

lunes 24 de julio de 2023

SABERES BÁSICOS

Antropología Social
1. INTRODUCCIÓN A LA ANTROPOLOGÍA Y MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN: qué es la antropología, las ramas de la antropología, para qué la antropología hoy en día, el trabajo de campo como método de investigación, las prácticas de la etnografía y el etnógrafo/a, la arqueología y sus prácticas, la recopilación de datos. Reconocimiento e interés por la aportación de la antropología.
2. CULTURA Y SOCIEDAD: definición y componentes de la cultura, diversidad cultural (etnocentrismo, relativismo cultural y consecuencias de la antropología), naturaleza y cultura, teorías sobre el desarrollo y sus consecuencias, tendencias mundiales en la actualidad, globalización cultural. Pueblos y culturas en País Vasco en el siglo XXI. Producción social del arte: arte, artesanía, artista, artesano. Patrimonio material e inmaterial y su valor y custodia.
3. SOCIEDAD, CULTURA E IDENTIDAD: la enculturación y sus límites, género y enculturación, cultura e identidad, cultura y sexualidad, cultura y emociones, cultura y conocimiento, cultura y edad y roles de la vejez. La enculturación en mí y en los que me rodean.
4. CREENCIAS Y SISTEMAS RELIGIOSOS: religión, cosmología e ideología. Variantes entre creencias religiosas. La religión como sistema de creencias. La religión y sus instituciones. Mito, rito. Proceso de secularización. Espiritualidad contemporánea. Reflexión sobre los sistemas religiosos.
5. SISTEMAS SOCIO-ECONÓMICOS Y ORGANIZACIÓN DE LA VIDA DOMÉSTICA: tipos sociales: tribal, liderazgo y Estado. Formas de organización del poder. Modelos de producción, reproducción e intercambio. Sistema de parentesco: normas familiares y matrimoniales, sus funciones económico-sociales y su transformación. Profundizando y reflexionando en nuestros sistemas.
6. ANTROPOLOGÍA DEL LENGUAJE Y SISTEMAS SIMBÓLICOS: comunicación animal y lenguaje humano, adquisición del lenguaje, relación lenguaje y pensamiento, lengua y género, lengua y clase social, sistemas simbólicos no lingüísticos. Análisis del sistema de símbolos propios y del entorno.
7. MIRANDO AL ENTORNO DESDE LA ANTROPOLOGÍA: investigación etnográfica en el País Vasco: desde el trabajo etnográfico de José Miguel Barandiaran sobre folclore y etnografía vasca, hasta la innovadora aportación teórico-metodológica de Mari Luz Esteban sobre la antropología del cuerpo. Trabajando la investigación etnográfica local desde la práctica, la investigación etnográfica.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC I Y TIC II)

La materia de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) trabaja las competencias para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales desafíos y retos tecnológicos que plantea la sociedad de siglo XXI. Entre estos desafíos están analizar y procesar la gran cantidad de información que nos rodea y convertirla en nuevo conocimiento, realizar un uso seguro, crítico, ético, responsable y sostenible de las TIC, aprender y formarse a lo largo de toda la vida y desarrollar competencias sociales y cívicas que le permitan participar de manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional. Todo ello desde una perspectiva inclusiva y de igualdad efectiva entre hombres y mujeres.

En la evolución hacia un mundo justo y equilibrado, conviene prestar atención a la sostenibilidad de las tecnologías digitales, a su uso ético y seguro, así como a detectar situaciones de inequidad y exclusión como pueden ser los derivados de la brecha digital. Por ello, la materia de Tecnologías de la Información y Comunicación pretende aunar los saberes científicos y técnicos con un enfoque competencial que contribuya a la consecución de los objetivos de la etapa de Bachillerato y a la adquisición de las competencias clave del alumnado.

El carácter interdisciplinar de la materia contribuye a la adquisición de los objetivos de etapa y a la consecución del Perfil de salida. Desarrolla aspectos técnicos relacionados con la competencia matemática y competencias en ciencia, tecnología e ingeniería. Asimismo, se relaciona con otros saberes transversales asociados a la competencia lingüística, a la competencia plurilingüe, a la competencia personal, social y aprender a aprender, a la competencia emprendedora y a la competencia ciudadana.

