
	<b>IES SEFARAD</b>	
	<b>INFORMACIÓN PRÁCTICA SOBRE MATERIAS</b>	
	<b>CURSO 2022-2023</b>	

**DENOMINACIÓN: DIGITALIZACIÓN**

**CURSO O NIVEL: 4º ESO**

**DEPARTAMENTO: TECNOLOGÍA**

**TIPO DE MATERIA (indicar si es obligatoria, específica de modalidad, optativa...): OPTATIVA**

**HORAS SEMANALES: 3 H**

**COMPETENCIAS QUE DESARROLLA:**



1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.
4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

**ORIENTACIÓN:**

El desarrollo de la materia permite conectar la realidad del alumnado con el currículo académico, partiendo de sus dudas y problemas en relación con los usos tecnológicos particulares, a la vez que sociales, académicos y laborales. También debe suponer un avance informado y práctico en la mejora de la propia seguridad en la red, en las interacciones con las otras personas y con las distintas aplicaciones usadas por el alumnado, ayudándole a entender que internet es un espacio en el que es necesario aplicar criterios para contextualizar y contrastar la información, sus fuentes y sus propósitos, y una herramienta imprescindible para el desarrollo del aprendizaje a lo largo de la vida.

**OBJETIVOS GENERALES:**

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. En cuanto a los retos y desafíos del siglo XXI, la materia aborda determinados temas que tienen una clara relación con las características propias de la sociedad y la cultura digital, tales 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.

	<b>IES SEFARAD</b>	
	<b>INFORMACIÓN PRÁCTICA SOBRE MATERIAS</b>	
	<b>CURSO 2022-2023</b>	

### RESUMEN DE CONTENIDOS:



- El primer bloque, «Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación»
  - o Arquitectura de ordenadores
  - o Sistemas operativos
  - o Instalación de software de propósito general
  - o Sistemas de comunicación e internet
  - o Dispositivos conectados (IoT + Wearables)
- El segundo bloque, «Digitalización del entorno personal de aprendizaje»
  - o Búsqueda, selección y archivo de información.
  - o Edición y creación de contenidos
  - o Comunicación y colaboración en red.
  - o Publicación y difusión responsable en redes.
- El bloque 3 «Seguridad y bienestar digital»
  - o Seguridad de dispositivos:
  - o Seguridad y protección de datos:
  - o Seguridad en la salud física y mental de uso saludable.
- El último bloque, «Ciudadanía digital crítica»
  - o Interactividad en la red
  - o Educación mediática
  - o Gestiones administrativas
  - o Comercio electrónico.
  - o Ética en el uso de datos y herramientas digitales
  - o Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. Tipos de licencias de código libre.

### METODOLOGÍA:

- Metodología activa y participativa.
- Resolución de problemas o trabajos planteados así como prácticas con diferentes programas: el alumno debe buscar información, aprende a aprender, trabaja de forma colaborativa en grupo, fomentando los valores de tolerancia, respeto y compromiso.
- Prácticas de informática, mediante programas simuladores. El profesor plantea un problema que el alumno, individualmente, en pareja, debe resolverlo.
- Fomento de la coevaluación y la autoevaluación mediante cuestionarios, que se pueden realizar on-line.
- El profesorado organiza el proceso de enseñanza aprendizaje. Plantea situaciones al alumnado, ofrece la información necesaria para su realización, ayuda retroalimentando mediante las correcciones o mejoras más convenientes.

### CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN:

*“Esta evaluación integradora implica que desde todas y cada una de las materias o ámbitos deberá tenerse en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa, el desarrollo correspondiente de las competencias previsto en el Perfil de salida del alumnado”.*

	<b>IES SEFARAD</b>	
	<b>INFORMACIÓN PRÁCTICA SOBRE MATERIAS</b>	
	<b>CURSO 2022-2023</b>	

En consecuencia, se asigna un peso a los criterios de evaluación, a través de los cuales se evaluarán las competencias específicas asociadas a ellos y por extensión sus descriptores operativos. A través de las competencias clave, desde cada asignatura, se contribuye a la consecución del perfil de salida. En la programación aparece señalado el peso relativo de cada uno de estos indicadores.

En esta materia se determinará el nivel competencial del alumno, es decir, el grado de adquisición de cada competencia clave, asociando la calificación lograda en cada competencia específica o cada criterio de evaluación con el peso correspondiente de cada descriptor operativo con el que se relaciona la competencia específica. Se ha optado por repartir el peso global de cada competencia específica, por igual, entre los descriptores operativos que se le vinculan. Siempre teniendo en cuenta que el referente de evaluación, en todo caso, ha de ser el criterio de evaluación.