Que también nos van a servir como pautas para el diseño de situaciones de aprendizaje que aparecen en la normativa correspondiente. En esta asignatura vamos a trabajar estas metodologías:

- ☒ **Aprendizaje basado en proyectos:** Consiste en plantear a los estudiantes un proyecto real o simulado que implique el uso de la informática para resolver un problema o crear un producto. Los estudiantes trabajan de forma colaborativa, investigan, diseñan, implementan y evalúan el proyecto, guiados por el profesor. Esta metodología fomenta el aprendizaje significativo, la creatividad, la autonomía y el trabajo en equipo.
- ☒ **Aprendizaje basado en problemas:** Consiste en presentar a los estudiantes un problema real o ficticio que requiera el uso de la informática para encontrar una solución. Los estudiantes analizan el problema, buscan información, aplican conocimientos y habilidades, y proponen una o varias soluciones, con la orientación del profesor. Esta metodología desarrolla el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la resolución de problemas.
- ☒ **Aprendizaje basado en juegos:** Consiste en utilizar juegos digitales o analógicos que tengan relación con la informática para motivar y estimular el aprendizaje de los estudiantes. Los juegos pueden ser de distintos tipos, como simuladores, puzzles, aventuras, etc. Los estudiantes juegan individualmente o en grupo, siguiendo unas reglas, y reciben retroalimentación sobre su desempeño. Esta metodología favorece el aprendizaje lúdico, la diversión, la competencia y la interacción.

5.1.Principios Metodológicos:

Basados en el **Artículo 6 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

5.2. Contribución a la lectura:

El plan de lectura del IES Luna de la Sierra es una herramienta que busca fomentar la lectura y mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes. Se basa en la importancia de la lectura para la formación integral de la persona ya que es fundamental para el desarrollo del pensamiento abstracto y estimula la imaginación. Además, muchos de los aprendizajes que los estudiantes realizan en su etapa escolar se consiguen a través de la lecto-escritura. El objetivo principal de un plan de lectura es mejorar la comprensión lectora, corregir faltas de ortografía, reforzar la escritura de

textos, utilizar la lectura como instrumento para la búsqueda de información y conseguir que la lectura sea una fuente de placer.

La labor del mediador es muy importante en este proceso. Esta tarea recae tanto en el equipo docente como en las familias. En este sentido, contamos con un plan de biblioteca y con numerosas actividades dedicadas a la animación de la lectura.

El desarrollo del plan está recogido en el Proyecto Educativo del centro según lo establecido en las **Instrucciones del 21 de junio de 2023** sobre el tratamiento de la lectura en el aula. El plan recoge la forma en que se pretende que el alumnado se acerque al aprendizaje de la herramienta de la lecto-escritura hasta el modo en el que se va a intentar despertar en él el gusto por leer, inventar historias, escribirlas y contárselas a los demás. Para la realización hemos configurado en nuestro horario lectivo un tiempo de 30 minutos diarios en todas las áreas y materias para el desarrollo planificado de la lectura (horario especificado en el plan de lectura del centro).

Para ello, desde el departamento de Informática vamos a trabajar en lecturas relacionadas con los temas tratados en clase.

1. Se planten preguntas al alumnado para comprobar su capacidad comprensiva
2. Lectura comprensiva de los problemas dotando a los alumnos y alumnas de estrategias de aprendizaje y desarrollando habilidades personales que les permitirán resolverlos.
3. Utilizamos el diccionario para comprender el significado de palabras de difícil comprensión y adquirir un vocabulario específico.
4. Realización de trabajos y exposiciones de los mismos.
5. Realización de debates sobre artículos interesantes del tema.