Las TIC se relacionan directamente con el resto de materias, ya que el uso correcto, crítico y sostenible de las tecnologías digitales es necesario para el desarrollo de todas ellas, proporcionando herramientas para adquirir, crear y transmitir conocimiento, así como para facilitar el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

El valor educativo de esta materia permite integrar sus competencias específicas en los contextos del día a día, de manera que se orientan a que el alumnado diseñe, investigue, automatice y mejore soluciones tanto de hardware como de software que den respuesta a problemas reales planteados, adquiriendo hábitos que son necesarios en una sociedad digital justa y que constituyen uno de los ejes principales del currículo. Todo ello, con un carácter competencial, abordado mediante proyectos ligados a situaciones reales, que supongan la transferencia de saberes de otras disciplinas con un enfoque ético y sostenible. Acerca al alumnado al entorno formativo y laboral, permitiéndole adaptarse a las nuevas demandas que surgen en el mundo de las TIC, avanzando en los saberes de las tecnologías digitales con una actitud más comprometida y responsable, contribuyendo a la formación de una ciudadanía digital crítica, informada, responsable y ética que favorezca el desarrollo de la autonomía, la igualdad y la inclusión, siendo consciente de la brecha digital y prestando atención a los estereotipos sexistas. Se impulsa el emprendimiento, la colaboración y el compromiso con los retos del mundo actual y los objetivos de desarrollo sostenible.

Los criterios de evaluación de las competencias específicas de esta materia se formulan con una evidente orientación competencial. Se establece una gradación entre 1º y 2º de Bachillerato, haciendo especial hincapié en el primer nivel de la etapa en afianzar los conceptos adquiridos en etapas anteriores, así como en la investigación y el diseño de proyectos, mientras que en el segundo nivel se centra en el desarrollo y gestión de dichos proyectos.

La materia se articula en torno a cuatro bloques de saberes básicos, cuyos contenidos deben interrelacionarse a través del desarrollo de diversas actividades o proyectos de carácter práctico: *Proyectos de investigación y desarrollo* que den solución a determinados problemas reales de diversa índole y grado de complejidad, tanto los relativos a la solución de problemas técnicos, como aquellos cuya solución pase por el desarrollo de algoritmos y aplicaciones informáticas, junto con *el de comunicación y difusión de ideas*; el bloque *Gestionar y enriquecer el entorno personal de aprendizaje* que permite al alumnado crear conocimiento de forma personalizada y facilitar el aprendizaje permanente; el bloque *Seguridad, privacidad y Ciudadanía crítica* que trata de realizar un uso seguro, responsable y ético de Internet, así como de ejercer una ciudadanía digital crítica, ética y activa. Por último, los saberes correspondientes al *sentido socioemocional* deben tratarse de forma integrada con el resto de saberes básicos. Son bloques coherentes con la metodología de trabajo, las competencias específicas y los criterios de evaluación planteados.

Todo ello con un enfoque competencial, mediante el desarrollo de proyectos en los que el alumnado pueda aplicar sus conocimientos y destrezas para dar solución a una situación de aprendizaje contextualizada, con una actitud de compromiso creciente. De este modo se favorece la creación de vínculos entre el entorno educativo y otros sectores sociales, económicos o de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Coordinar y gestionar proyectos, de manera individual y colectiva, que den solución a problemas reales de diversa complejidad, en los que se requieran la necesidad de conectar y configurar dispositivos y redes, aplicando los conocimientos de hardware y software para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.

Esta competencia específica implica la resolución de problemas técnicos de diversa índole, así como la coordinación y gestión de proyectos colaborativos para crear soluciones digitales creativas e innovadoras que den solución a determinados problemas técnicos reales. Así mismo, se trabajan estrategias para organizar y planificar las tareas de los equipos, que se resolverán en varias fases, partiendo de una solución inicial básica que deberá ser completada por la labor conjunta de los participantes del equipo.

lunes 24 de julio de 2023

En etapas anteriores el alumnado ha adquirido habilidades para mantener y configurar dispositivos de uso cotidiano, así como para identificar y resolver problemas técnicos habituales. En esta etapa, además de afianzar estas habilidades, se crearán soluciones globales a determinadas situaciones reales en las que intervienen la conexión y configuración de dispositivos, redes y las aplicaciones necesarias para su uso, teniendo presente la reutilización y el desarrollo de hábitos de ahorro energético.

