

RESUMEN

PROGRAMACIÓN TALLER

INTRODUCCIÓN TYD

1º ESO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA (RESUMEN)

CURSO 2024-2025

De acuerdo con el Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria, publicado en el BOLETÍN OFICIAL DE CANTABRIA (BOC) el 5/08/2022 y Orden EDU/40/2022, de 8 de agosto por la que se dictan instrucciones para la implantación de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Cantabria

Distribución temporal de criterios, saberes e instrumentos de evaluación.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes Básicos	Instrumentos de evaluación	Temporalización Trimestral
1. Conocer los componentes que forman parte de un equipo informático, conectar y desconectar correctamente dichos componentes a la carcasa de un ordenador y adquirir tanto las habilidades necesarias para su óptimo manejo, como los hábitos de ergonomía adecuados en su uso habitual. Ser capaces de resolver problemas técnicos sencillos relacionados con el funcionamiento de estos componentes. (30%)	1.1. Identificar los componentes fundamentales de un ordenador y sus periféricos y conocer sus funciones, sabiendo conectarlos y desconectarlos correctamente (10 %)	A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje. (Bloques completos de saberes básicos: existe una tabla con los mismos después de las ponderaciones)	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática • Diario de aprendizaje • Portfolio • Rúbricas 	1º, 2º, 3º
	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 %)	A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje. (Bloques completos de saberes básicos: existe una tabla con los mismos después de las ponderaciones)	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática • Diario de aprendizaje • Portfolio • Rúbricas 	1º, 2º, 3º
	1.3. Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales. (10 %)	A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje. (Bloques completos de saberes básicos: existe	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática • Diario de aprendizaje • Portfolio 	1º, 2º, 3º

		una tabla con los mismos después de las ponderaciones)	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbricas 	
<p>2. Comprender el funcionamiento de las aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, utilizarlas de manera autónoma ajustándolas a sus necesidades y hacer un uso correcto y seguro de las mismas.</p> <p>(30%)</p>	<p>2.1. Emplear el ordenador como herramienta de trabajo para crear, compartir y almacenar contenidos digitales, seleccionando la herramienta más apropiada en cada caso.</p> <p>(10 %)</p>	<p>A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje. B. Comunicación y difusión de ideas. (Bloques completos de saberes básicos: existe una tabla con los mismos después de las ponderaciones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática • Diario de aprendizaje • Portfolio • Rúbricas 	1º, 2º, 3º
	<p>2.2. Ser capaz de organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.</p> <p>(10 %)</p>	<p>A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje. B. Comunicación y difusión de ideas. (Bloques completos de saberes básicos: existe una tabla con los mismos después de las ponderaciones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática • Diario de aprendizaje • Portfolio • Rúbricas 	1º, 2º, 3º

	<p>2.3. Interactuar en plataformas de aprendizaje colaborativo, descargando, compartiendo y publicando información. (10 %)</p>	<p>A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje. B. Comunicación y difusión de ideas. (Bloques completos de saberes básicos: existe una tabla con los mismos después de las ponderaciones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática • Diario de aprendizaje • Portfolio • Rúbricas 	<p>1º, 2º, 3º</p>
<p>3. Adquirir hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas tanto para evitar los daños que pueden causar el mal uso y abuso del uso de las tecnologías, como para proteger datos personales y la propia salud, además de fomentar el respeto y la tolerancia hacia los demás en el entorno digital. (40 %)</p>	<p>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. (10 %)</p>	<p>A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje. B. Comunicación y difusión de ideas. C. Seguridad y bienestar digital (Bloques completos de saberes básicos: existe una tabla con los mismos después de las ponderaciones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática • Diario de aprendizaje • Portfolio • Rúbricas 	<p>1º, 2º, 3º</p>
	<p>3.2. Reflexionar sobre el ciberacoso sus posibles consecuencias. (10 %)</p>	<p>A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje. B. Comunicación y difusión de ideas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática • Diario de aprendizaje • Portfolio 	<p>1º, 2º, 3º</p>

		C. Seguridad y bienestar digital (Bloques completos de saberes básicos: existe una tabla con los mismos después de las ponderaciones)	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbricas 	
	3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red valorando el bienestar personal y colectivo. (10 %)	<p>A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje.</p> <p>B. Comunicación y difusión de ideas.</p> <p>C. Seguridad y bienestar digital (Bloques completos de saberes básicos: existe una tabla con los mismos después de las ponderaciones)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática • Diario de aprendizaje • Portfolio • Rúbricas 	1º, 2º, 3º
	3.4 Reflexionar sobre la dependencia excesiva y poco saludable a los smartphome y videojuegos, ser capaces de detectarlas y conocer las consecuencias que para su salud puede tener dicha dependencia. (10 %)	<p>A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje.</p> <p>B. Comunicación y difusión de ideas.</p> <p>C. Seguridad y bienestar digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática • Diario de aprendizaje • Portfolio • Rúbricas 	1º, 2º, 3º

		(Bloques completos de saberes básicos: existe una tabla con los mismos después de las ponderaciones)		
--	--	--	--	--

Saberes Básicos de la materia Taller Introducción TYD en 1º ESO:

A. Digitalización del entorno personal y de aprendizaje.

1. El ordenador:
 - Hardware y software.
 - Apagado y encendido correcto.
 - Uso adecuado y saludable: ergonomía y protección de la vista.
2. El teclado
 - Tipos de teclado.
 - Aprendiendo a usar el teclado:
 - Mayúsculas, bloq mayús, ctrl,alt, alt gr, funciones, caracteres especiales....
 - Ergonomía.
 - Mecanografía.
3. Ratón:
 - Tipos de ratones.
4. Aprendiendo a usar el ratón. Personalización del entorno digital:
 - Escritorio: personalización, apariencia, imagen de fondo, salvapantallas.
 - Iconos.
 - Barras de tareas.
 - Ventanas.
 - Aplicaciones: la calculadora, el block de notas, etc.
5. Organización de la información:
 - 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.

B. Comunicación y difusión de ideas.

6. Manejo de una Suit ofimática:
 - Correo electrónico:
 - El correo electrónico: enviar, recibir, adjuntar archivos y carpetas. Buenos modales “electrónicos”.
 - Plataformas digital de aprendizaje: creación, comunicación y colaboración de materiales digitales.
 - Nube: Concepto de “nube”, almacenar y compartir.
 - Gestión de contraseñas.
7. Iniciación al diseño gráfico por ordenador: Paint o similar
8. Procesador de textos.
9. Blogs: creamos nuestro propio blog.

C. Seguridad y bienestar digital

10. Internet y redes sociales.
 - Seguridad en internet.
 - Cómo navegar: páginas, pestañas, navegadores, herramientas.
 - Aplicaciones prácticas a la vida cotidiana.
 - Chats y redes sociales: uso adecuado y seguro

