

## OPTATIVAS ESO      CURSO 23-24

### COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA    1º a 3º ESO

#### INTRODUCCIÓN

La finalidad de la materia Computación y Robótica es permitir que los alumnos aprendan a idear, planificar, diseñar y crear sistemas de computación y robóticos, como herramientas que permiten cambiar el mundo, y desarrollen una serie de capacidades cognitivas integradas en el denominado Pensamiento Computacional. Esta forma de pensar enseña a razonar sobre 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, con la ayuda de un ordenador, formular problemas, analizar información, modelar y automatizar soluciones, evaluarlas y generalizarlas. Además, el aprendizaje de esta materia debe promover 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.

#### CONTENIDOS

La materia Computación y Robótica está estructurada en tres bloques de contenidos:

- El primer bloque, Programación y desarrollo de software, introduce al alumnado en los lenguajes informáticos que permiten escribir programas, ya sean para equipos de sobremesa, dispositivos móviles o la web.

- El segundo bloque, Computación física y robótica, trata sobre la construcción de sistemas y robots programables que interactúan con el mundo real a través de sensores, actuadores e Internet.
- Por último, el tercer bloque, Datos masivos, ciberseguridad e Inteligencia Artificial, introduce los aspectos fundamentales de dichas materias y su relación con los dos bloques anteriores.

## **METODOLOGÍA**

- Clases teóricas y prácticas basándose en la metodología de aprender haciendo.
- Desarrollo del pensamiento computacional.
- Trabajos en equipo fundamentalmente prácticos.
- Uso de diferentes herramientas informáticas.

## **EVALUACIÓN**

50% Exámenes + 50% Trabajos

## CULTURA CLÁSICA 1º a 3º ESO

### INTRODUCCIÓN

La materia Cultura Clásica presenta una visión del mundo clásico con un recorrido que va desde aspectos generales sobre vida cotidiana, política, artes, creencias religiosas y mitos a un primer acercamiento a las lenguas clásicas. Es una oportunidad para transmitir conciencia de lo que somos, desde la comprensión de formas artísticas, literarias, arquitectónicas y escultóricas que nos rodean y de la lengua que usamos. Esta materia propone un acercamiento a los orígenes y evolución de la lengua materna, en el primer ciclo, especialmente desde el léxico. En el segundo ciclo, el latín ayuda a entender no solamente el léxico de nuestra lengua, aspecto básico para acceder a cualquier cultura, sino la idea básica de la flexión y estructuras lingüísticas al servicio de la comunicación y comprensión de mensajes que hemos aprendido de las lenguas clásicas y que podemos enriquecer con una metodología dinámica y basada más en la lectura, la escritura y la oralidad, que en la tradicional repetición de paradigmas. La lengua griega, por otra parte, nos enseña a conocer el léxico de ciencias y artes. La materia, en general, se organiza en bloques de Geografía, Historia, Mitología, Arte, Sociedad y vida cotidiana, Lengua/Léxico y Pervivencia en la actualidad, que se configuran con contenidos que promueven el logro de las competencias clave que ordenan el aprendizaje.

### CONTENIDOS

#### 1. Latín, Griego y Castellano:

- Lenguas Indoeuropeas/ - Prefijos y Sufijos / - Evolución fonética y familia léxica

#### 2. Geografía:

- El Lacio y Mapa del Imperio Romano / - Escenario geográfico de Grecia y sus colonias.

#### 3. Religión grecorromana:

- Dioses griegos y romanos (características y atributos) /- Cultos, ritos y santuarios.

#### 4. Mitología clásica:

- Ciclos Míticos (Tebano, Troyano) /- Principales héroes : Hércules, Jasón, Aquiles...

#### 5. Historia de Grecia y Roma:

- Fases de la Hª de Grecia (la Democracia) /- Etapas de la Hª de Roma/- La Romanización

#### 6. Sociedad:

- Clases sociales en ambas civilizaciones /- El “status” de la mujer.

#### 7. Literatura grecolatina:

- Principales géneros literarios (épica, lírica, teatro)/- Principales autores clásicos.