Asimismo, la velocidad a la que avanzan las tecnologías de Información y Comunicación hace que sea fundamental abordar las funcionalidades de internet, los elementos de distintos sistemas de comunicación y la incorporación de las nuevas tecnologías relativas a la digitalización y conexión de objetos (IoT), la inteligencia artificial (IA) o el big data.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, STEM4, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.1 y CE3.

2. Coordinar y gestionar proyectos de distinta complejidad que den una solución eficaz, creativa e innovadora a problemas reales, empleando los principios del pensamiento computacional y utilizando lenguajes de programación sencillos e intuitivos para diseñar y desarrollar algoritmos que puedan ser implementados en programas informáticos.

El pensamiento computacional entronca directamente con la resolución de problemas de manera creativa e innovadora y el planteamiento de procedimientos. Utiliza la abstracción para identificar los aspectos más relevantes, y la descomposición en tareas más simples con el objetivo de llegar a una solución del problema que pueda ser ejecutada por un sistema informático. Es decir, implica la puesta en marcha de procesos ordenados que incluyen la descomposición del problema planteado, la estructuración de la información, la modelización del problema, la secuenciación del proceso y el diseño de algoritmos para implementarlos en un programa informático. De esta forma, la competencia está enfocada a la realización de proyectos de distinta complejidad, cuya solución suponga el diseño y la creación de diversos algoritmos y aplicaciones informáticas de manera eficaz, creativa e innovadora.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CD5 y CE3.

3. Gestionar y enriquecer el entorno personal de aprendizaje, adaptándolo a sus necesidades, gestionando redes con otras personas que tengan sus mismas inquietudes y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

La velocidad a la que está cambiando nuestro entorno hace que constantemente estén surgiendo tecnologías, herramientas y servicios que abren un mundo de posibilidades de comunicación y aprendizaje que nos permiten acceder a la información y el conocimiento de una forma personalizada. En etapas anteriores el alumnado ha creado y configurado su entorno personal de aprendizaje, en esta etapa de bachillerato, aprenderá a gestionarlo y enriquecerlo, adaptándolo a sus inquietudes, conocimientos y necesidades para posibilitar crear conocimiento y optimizar el aprendizaje a lo largo de la vida. De esta forma mejorará el acceso a contenidos, a recursos, a fuentes de información, a experiencias, a opiniones, e ideas, posibilitando además la creación de redes de iguales con las que compartan inquietudes e intereses, respetando en todo momento los derechos de autoría y referenciando la información de manera correcta.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5 y CE3.

4. Realizar un uso seguro, responsable y ético de las TIC, conociendo los riesgos y adoptando medidas para proteger nuestra seguridad y privacidad, adoptando un uso sostenible de las mismas y reconociendo sus aportaciones a la sociedad para ejercer una ciudadanía digital crítica, activa y responsable.

lunes 24 de julio de 2023

Vivimos en un mundo totalmente conectado, donde la utilización masiva de dispositivos de comunicación aumenta la exposición que tenemos a riesgos, amenazas y ataques, y donde la identidad digital y la huella que dejamos en Internet son conceptos cada vez más reales a los que tenemos que prestar atención.

Por otra parte, Internet y los servicios que usamos en la red se han convertido en un elemento imprescindible para nuestras vidas, pero estos servicios se prestan gracias a la cantidad de información y datos personales que los usuarios aportamos, por lo que debemos ser conscientes de los riesgos que esto puede suponer para nuestra seguridad y privacidad.