5.3. Materiales y recursos:

Los materiales y recursos educativos que nos ayuden a diseñar y desarrollar las actividades de aprendizaje. Estos son los que se van a utilizar:

- **CURSO 2023/2024 - Computación Y Robótica:** Este sitio web ofrece un diseño de proyectos para la asignatura de Computación y Robótica en 1º ESO, con las unidades, tareas, recursos, herramientas y métodos de evaluación que se proponen
- El portal del **Ministerio de Educación y Formación Profesional** ofrece una sección de **recursos educativos para Educación Secundaria Obligatoria**, donde puedes encontrar enlaces a materiales elaborados por el Ministerio, las comunidades autónomas, entidades privadas y otros agentes.
- **La web de Tecnosecundaria** es un sitio creado por un profesor de Tecnología e Informática que contiene **apuntes, actividades,**

videotutoriales, artículos y proyectos de las materias de Tecnología, TIC, Tecnología Industrial y Ciencias Aplicadas. Los recursos están organizados por cursos y bloques temáticos, y cubren los contenidos del currículo de la ESO y el Bachillerato.

- La **guía de estudios de Abrirllave** es una página web que contiene **información y recursos educativos** relacionados con las asignaturas de informática de la ESO y el Bachillerato. La guía incluye enlaces a apuntes, ejercicios, exámenes, vídeos, juegos, simuladores y otros recursos de interés para el alumnado y el profesorado de informática.
- La **colección de situaciones de aprendizaje del INTEF** es un conjunto de materiales que ofrece el **Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado** para promover la transformación metodológica en los centros escolares.

6. EVALUACIÓN

Según se recoge en el **Artículo 13 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

En todo momento se atenderá a los criterios de un trabajo en equipo e interdisciplinar adecuado, y se tomarán como referencia los criterios de evaluación mostrados en la parte curricular de esta programación.

6.1. Técnicas e instrumentos.

Las técnicas de evaluación son los procedimientos que se utilizan para recoger información sobre el aprendizaje del alumnado. Estas son las técnicas e instrumentos de evaluación que se van a utilizar.

- **Observación directa**
- **Pruebas escritas:** Pueden ser de **ensayo** o **preguntas largas**, que requieren una respuesta elaborada y argumentada, o de **objetivas** o **preguntas cortas**, que requieren una respuesta breve y precisa.
- **Mapa conceptual o infografías:**
- **Proyecto:** consiste en una tarea compleja y auténtica que el alumnado debe realizar en un plazo determinado. Implica la aplicación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores para resolver un problema o satisfacer una necesidad.

6.2. Agentes de la evaluación (co-evaluación, hetero-evaluación, auto-evaluación).

Los agentes de la evaluación son las personas que participan en el proceso de evaluación, ya sea como evaluadores o como evaluados.

- **Auto-evaluación:** es la evaluación que realiza el propio sujeto sobre su aprendizaje, sus competencias, sus actitudes y sus valores. Implica un ejercicio de reflexión, autoconocimiento y autocrítica.
- La **co-evaluación** es cuando los estudiantes se evalúan entre sí, siguiendo unos criterios establecidos. Esto les permite desarrollar habilidades de análisis, crítica y colaboración, así como recibir retroalimentación de sus compañeros
- **Hetero-evaluación:** es la evaluación que realiza una persona externa o diferente al sujeto evaluado, como el profesor, el tutor, el orientador, el experto, etc. Implica un ejercicio de autoridad, responsabilidad y orientación.

Estos tipos de evaluación se pueden combinar y complementar, para obtener una información más completa y diversa sobre el proceso y el resultado del aprendizaje. Lo importante es que la evaluación sea coherente, transparente y participativa, y que sirva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El uso de la co-evaluación, hetero-evaluación y auto-evaluación en este curso se realizará, combinando los diferentes agentes de la evaluación y obteniendo una visión más completa y diversa del desempeño de los estudiantes, así como para fomentar el aprendizaje colaborativo, autorregulado y reflexivo. De esta manera:

- El alumnado realiza proyectos de programación en equipos, donde deben diseñar, desarrollar y documentar una aplicación informática siguiendo las especificaciones del profesor.
- Se evalúa el producto final de cada equipo, utilizando una rúbrica que incluye aspectos como la funcionalidad, la usabilidad, la calidad del código, la originalidad y la presentación. Esta sería la hetero-evaluación.
- El alumnado se evalúa a sí mismos, utilizando un cuestionario que les permite reflexionar sobre su proceso de aprendizaje, sus logros, sus dificultades y sus áreas de mejora. Esta sería la auto-evaluación.
- El alumnado también evalúa a sus compañeros de equipo, utilizando una escala de calificación que valora aspectos como la participación, la colaboración, la responsabilidad y la contribución al proyecto. Esta sería la co-evaluación.
- El profesor recoge y analiza los resultados de las tres evaluaciones, y proporciona una retroalimentación global a cada equipo y a cada estudiante, destacando los puntos fuertes y las sugerencias de mejora.

6.3. Criterios de calificación.

Los criterios de calificación para la programación del departamento de informática para la ESO en Andalucía en las asignaturas de Computación y Robótica y Digitalización tiene estos aspectos comunes que se suelen tener en cuenta son:

- La asistencia, participación y actitud del alumnado en clase.
- La realización de las actividades prácticas, trabajos y proyectos, tanto individuales como grupales, siguiendo las indicaciones del profesorado.
- La superación de las pruebas teóricas y prácticas, que evalúan los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas por el alumnado.
- La autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación del proceso de aprendizaje, utilizando diferentes instrumentos como cuestionarios, formularios, rúbricas, etc.

Para obtener la calificación de cada evaluación y de la asignatura, se realizará, una media ponderada de las notas obtenidas en cada uno de los instrumentos de evaluación, teniendo en cuenta los criterios de evaluación y las competencias establecidas en esta programación didáctica. Además, se establecen mecanismos de recuperación y refuerzo para el alumnado que no alcance los objetivos mínimos.

Para evaluar los conocimientos y destrezas adquiridos por parte del alumnado utilizaremos las siguientes herramientas o instrumentos de evaluación:

- Observación del profesor en clase: El profesor observará cómo se desenvuelven los alumnos en clase con las tareas encomendadas, o sea, cómo asimilan los contenidos y cómo es su actitud. Aquí también se tiene en cuenta la asistencia del alumno a clase y su participación en las actividades que se desarrollen.
- Prácticas en clase: Se realizarán varias actividades prácticas por unidad, en ellas se observará el grado de comprensión de los contenidos y la adquisición de destrezas. Estas prácticas tienen carácter obligatorio. Podrán ser individuales o grupales.
- Exámenes, trabajos o proyectos: Se realizarán exámenes individuales y trabajos o proyectos tanto individuales como grupales.
- Las prácticas en clase que se realizan a diario, los trabajos, proyectos y exámenes se diseñan de manera que permitan evaluar los criterios de evaluación de cada bloque de contenidos, para poder verificar si el alumnado ha superado los mismos de acuerdo a los estándares de aprendizaje y ha alcanzado las competencias específicas. Los criterios de calificación son los siguientes:
 - Cada unidad didáctica tiene asociados unos criterios de evaluación. Estos criterios se evaluarán con los instrumentos

mencionados anteriormente y se realizará la media aritmética de las notas obtenidas en cada uno de ellos.

- La calificación trimestral será la nota media ponderada de los criterios de evaluación asociados a las unidades didácticas desarrolladas en cada trimestre. Esta nota es orientativa del progreso del alumno/a.
- La calificación final será la media ponderada de todos los criterios de evaluación del curso.

6.4. Evaluación del profesorado.

La evaluación de la acción docente del profesorado de secundaria en Andalucía es un proceso que tiene como finalidad mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, así como reconocer y valorar la labor docente. Para la evaluación de la acción docente del profesorado del departamento tomaremos cinco ámbitos:

- Motivación por parte del profesor hacia el aprendizaje de los alumnos.
- Planificación de la programación didáctica
- Estructura y cohesión en el proceso de enseñanza/aprendizaje
- Seguimiento del proceso de enseñanza/aprendizaje
- Evaluación del proceso.