#### 8. Arte clásico:

- Órdenes arquitectónicos/- Evolución de la escultura/ - Obras públicas romanas...

#### 9. Pervivencia- Patrimonio arqueológico:

- Principales yacimientos (sobret) romanos, especialmente en la Bética.

### **METODOLOGÍA**

Basada en competencias, transversalidad y actualidad:

a) Manejo de las competencias básicas, tales como: CL-Lingüística, CC y CA-cultural y artística, CD-digital (cf. trabajos) y AA-aprender a aprender (el alumno trabajará para crear material propio a partir de las orientaciones dadas).

- b) Como se observa por los Contenidos, la transversalidad ha de ser el “factor común” de nuestra materia, ya que abarca facetas tan diversas que atañe a todos los ámbitos de la Humanidades.
- c) Actualidad: aunque parezca que es una materia anclada en el pasado, nada más lejos de la realidad: lo “clásico” es lo que nunca pasa, porque siempre está de moda. Los alumnos terminarán comprendiendo que todo lo relacionado con el mundo grecolatino está de “rabiosa actualidad”. Esto se hará efectivo con las distintas excursiones/ visitas culturales que se puedan llevar a cabo.

## **EVALUACIÓN**

Se evaluará por exámenes y trabajos. Se tendrán muy en cuenta la participación y las intervenciones en clase.

## FRANCÉS 1º a 4º ESO

### INTRODUCCIÓN

La asignatura optativa de Francés sigue una progresión a lo largo de los cuatro cursos de la ESO, por lo que cada curso supone un avance con respecto al anterior, de tal manera que el alumnado pueda conseguir el nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas si completa los cuatro años. Ya en Bachillerato, si decidiera seguir con la asignatura durante los dos cursos, podría optar a examinarse del nivel B1 en 2º de Bachillerato.

### CONTENIDOS

1º de ESO: los contenidos correspondientes al nivel A1.1

2º de ESO: los contenidos correspondientes al nivel A1.2.

3º de ESO: los contenidos correspondientes al nivel A2.1.

4º de ESO: los contenidos correspondientes al nivel A2.2.

Se empieza con un nivel inicial en 1º de ESO y cada curso va aumentando gradualmente la dificultad hasta llegar al nivel A2 (usuario básico) al terminar 4º de ESO.

### METODOLOGÍA

La metodología es activa, basada en la comunicación, con pequeñas explicaciones teóricas y aplicaciones prácticas de lo aprendido, trabajando la comprensión escrita y oral y la producción escrita y oral y fomentando la participación del alumnado. La lengua utilizada en clase será preferentemente el francés.

## **EVALUACIÓN**

Se realizarán dos exámenes por trimestre y se valorarán las tareas diarias, los trabajos que se pidan, la participación en clase, etc.

## **INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL 2º ESO**

### **CONTENIDOS**

- Bloque 1. Elementos y nociones del mundo emprendedor y empresarial.
- Bloque 2. Introducción a la administración empresarial y/o familiar.
- Bloque 3. Conocimiento de los recursos, herramientas y documentos más relevantes de la actividad empresarial.

### **METODOLOGÍA**

Partiendo de unos mínimos contenidos teóricos se pretende fomentar el respeto y el conocimiento de la actividad emprendedora y empresarial. Se promoverán proyectos de iniciativa personal o grupal como desarrollos prácticos dentro de la materia. El uso de las tecnologías de la información y la comunicación constituirán parte fundamental de la traslación de conocimientos.

Las exposiciones orales y escritas, la realización de tareas y el análisis de casos y proyecciones primarán sobre otros aspectos. Se promoverá la creatividad, la iniciativa, la búsqueda de información y el afán de mejora.

Resulta fundamental la implicación activa del alumnado y su participación crítica.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- Bloque 1. Describir cualidades y destrezas oportunas para el ejercicio en el mundo emprendedor. Tomar decisiones correctas en supuestos y casos propuestos. Diferenciar el papel del empresario y del trabajador. Nociones, derechos y deberes de ellos.
- Bloque 2. Diferenciar áreas de trabajo y recursos de cada una. Proponer soluciones a los problemas de gestión empresarial o familiar.