Esta competencia engloba aspectos relacionados el uso seguro, ético y responsable de Internet, conociendo los riesgos a los que estamos expuestos y proporcionando las pautas necesarias para utilizar los servicios de la red, para ejercer una ciudadanía digital crítica, activa y responsable que sea consciente de la brecha digital, cuidando nuestra seguridad y privacidad. Incide en la gestión eficaz de la identidad digital del alumnado, orientada a una presencia cuidada en la red, en la que se tenga en cuenta la imagen que se proyecta y el rastro que se deja en la red. Asimismo, se aborda el tema del bienestar personal ante posibles amenazas externas, así como el trato correcto al internauta y el respeto a las acciones que otras personas realizan en la red. Se valora la aportación de las TIC a la sociedad, así como el impacto de las tecnologías digitales en el medioambiente, fomentando el uso sostenible de las mismas. También se tendrá en cuenta la aportación de las mujeres al desarrollo de las tecnologías digitales, para fomentar su vocación científica y tecnológica.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC3, CC4 y CE1.

5. Comunicar las ideas tecnológicas y digitales, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar su pensamiento digital.

En la sociedad de la información y del conocimiento, se hace cada día más patente la necesidad de una comunicación clara y veraz, tanto oralmente como por escrito. Interactuar con otros ofrece la posibilidad de intercambiar ideas y reflexionar sobre ellas, colaborar, cooperar, generar y afianzar nuevos conocimientos convirtiendo la comunicación en un elemento indispensable en el aprendizaje de las materias tecnológicas.

El desarrollo de esta competencia conlleva expresar hechos, ideas, conceptos y procedimientos complejos verbal, analítica y gráficamente, de forma veraz y precisa utilizando la terminología técnica adecuada, dar significado y permanencia a las ideas y a hacerlas públicas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CP1, STEM4, y CD3.

6. Utilizar destrezas personales y sociales para identificar y gestionar las emociones propias y de los demás, aprender del error como parte del proceso de aprendizaje, afrontar situaciones de incertidumbre, gestionar activamente el trabajo en equipos heterogéneos, mantener una identidad positiva como estudiante de TIC y fomentar el bienestar personal y del grupo, así como las relaciones saludables.

La resolución de problemas o de retos en los que intervienen las tecnologías digitales, representan a menudo un desafío que implica conocer y gestionar multitud de emociones propias y ajenas para conseguir un aprendizaje de las TIC en el que se fomente el bienestar de todo el alumnado, su regulación emocional y el interés por su aprendizaje.

El desarrollo de esta competencia conlleva, por una parte, identificar y gestionar las emociones propias en el proceso de aprendizaje de las TIC, reconocer las fuentes de estrés, ser perseverante en la consecución de los objetivos, pensar de forma crítica y creativa, crear resiliencia y mantener una actitud proactiva ante nuevos retos tecnológicos. Por otra parte, supone mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas, ejercitar la escucha activa y la comunicación asertiva, trabajar