Dichos ámbitos se medirán por un formulario creado durante el curso por el departamento.

6.5. Evaluación inicial.

Según viene recogida en el **Artículo 12 de la Orden de 30 de mayo de 2023**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas. Se realizarán las pruebas necesarias para valorar los conocimientos previos del alumnado.

6.6. Recuperación de criterios.

Vienen recogidas en el **Artículo 14 de la Orden de 30 de mayo de 2023**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas. En particular para el departamento de Informática y en este caso al tratarse de alumnado de 1, 2, 3 y 4 de la ESO también el Artículo 16. Pruebas o

actividades personalizadas extraordinarias de la misma Orden. Que nos llevarán a realizar recuperaciones de los criterios que formen parte de la misma Situación de Aprendizaje.

El alumnado que no supere algún criterio de evaluación deberá realizar actividades especiales o superar una prueba práctica o teórica para recuperar esa parte.

Si finalizada la evaluación ordinaria el alumno/a tuviese algún criterio de evaluación suspenso debería recuperarlo de forma análoga en la evaluación extraordinaria.

7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Siguiendo los principios establecidos en el **Capítulo IV de la Orden de 30 de mayo de 2023**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas. En todo momento se llevará a cabo una actividad de enseñanza- aprendizaje multinivel, que atienda a las necesidades de cada uno del alumnado.

7.1. Medidas Generales.

Las medidas necesarias para responder a las necesidades educativas concretas del alumnado, tendrán en cuenta las circunstancias y los diferentes ritmos de aprendizaje y estarán orientadas a permitir a todo el alumnado el desarrollo de las competencias previstas en el Perfil de salida y la consecución de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria. Están recogidas en el **Artículo 31 de la Orden de 30 de mayo de 2023**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.

7.2. Medidas Específicas.

Vienen recogidas en el **Artículo 47 de la Orden de 30 de mayo de 2023**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas. En esta asignatura no se aplican ninguna

7.3. Programas de Refuerzo al Aprendizaje.

Vienen recogidas en el **Artículo 33 de la Orden de 30 de mayo de 2023**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas. En esta asignatura no se aplican ninguna

7.4. Programas de Profundización.

Según el **Artículo 34 de la Orden de 30 de mayo de 2023**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas. En esta asignatura no se aplican ninguna

7.5. Planes de recuperación.

Vienen recogidas en el **Artículo 16 de la Orden de 30 de mayo de 2023**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas. Contemplarán los elementos curriculares de esta materia, tomando en especial consideración sus criterios de evaluación, así como las actividades y las pruebas objetivas propuestas para la superación de la misma. Se determinará el calendario de actuaciones a tener en cuenta por el alumnado.

8. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL AL CURRÍCULO.

La incorporación de los contenidos de carácter transversal al currículo es una forma de enriquecer y diversificar el aprendizaje del alumnado, así como de responder a las demandas y los problemas de la sociedad actual. Los contenidos transversales son aquellos que no se refieren a una disciplina o área específica, sino que afectan a todas las materias y etapas educativas, y que se relacionan con aspectos como la educación en valores, la educación emocional, la educación para la salud, la educación ambiental, la educación para la

ciudadanía, etc. En esta materia se trabajan los Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), también conocidos como Objetivos Globales, fueron adoptados por las Naciones Unidas en 2015 como un llamamiento universal para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que para el 2030 todas las personas disfruten de paz y prosperidad.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES:

9.1. Actividades complementarias y extraescolares que se van a realizar.

Google va a inaugurar su nuevo **Centro de Ingeniería de Seguridad (GSEC, por sus siglas en inglés) en Málaga**, el tercero de estas características en Europa, junto a aquellos con los que cuenta en Dublín (Irlanda) y Múnich (Alemania). El cual visitaremos en el segundo trimestre.