- Bloque 3. Manejar adecuadamente documentos empresariales extensibles al mundo doméstico. Complimentar conforme a la ley propuestas de actividades.

## MÚSICA 3º y 4º ESO

### INTRODUCCIÓN

La materia Música en Educación Secundaria Obligatoria engloba dos ámbitos educativos: la música como un fin en sí misma (desarrollar la capacidad de entenderla, expresarse y disfrutar con ella) y la música como contenido instrumental (educar y formar a partir de ella). La música, por otra parte, en la actualidad constituye uno de los principales referentes de identificación de la juventud, máxime con el desarrollo tecnológico que ha multiplicado los cauces de acceso a diversas fuentes de cultura musical y formas de creación e interpretación.

En el desarrollo humano la música favorece la convivencia de una forma peculiar, y en lo académico, la educación auditiva resulta particularmente útil para el aprendizaje de idiomas y para el desarrollo de la concentración, la atención y el aprendizaje cooperativo. El gran desarrollo de la música como negocio la hace presente en nuestro día a día aconsejando la educación de intérpretes y oyentes competentes, y no meros consumidores. Por último, la participación del alumnado en actuaciones musicales de diversa índole tiene una especial relevancia en el desarrollo de habilidades y destrezas personales y sociales en los adolescentes, como por ejemplo la capacidad de asumir riesgos y gestionar la ansiedad, capacidad de trabajar en grupo con un objetivo, capacidad creativa, capacidad de exponerse ante un público etc.

### CONTENIDOS

Los contenidos de esta materia en ESO, según se indica en la Orden de 15 de enero de 2021 de la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía, se organizan en cuatro bloques, relacionados entre sí, que se trabajarán (todos), en cada curso:

- Interpretación y creación: Integra la expresión instrumental, vocal y corporal con la improvisación y composición musical, lo que permitirá al alumnado acercarse a la música de una forma activa, interpretando o creando.

- Escucha: Pretende desarrollar en el alumnado una actitud de motivación hacia este arte y dotarlo de las herramientas básicas para disfrutar del mismo a través de la audición y comprensión del hecho musical.
- Contextos musicales y culturales: Sitúa a la música dentro de los contextos culturales e históricos, da a conocer el valor del patrimonio musical español y europeo y permite al alumnado aprender a identificar el estilo y las características distintivas de la música que delimitan cada uno de los periodos históricos así como los estilos musicales básicos tanto de la música popular como de la música culta.

- Música y tecnología: Trata el conocimiento y la práctica de la interacción entre música y nuevas tecnologías, desde diversos prismas: como usuario, como intérprete, como creativo...

## **METODOLOGÍA**

La música es un lenguaje y debe aprenderse como tal, por lo que se favorecerá el aprendizaje progresivo apoyado en un aprendizaje activo y teórico-práctico de los contenidos, partiendo de lo más básico y natural, como cantar, bailar, tocar o escuchar para llegar de forma progresiva y lógica a otros contenidos mediante procesos de investigación, inducción y deducción.

Las actividades de la materia incluirán la realización de interpretaciones tanto en clase o en otros espacios apropiados, e incluso en contextos de carácter virtual. En estas actuaciones el alumnado podrá intervenir en el proceso de planificación, organización y participación que tales actividades implican.

## **EVALUACIÓN**

Seguirá el sistema de evaluación continua. Cada trimestre habrá pruebas teóricas (30%), prácticas (30%), y también se efectuarán trabajos de diversa índole (30%). La aportación y cooperación individual a la marcha de la clase y del grupo se valorará (10%), dado el alto valor social de la música como arte.

## ORATORIA Y DEBATE 1º a 3º ESO

### CONTENIDOS

La materia Oratoria y Debate pretende dotar a los estudiantes de un conocimiento de los mecanismos que articulan una buena comunicación y capacidad de abstracción en cuanto a la posibilidad de generar discursos adecuados a las necesidades de cada momento. Los contenidos de la materia se articulan en cinco bloques interrelacionados: la búsqueda de los materiales necesarios para la conformación del discurso, la correcta elección y estructuración de dichos materiales, el proceso de elaboración del discurso, la memorización de la argumentación y, por último, la puesta en escena final del discurso.