lunes 24 de julio de 2023

en equipo y tomar decisiones responsables para crear relaciones y entornos de trabajo saludables, que permitan afianzar la autoconfianza y normalizar situaciones de convivencia en igualdad. Asimismo, debe fomentarse la ruptura de estereotipos e ideas preconcebidas sobre las TIC asociadas a cuestiones individuales, como por ejemplo las de género o la aptitud para las materias tecnológicas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM5, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC3 y CE2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Primer curso	Segundo curso
Competencia específica 1	
1.1. Conectar y configurar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a distintos sistemas de comunicación con una actitud proactiva.	1.1. Desarrollar y gestionar proyectos de investigación e innovación creando y mejorando las soluciones a problemas reales de diversa complejidad relativos a la conexión y configuración dispositivos, redes de área local y aplicaciones necesarias, aplicando los conocimientos y procesos asociados a los distintos sistemas que intervienen en el proyecto, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.
1.2. Instalar y mantener sistemas operativos y aplicaciones, configurando sus características en función de sus necesidades personales.	1.2. Organizar y planificar las tareas de los equipos para la coordinación de proyectos de hardware y software sostenibles, identificando mejoras y creando prototipos mediante un proceso iterativo, con actitud emprendedora.
1.3. Investigar y diseñar proyectos de creación de soluciones técnicas a determinados problemas reales en los que intervengan la conexión y configuración de distintos sistemas de comunicación, redes de área local y aplicaciones, evaluando las posibles soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	1.3. Elaborar documentación técnica del proyecto, identificando sus características, funcionalidades, ventajas e inconvenientes, con un lenguaje claro y conciso, mediante la utilización de las correspondientes aplicaciones informáticas.
1.4. Reutilizar los materiales utilizados empleándolos repetidamente o de diversas formas e incorporar hábitos de ahorro energético, seleccionando dispositivos que tengan un menor impacto ambiental, evitando generar basura tecnológica innecesaria y reciclándolos correctamente.	
Competencia específica 2	
2.1 Participar en el diseño de proyectos describiendo y diseñando soluciones software creativas a problemas informáticos sencillos relacionados con el desarrollo de aplicaciones de uso habitual en las disciplinas científico-técnicas.	2.1. Programar aplicaciones cercanas a sus necesidades e intereses, de diferentes niveles de dificultad, empleando los elementos de programación de manera apropiada y utilizando lenguajes y entornos de programación de código abierto.
2.2 Aplicar los principios del pensamiento computacional para solucionar problemas sencillos relativos al entorno personal y social del alumnado, descomponiendo el problema en partes más sencillas, reconociendo patrones y utilizando la abstracción para el diseño de algoritmos.	2.2 Desarrollar y gestionar proyectos sencillos de software que den soluciones a problemas informáticos de diversa complejidad relacionados con el desarrollo de aplicaciones de uso habitual en las disciplinas científico-técnicas y que sean del interés del alumnado, organizando y planificando el desarrollo de las distintas tareas que hay que llevar a cabo: definición, análisis, diseño, implementación, pruebas, y documentación.
2.3. Diseñar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos de uso común y cotidiano para el alumnado, empleando los elementos de programación de manera apropiada y utilizando lenguajes de programación sencillos e intuitivos.	

lunes 24 de julio de 2023

Primer curso	Segundo curso
Competencia específica 3	
3.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, enriqueciendo su entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales, adaptándolo a sus inquietudes, conocimientos y necesidades para posibilitar crear conocimiento y optimizar el aprendizaje a lo largo de la vida.	3.1. Añadir a su entorno personal de aprendizaje nuevos recursos digitales y conocimientos que supongan un progreso en la creación de conocimiento y aprendizaje permanente.
3.2. Buscar y seleccionar información, en función de sus necesidades, entendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda y haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico.	3.2. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa.
3.3. Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autoría y referenciando la información de manera correcta.	3.3. Crear redes de colaboración en el ámbito digital mediante la interacción con personas o grupos de intereses afines, promoviendo el aprendizaje y la colaboración entre iguales.
Competencia específica 4	
4.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	4.1 Conocer y valorar las características de la sociedad de la información y su evolución a la sociedad del Conocimiento, teniendo en cuenta la importancia de la información y sus características en la red.
4.2. Proteger los dispositivos de uso habitual configurando y actualizando, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica.	4.2 Reconocer la influencia de las TIC en la transformación de la sociedad, valorando su aportación en los diversos contextos, como el educativo, familiar, social, cultural y político, considerando especialmente la aportación que han realizado las mujeres para fomentar su vocación científico-tecnológica, siendo conscientes de la brecha digital (económica, geográfica, de género, de idioma...) de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.
4.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.	4.3 Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.
4.4 Crear hábitos saludables para proteger la salud física a la hora de usar los dispositivos, adoptando medidas como: postura adecuada, distancia al monitor, uso de teclado y del ratón, haciendo pausas para contrarrestar la fatiga física y mental.	
4.5. Identificar el impacto que las tecnologías digitales tienen sobre el medio ambiente, fomentando el uso sostenible de las mismas.	
4.6. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando al resto de usuarios de la red.	
Competencia específica 5	
5.1. Comunicar de forma clara y ordenada las ideas y soluciones tecnológicas empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	5.1. Comunicar con precisión, claridad y coherencia las ideas y soluciones tecnológicas argumentando y defendiendo con lenguaje técnico las decisiones y soluciones adoptadas.
5.2. Reconocer y emplear el lenguaje técnico en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	5.2. Emplear con exactitud, rigor y criterio la terminología adecuada al contexto de un equipo técnico que desarrolla y defiende una solución técnica determinada.

