

1º ESO. TALLER DE DIGITALIZACIÓN PENDIENTE. CURSO 2025-2026

UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación
UD1: INICIACIÓN A LA DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO.	UD2: COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN DE IDEAS.	UD3. SEGURIDAD EN INTERNET.
SABERES BÁSICOS		
<p>BLOQUE A: DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL Y DE APRENDIZAJE</p> <p><u>EL ORDENADOR.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hardware y software. ▪ Apagado y encendido correcto. ▪ Uso adecuado y saludable: ergonomía y protección de la vista. <p><u>EL TECLADO.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipos de teclado. ▪ Aprendiendo a usar el teclado: <ul style="list-style-type: none"> ○ Teclas, funciones, caracteres especiales, ... ○ Ergonomía. ○ Mecanografía. <p><u>EL RATÓN.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipos de ratones. ▪ Aprendiendo a usar el ratón. <p><u>PERSONALIZACIÓN DEL ENTORNO DIGITAL.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escritorio: personalización, apariencia, imagen de fondo, salvapantallas. 	<p>BLOQUE B: COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN DE IDEAS</p> <p><u>MANEJO DE UNA SUITE OFIMÁTICA.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Correo electrónico <ul style="list-style-type: none"> ○ El correo electrónico: enviar, recibir, adjuntar archivos y carpetas. Buenos modales “electrónicos”. ▪ Plataformas digitales de aprendizaje: creación, comunicación y colaboración de materiales digitales. ▪ Nube: <ul style="list-style-type: none"> ○ Concepto de “nube”, almacenar y compartir. ○ Gestión de contraseñas. <p><u>INICIACIÓN AL DISEÑO GRÁFICO POR ORDENADOR: PAINT O SIMILAR.</u></p> <p><u>PROCESADOR DE TEXTOS.</u></p>	<p><u>PUBLICACIÓN DE CONTENIDO WEB: CREANDO UN BLOG.</u></p> <p>BLOQUE C: SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL</p> <p><u>INTERNET Y REDES SOCIALES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguridad en Internet. ▪ Cómo navegar: páginas, pestañas, navegadores, herramientas. ▪ Aplicaciones prácticas a la vida cotidiana. ▪ Chats y redes sociales: uso adecuado y seguro.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Iconos. ▪ Barras de tareas. ▪ Ventanas. Aplicaciones: calculadora, bloc de notas, etc. <p><u>ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Archivos y carpetas. ▪ Tipos de archivos: extensiones más utilizadas. ▪ Operaciones básicas con archivos y carpetas: copiar, pegar, mover, suprimir, cambiar nombre, comprimir, descomprimir. ▪ La papelera de reciclaje. 		
EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La evaluación del alumnado será continua y las notas de la primera y de la segunda evaluación <u>meramente</u> orientativas, respondiendo éstas al nivel alcanzado por el alumnado en cada uno de los criterios trabajados hasta el momento; la calificación de estas evaluaciones resultará de la ponderación de dichos criterios. ▪ ESO: Las calificaciones se establecen de la siguiente forma: INSUFICIENTE (1, 2, 3 o 4) – SUFICIENTE (5) – BIEN (6) – NOTABLE (7, 8) – SOBRESALIENTE (9, 10). 		
<p>PLAN DE TRABAJO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El alumno deberá hacer en casa una serie de ejercicios teóricos y prácticos basados en los bloques que debe recuperar. Su realización está temporalizada a lo largo del curso, por lo que el alumno entregará los correspondientes ejercicios de cada unidad en las fechas designadas. ▪ Estos ejercicios serán corregidos por la profesora y se le indicará al alumno si han sido superados o debe realizar alguna modificación o repetición del algún ejercicio en concreto. ▪ Los ejercicios serán entregados por el alumno subiéndolos a la carpeta correspondiente creada por él en OneDrive (llamada EJERCICIOS DE RECUPERACIÓN DE TALLER DE DIGITALIZACIÓN) y que compartirá con la profesora. La creación y organización de dicha carpeta será un instrumento de evaluación en sí mismo al que se aplicará el criterio de evaluación correspondiente. ▪ Se dispondrá de unas horas de tutoría a la semana para la consulta de dudas sobre el trabajo a realizar. Dichas horas serán atendidas por alguno de los miembros del departamento, previa solicitud. ▪ Se espera de las familias/tutores que hagan un seguimiento y control para que se realicen y entreguen los ejercicios en las fechas señaladas. <p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ A lo largo del curso el alumnado será evaluado de los criterios de evaluación que se detallan a continuación, secuenciados en las diferentes evaluaciones, y que son los establecidos en el Decreto 73/2022 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria. <p>DECISIONES RELATIVAS A LA FORMA EN QUE LA SUPERACIÓN DEL PROGRAMA DE REFUERZO SERÁ TENIDA EN CUENTA A LOS EFECTOS DE CALIFICACIÓN DE LA MATERIA NO SUPERADA, ASÍ COMO A LOS DE PROMOCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La realización de este programa de trabajo será necesaria para la recuperación de la materia pendiente. En caso de que todos los ejercicios sean correctamente realizados, el 		

alumno superará la materia sin necesidad de realizar un examen.

- Por otro lado, cuando los ejercicios no se hayan completado o no lo hayan sido correctamente, pese a haberle indicado al alumno lo que tenía que modificar, repetir o concluir, el alumno deberá realizar un examen de recuperación de todos o parte de los contenidos. El examen se realizará, preferentemente, a final de curso (abril) y una vez haya sido convocado. Cada alumno será informado, en dicha convocatoria, de los contenidos de los que se tiene que examinar.
- La no superación de la materia mediante el programa de refuerzo y/o examen significa que sigue pendiente y con la misma consideración que cualquier otra materia de 2º curso para poder promocionar.
- En la competencia específica 2 se contempla la necesidad de que el alumnado comparta y **difunda** ideas o materiales, y así poder llevar a cabo un trabajo colaborativo en un entorno digital. Por lo tanto, se evaluará la corrección ortográfica de las producciones escritas.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Ponderación</u>
1.1. Identificar los componentes fundamentales de un ordenador y sus periféricos y conocer sus funciones, sabiendo conectarlos y desconectarlos correctamente.	10%
1.2. Emplear correctamente el teclado y el ratón del ordenador, siendo capaz de utilizar de manera autónoma los caracteres y funciones especiales del teclado.	10%
1.3. Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales.	14%
2.1. Emplear el ordenador como herramienta de trabajo para crear, compartir y almacenar contenidos digitales, seleccionando la herramienta más apropiada en cada caso.	10%
2.2. Ser capaz de organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	10%
2.3. Interactuar en plataformas de aprendizaje colaborativo, descargando, compartiendo y publicando información.	14%
3.1. Utilizar internet de manera segura y reflexiva, protegiendo los datos personales y analizar y reflexionar sobre la huella digital que generamos cuando interactuamos en las redes sociales.	8%
3.2. Reflexionar sobre el ciberacoso sus posibles consecuencias.	8%
3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red valorando el bienestar personal y colectivo.	8%
3.4 Reflexionar sobre la dependencia excesiva y poco saludable a los smartphone y videojuegos, ser capaces de detectarlas y conocer las consecuencias que para su salud puede tener dicha dependencia.	8%
	100%

LOMLOE

La nueva ley educativa, **LOMLOE**, tiene como **objetivo principal** favorecer el desarrollo de las competencias, entendidas como las capacidades, habilidades y destrezas que el alumnado deberá desarrollar y alcanzar al final de la educación básica.