El trabajo en esta materia en cuanto a las temáticas objeto de debate, acentuará la toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado y ayudarán a construir una identidad personal y un autoconcepto basados en la capacidad de expresar las ideas y las argumentaciones propias, así como en convencer de los argumentos propios aceptando los externos.

### METODOLOGÍA

Se planificará la secuenciación de actividades y propuestas didácticas, el grado de dificultad y el ritmo de los aprendizajes, partiendo de las características individuales del alumnado, lo que ayudará a este a explorar su expresión artística y creativa a través de la voz, el cuerpo, el movimiento, la gestualidad y la creación artística–literari. Los ejercicios prácticos se orientarán a la realización de proyectos inclusivos para la construcción de debates y secuencias orales que muestren todo tipo de posicionamientos, acciones, situaciones o conflictos, dando relevancia a la expresión oral, a la expresión corporal, al movimiento, al tiempo, al espacio y a la palabra, con el propósito de favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal, construir una apropiada autoimagen, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad.

El método didáctico que se propone es activo, constructivo, diversificado y participativo, con la combinación de clases prácticas y teóricas desde un

enfoque interdisciplinar. Especial interés tendrán los soportes audiovisuales que ejemplifiquen los contenidos y permitan una plena comprensión de los mismos, así como la experiencia práctica del alumnado. Las TIC proporcionan herramientas para la producción discursiva, la investigación y el desarrollo de su creatividad y fomentan la interacción social al utilizarse como medio de comunicación audiovisual y organización grupal.

## **EVALUACIÓN**

La calificación final del curso se determinará por media ponderada entre las evaluaciones.

Los instrumentos de evaluación que se tendrán en cuenta son las producciones orales en las que se valorará el correcto empleo de los distintos modelos argumentativos atendiendo a la finalidad de los mismos; ejercicios prácticos para reforzar una adecuada pronunciación y expresión corporal ajustada a la finalidad específica del discurso; producciones escritas correctamente cohesionadas y coherentes con los asuntos a tratar, en los que el alumnado plantea su opinión de forma natural y no artificiosa y pequeños debates en los que el alumnado gestiona y adopta de forma satisfactoria los diferentes roles.

## 2º ESO. PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL

### INTRODUCCIÓN

La materia se plantea desarrollar la creatividad experimentando con el dibujo, la pintura, la escultura, la fotografía y el vídeo. Las actividades propuestas permitirán a los alumnos, tanto realizar creaciones personales e intervenciones artísticas que cambien la imagen del instituto, como entender mejor el lenguaje plástico y audiovisual que domina el siglo XXI.

### SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos se estructuran en tres bloques.

- **Técnicas gráfico-plásticas:** iniciación a las técnicas más habituales del dibujo, la pintura y la escultura, aprovechando la creación artística para descubrir la historia del Arte. Entre otros aspectos, se experimentará con la estampación, la pintura mural y el graffiti.
- **Diseño y publicidad:** proceso de creación y análisis del lenguaje publicitario. Sistemas para representar las tres dimensiones. Ramas del diseño.
- **Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia:** lenguaje de la imagen fija (fotografía analógica y digital), secuenciada (cómic) y en movimiento (cine, vídeo y TV). El fotomontaje digital y tradicional. Técnicas básicas de animación. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.

### METODOLOGÍA

La experimentación es la base de esta asignatura, esencialmente práctica, que parte de la idea de que se aprende mejor aquello que se hace. En este proceso de aprendizaje, entendemos que el disfrute de alumnos y profesores durante las clases es fundamental, por lo que pretendemos plantear proyectos variados

y originales que combinen el trabajo individual y en grupo, al tiempo que se estimula la autoestima y el gusto con el trabajo bien hecho.

## **EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará a partir de las calificaciones obtenidas en los proyectos y actividades llevados a cabo.