lunes 24 de julio de 2023

Primer curso	Segundo curso
Competencia específica 6	
6.1. Afrontar con actitud positiva la consecución de objetivos en situaciones de incertidumbre, identificando y gestionando emociones y utilizando el error como parte del proceso de aprendizaje.	6.1. Mejorar en la consecución de objetivos en situaciones de incertidumbre, identificando y gestionando emociones y utilizando el error como parte del proceso de aprendizaje.
6.2. Mostrar una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las tecnologías digitales.	6.2. Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las tecnologías digitales.
6.3. Participar en tareas propias de las tecnologías digitales de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás e identificando las habilidades y actitudes sociales más apropiadas a cada tarea.	6.3. Gestionar el reparto inclusivo de tareas técnicas y digitales en equipos heterogéneos, escuchando el razonamiento de los demás, contribuyendo al equipo mediante el rol asignado y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables.

SABERES BÁSICOS

Primer curso
A. Proyectos de investigación y desarrollo.
* Investigación y diseño de proyectos: Técnicas de investigación y diseño de soluciones técnicas.
* Arquitectura de ordenadores: configuración y resolución de problemas.
* Configuración y conexión de dispositivos.
* Sistemas operativos: instalación y configuración
* Algoritmos y diagramas de flujo
* Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos.
* Aplicaciones informáticas que den solución a problemas sencillos de software.
* Presentación y difusión de ideas y resultados: Tono, lenguaje corporal y expresión adecuada al contexto. Lenguaje técnico, inclusivo y libre de estereotipos sexistas.
B. Entorno personal de aprendizaje.
* Gestión y enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje según las necesidades e interés del alumnado.
Funcionamiento de los motores de búsqueda
* Búsquedas avanzadas y gestión de información
* Edición y creación de contenidos digitales, individual y colectivamente utilizando las herramientas más adecuadas: Editores de texto, hojas de cálculo, folletos, revistas, presentaciones interactivas.
* Licencias de uso y derechos de autor.
C. Seguridad, privacidad y Ciudadanía crítica
* Protección de dispositivos Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos de uso común.
* Seguridad y protección de datos. Identidad, reputación, privacidad y huella digital. Medidas preventivas. Configuración en redes sociales. Gestión de identidades virtuales.
* Seguridad en la salud física y mental. Riesgos, amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta. Situaciones de violencia y de riesgo en la red.
* Seguridad del medioambiente: uso sostenible de las tecnologías digitales.
* Estrategias comunicativas y uso crítico de la red, herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.

lunes 24 de julio de 2023

Primer curso	
* Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales	
Comunidades de hardware y software libres.	
Aportación de las mujeres al desarrollo de las competencias digitales.	
D. Sentido socioemocional.	
1. Creencias, actitudes y emociones.	<ul style="list-style-type: none"> * Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia hacia la resolución de los problemas de las tecnologías digitales * Reconocimiento de las emociones que intervienen en el aprendizaje como la autoconciencia y la autorregulación. * Desarrollo de flexibilidad cognitiva, abierto a un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje.
	Emprendimiento y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.
2. Trabajo en equipo y toma de decisiones.	<ul style="list-style-type: none"> * Selección de técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo. Uso de conductas empáticas y estrategias para la gestión de conflictos. * Métodos para la toma de decisiones adecuadas para resolver situaciones problemáticas.
	Empoderamiento y presencia de la mujer en roles de responsabilidad.
3. Inclusión, respeto y diversidad.	<ul style="list-style-type: none"> * Promoción de actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. * Reconocimiento de la contribución de las tecnologías y la digitalización al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género