9.2. Planes, programas y proyectos vinculados a la materia

En la medida de lo posible, desde esta Programación, se va a intentar trabajar todos los temas relacionados con los Planes y Programas de innovación educativa, fomentando en todo momento la transversalidad de todos ellos y la globalidad del currículo.

Los Planes y Programas a los que está adscrito el centro en el actual curso escolar 2022/23, son los siguientes, estando destacados los que se tendrán en cuenta en mayor medida, por la esencia de la materia que trabajamos y su conexión con los ODS:

- Plan de igualdad de género en educación.
- Plan de salud laboral y P.R.L.
- Red Andaluza Escuela: “Espacio de Paz”.
- Transformación Digital Educativa-Proyecto 1.
- Organización y funcionamiento de bibliotecas escolares

10. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA:

Según nos indican los artículos de evaluación de ambas órdenes, los docentes evaluarán tanto el proceso de aprendizaje del alumnado como su propia práctica docente, para lo que concretarán los oportunos procedimientos en las programaciones didácticas. La evaluación y seguimiento de la programación debe ser permanente y continua, y debe permitir la introducción de correcciones o modificaciones para llegar a conseguir los objetivos propuestos. Se ha de partir del procedimiento general establecido en los mecanismos de autoevaluación de los centros y se concretará el procedimiento en cada programación.

Epígrafe derivado de la publicación de los **Decretos 102/2023 y 103/2023, de 9 de mayo.**

LISTA DE COTEJO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

Se resalta con un asterisco los indicadores no sujetos a prescripción normativa.

INDICADOR	Si	No	Observaciones
La composición del departamento didáctico está indicada.*			
La asignación de materias o ámbitos a los componentes del departamento está indicada.*			
La Programación didáctica de la materia o ámbito contempla las principales referencias legislativas que influyen en su desarrollo.*			
La Programación didáctica de la materia o ámbito es acorde con los objetivos/líneas estratégicas del Proyecto educativo.*			
La relación de los elementos curriculares de la materia o ámbito es la determinada en el anexo correspondiente.			
La concreción de los saberes básicos de la materia o ámbito es acorde al proyecto educativo y a los planes y programas que se desarrollan en el centro.			
La distribución temporal de los elementos curriculares a lo largo del curso es realista, adecuada a la distribución de semanas por trimestre escolar.			
La planificación de elementos en los planes y programas está integrada con el resto de elementos de la programación.			
La contribución de la materia o ámbito a las competencias clave y a los objetivos generales de la etapa está detallada.			
La contribución de la materia o ámbito en FPI a las competencias clave y a las profesionales está detallada.			
Los principios pedagógicos se encuentran desarrollados en la programación.			
Existe algún principio pedagógico de la etapa especialmente relevante por estar vinculado a los objetivos generales del centro a través de planes y programas y se encuentra detallado y desarrollado conforme a lo dispuesto en el Proyecto educativo.			
Las estrategias metodológicas empleadas en la materia o ámbito están detalladas y son coherentes con las situaciones de aprendizaje y las competencias específicas de la materia.			

Los instrumentos empleados en la evaluación de la materia o ámbito están detallados y son variados, son coherentes con las situaciones de aprendizaje y las competencias específicas de la materia.			
Los referentes empleados en la evaluación de la materia o ámbito están detallados.			
La determinación de la calificación del alumnado (indicadores) está detallada y es acorde/está vinculada a los criterios de evaluación establecidos.			
Se concreta la evaluación inicial en la materia o ámbito. *			
Los resultados de la evaluación inicial tienen efectos en la Programación didáctica de la materia o ámbito programado.			
Se programan medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales en el desarrollo de la materia o ámbito, conforme a lo detallado en el proyecto educativo.			
Se detallan y emplean recursos y materiales para el correcto desarrollo de la materia o ámbito y son coherentes con las situaciones de aprendizaje y las competencias específicas de la materia.			
Se programan actividades complementarias y extraescolares, relacionadas con la materia.			
Se detallan indicadores para evaluar el desarrollo de la programación didáctica para la materia o ámbito.			