## 4º ESO. DIBUJO TÉCNICO

### INTRODUCCIÓN

La materia pretende, fundamentalmente, sentar unas bases sólidas para el desarrollo de la asignatura en bachillerato estimulando la creatividad y el razonamiento lógico para la resolución de problemas. Con este objetivo, se trabaja en el desarrollo de la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio de los distintos sistemas de representación. Por otra parte, se plantea la resolución de problemas gráfico-matemáticos aplicando los fundamentos de la geometría plana y se explica cómo formalizar diseños normalizados y presentar proyectos técnicos.

### SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos se organizan en torno a cinco bloques

- **Fundamentos de la Geometría:** plantea la relación del Dibujo Técnico con las Matemáticas, así como la presencia de la Geometría en las formas naturales, obras patrimoniales y representaciones artísticas del pasado y presente, abordando el estudio de los principios geométricos de manera práctica y teórica.
- **Geometría Plana:** aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos prácticos. El bloque «Geometría descriptiva» pretende la introducción a los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión con el fin de expresar con precisión el espacio que nos rodea
- **Normalización y documentación gráfica de proyectos:** se inicia al alumnado en los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y las dimensiones de los objetos de forma inequívoca, siguiendo las normas UNE e ISO.

- **Herramientas digitales para dibujo:** introduce al alumnado en el uso de diferentes programas y herramientas digitales en proyectos artísticos o de diseño, adquiriendo un conocimiento básico que le permita actualizar sus habilidades digitales y técnicas de forma autónoma.

## **METODOLOGÍA**

La asignatura, fundamentalmente práctica, plantea el aprendizaje de los fundamentos teóricos como herramientas para la resolución de problemas aplicando el razonamiento lógico. La metodología aplicada conlleva la implicación del alumno en su aprendizaje. Para ello, se plantea como recurso el aprendizaje entre iguales, muy efectivo y dinámico, en actividades individuales o de grupo.

## **EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará a partir de las calificaciones obtenidas en los proyectos, actividades y pruebas realizadas a lo largo del curso.

## 4º ESO. EXPRESIÓN ARTÍSTICA

### INTRODUCCIÓN

La materia da a los alumnos la posibilidad de experimentar con las principales técnicas artísticas y de desarrollar su creatividad para comunicarse a través de la expresión artística. Aprenderán técnicas de dibujo, pintura y escultura y podrán participar en proyectos, como la creación de murales, que modifiquen la imagen del centro.

En un mundo de consumidores de imágenes, la asignatura permitirá a los alumnos disfrutar con la fotografía, el cine y el vídeo, entender mejor el lenguaje plástico y audiovisual que domina el siglo XXI y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

### SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos se estructuran en dos bloques.

- **Técnicas gráfico-plásticas:** iniciación a las técnicas más habituales del de dibujo, la ilustración, la pintura y la escultura, aprovechando la creación artística para descubrir la historia del Arte. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas.
- **Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia:** lenguaje de la imagen fija (fotografía analógica y digital), secuenciada (cómic) y en movimiento (cine, vídeo y TV). El fotomontaje digital y tradicional. Técnicas básicas de animación. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte. Creación y análisis de la publicidad. Campos y ramas del diseño.

### METODOLOGÍA

La asignatura es fundamentalmente práctica y su metodología se sustenta en el concepto “aprender haciendo”, como base para el desarrollo de los contenidos. En su planteamiento, se combinan los proyectos individuales y los de grupo como vehículo para la expresión personal, el aprendizaje cooperativo y el desarrollo del pensamiento crítico.

### **EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará a partir de las calificaciones obtenidas en los proyectos y actividades realizados.

## TECNOLOGÍA 4º ESO.

### INTRODUCCIÓN

La elección de esta optativa aportará al alumno una visión mucho más amplia del mundo tecnológico en el que irreversiblemente nos encontramos inmersos. Podrá servirle a partir de ahora para:

- Futura vida cotidiana y laboral, mediante los conocimientos y destrezas adquiridos en el taller.
- Proseguir sus estudios en el ámbito científico-tecnológico, tanto para cursar algún ciclo formativo como para estudiar un bachillerato de Ciencias y Tecnología con orientación hacia futuras carreras técnicas (Ingeniería, Arquitectura, Informática, etc.) que son, hoy por hoy, las más demandadas en el mercado laboral.