Segundo curso	
A. Proyectos de investigación y desarrollo.	
* Gestión y desarrollo de proyectos de hardware y software: Tipos, características y aplicaciones.	
* Difusión y comunicación de documentación técnica. Elaboración, referenciación y presentación.	
* Sistemas de comunicación e internet. Dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de creación de una red de área local y conexión de dispositivos.	
* Aplicaciones informáticas de diversa complejidad. Entornos y lenguajes de programación de código abierto.	
Dispositivos conectados (IoT+Wearables), inteligencia artificial (IA) y big data.	
* Presentación y difusión de ideas, conceptos o resultados con rigor, exactitud lingüística y vocabulario técnico preciso, adaptándolo a distintos foros y utilizando un lenguaje inclusivo y libre de estereotipos sexistas.	
B. Entorno personal de aprendizaje.	
* Continuar en la mejora del entorno personal de aprendizaje, teniendo en cuenta los intereses y las necesidades del alumnado.	
* Comunicación y colaboración en red.	
* Publicación y difusión responsable en redes.	
* Gestión de las fuentes de información y curación de contenidos.	
* Citas y referencias bibliográficas. Estilos bibliográficos.	
* Aplicaciones de edición de imágenes, audio y vídeo.	
Bases de datos	
C. Seguridad, privacidad y Ciudadanía crítica	
* Derechos sobre la protección de los datos personales. Fraudes y amenazas más comunes en Internet.	
* Sociedad de la información y sociedad del conocimiento.	
* Aportación de las TIC a la transformación de la sociedad en los diferentes contextos educativo, familiar, social, cultural y político.	

lunes 24 de julio de 2023

Segundo curso	
* Competencias digitales dentro del marco europeo: DigComp, digCompEdu, Selfie.	
* Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada y soberanía tecnológica	
D. Sentido socioemocional.	
1. Creencias, actitudes y emociones.	* Destrezas de autoconciencia y autogestión encaminadas a reconocer sentimientos y emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las de las tecnologías digitales
	* Tratamiento y análisis del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje de las TIC.
	Perseverar en el emprendimiento y la creatividad a la hora de abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.
2. Trabajo en equipo y toma de decisiones.	* Insistir en el uso de conductas empáticas y estrategias para la gestión de conflictos.
	* Toma de decisiones efectivas en la resolución de problemas en contextos de las TIC.
3. Inclusión, respeto y diversidad.	* Continuar en el trabajo de actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.
	Reconocimiento de los límites humanos cara al logro de todos los objetivos planteados aceptando tanto nuestras limitaciones como nuestros errores y actuando con resiliencia para persistir en su consecución.

IMAGEN Y SONIDO

La materia de Imagen y Sonido ayuda a desarrollar la sensibilidad artística y el criterio estético, que son la fuente del enriquecimiento cultural y artístico. El conocimiento de los elementos del lenguaje visual y audiovisual hace que el alumnado pueda comprender e interpretar imágenes y producciones audiovisuales. Esto facilita la erradicación de prejuicios y la formación de un juicio propio y crítico ante los usos, comportamientos y los hábitos de consumo de producciones visuales y audiovisuales. El alumnado, en su papel de creador, es formado para elaborar producciones de manera innovadora y sostenible, teniendo en cuenta la gestión de los residuos creados y su posterior reciclaje, utilizando las tecnologías de manera segura, expresiva y responsable.

En referencia a la contribución en la adquisición de las competencias clave, la materia favorece en mayor o menor medida el desarrollo de todas ellas, dado su carácter diverso e integrador, lo que favorece un aprendizaje holístico y competencial. En primer lugar, la competencia en conciencia y expresión culturales está directamente relacionada con la materia de Imagen y Sonido, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan de manera creativa en diferentes culturas. Asimismo, a través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversas herramientas y técnicas, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal.

En lo que se refiere a la competencia en comunicación lingüística y a la competencia plurilingüe, ambas están presentes en esta materia, puesto que, por un lado, el alumnado aprende un sistema comunicativo propio a través de diferentes códigos. Y, por otro lado, el alumnado expresa sus propias valoraciones, explica, argumenta y expone sus propios proyectos, al mismo tiempo que asimila y utiliza el vocabulario específico de la materia, desarrollando así su capacidad de comunicación.

La competencia STEM conlleva entre otros conceptos la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluida la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social, algo que va intrínseco a la creación artística.