Estos son algunos de los objetivos que perseguimos en esta asignatura optativa:

- Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda.
- Describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales y realizar el montaje de circuitos electrónicos previamente diseñados utilizando simbología adecuada.
- Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes y montar automatismos sencillos. Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.

### CONTENIDOS

- Instalaciones en viviendas. Instalaciones características: Instalación eléctrica, instalación de agua sanitaria, instalación de saneamiento. Otras instalaciones: Calefacción, gas, aire acondicionado, domótica. Normativa, simbología, análisis y montaje de instalaciones básicas.
- Electrónica. Componentes básicos. Simbología y análisis de circuitos elementales. Montaje de circuitos sencillos.

- Control y Robótica

Sistemas automáticos, componentes característicos de dispositivos de control. Diseño y construcción de robots. Grados de libertad. Características técnicas. El ordenador como elemento de programación y control. Lenguajes básicos de programación.

## **METODOLOGÍA**

- Clases teóricas y prácticas basándose en la metodología de aprender haciendo.
- Trabajos por proyectos en equipo fundamentalmente prácticos: Documentación, Fabricación (construcción/programación)
- Uso de diferentes herramientas en el taller..
- Uso de software informático.

## **EVALUACIÓN**

50% Exámenes + 50% Trabajos

## FILOSOFÍA

### INTRODUCCIÓN

La asignatura de Filosofía de cuarto de ESO sirve de iniciación al bloque de asignaturas cursadas en primero y segundo de Bachillerato, Filosofía e Historia de la Filosofía, aterrizando en un nivel educativo, en una edad, en la que comenzamos a tratar de dar una respuesta más elaborada a determinadas preguntas. Plantearemos los principales modelos y métodos e ideas que han dado lugar a nuestro entorno humano actual. A través de preguntas cotidianas, llegaremos a intuir el porqué de lo que pensamos y de cómo actuamos: si somos libres o esclavos, qué es lo bueno, lo bello, la felicidad, el amor, la inteligencia, cómo afrontar la muerte, qué pensar de lo trascendente, de dónde vienen mis ideas...

### SABERES BÁSICOS

1. El saber filosófico
2. El nacimiento de la filosofía
3. La identidad personal
4. El ser humano desde la filosofía
5. Cultura y sociedad
6. La razón y los sentidos
7. Racionalidad teórica y práctica
8. ¿Qué es la libertad?
9. Éticas aplicadas
10. ¿Qué es la realidad?
11. Vida y existencia

## 12. Creatividad, arte y procesos creativos

### **METODOLOGÍA**

- Método dialógico.
- Actividades prácticas.
- Trabajo colaborativo.
- Exámenes.
- Lecturas
- Comentarios de texto
- Análisis de contenidos audiovisuales

### **EVALUACIÓN**

- Exámenes
- Exposiciones
- Trabajo de clase
- Trabajos de investigación

## DIGITALIZACIÓN

### 4º ESO

#### INTRODUCCIÓN

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.

#### CONTENIDOS

- A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.
- A.1. Arquitectura de ordenadores
- A.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.
- A.3. Sistemas de comunicación e internet.

- A.4 Dispositivos conectados (IoT + Wearables).
- B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.
- B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información.
- B.2. Edición y creación de contenidos.
- B.3. Comunicación y colaboración en red.
- B.4. Publicación y difusión responsable en redes.
- C. Seguridad y bienestar digital.
- C.1. Seguridad de dispositivos.
- C.2. Seguridad y protección de datos.
- C.3. Seguridad en la salud física y mental.
- D. Ciudadanía digital crítica.
- D.1. Interactividad en la red.
- D.2. Educación mediática.
- D.3. Gestiones administrativas.
- D.4. Comercio electrónico.
- D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales.
- D.6. Activismo en línea.

## **METODOLOGÍA**

- Clases teóricas y prácticas basándose en la metodología de aprender haciendo.
- Desarrollo del pensamiento computacional.
- Trabajos en equipo fundamentalmente prácticos.
- Uso de diferentes herramientas informáticas.

## **EVALUACIÓN**

50% Exámenes + 50% Trabajos