

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DESARROLLO DIGITAL 2º ESO

Contenido

1. INTRODUCCIÓN. SOBRE LA MATERIA DE DESARROLLO DIGITAL.....	3
1.1. Contextualización.....	4
1.2. Marco Normativo.....	4
2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.....	6
3. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA.....	8
3.1. Contribución de la materia a la consecución de las Competencias Clave. Descriptores Operativos	9
4. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.....	16
4.1. Saberes básicos.....	16
4.2. Competencias específicas	17
4.3. Criterios de evaluación (asociados a las competencias específicas)	20
4.4. Organización de los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas en UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.....	23
5. METODOLOGÍA.....	25
5.1. Situaciones de Aprendizaje.....	25
5.2. Estrategias metodológicas y Técnicas didácticas.....	26
5.3. Agrupamientos	26
5.4. Espacios y recursos.....	27
5.5. Materiales y recursos didácticos.....	27
6. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA.....	28
6.1. Medidas de inclusión adoptadas a nivel de aula.....	30
6.2. Medidas de inclusión individualizadas	30
7. PLAN DE MEJORA.....	32
8. EVALUACIÓN.....	33
8.1. Qué evaluar: criterios de evaluación	33
8.2. Cómo evaluar: procedimientos e instrumentos de evaluación.....	33
8.3. Cuándo evaluar: fases de evaluación	35
8.4. Criterios de calificación.....	36
8.5. Criterios de recuperación	37
8.6. Alumnos con la materia pendiente	37

8.7.	Situaciones especiales	37
8.8.	Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente	38
8.9.	Evaluación interna.....	39
9.	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....	41
	ANEXO I. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	42
	ANEXO II. EVALUACIÓN DEL PROFESORADO.....	45

1. INTRODUCCIÓN. SOBRE LA MATERIA DE DESARROLLO DIGITAL

La materia de Desarrollo Digital pretende introducir al alumnado en el uso crítico, consciente e informado del amplio abanico de herramientas digitales empleadas actualmente, de forma cotidiana, en multitud de sectores de nuestra sociedad.

Esta materia optativa facilita el aprovechamiento práctico del conocimiento digital y presenta un carácter instrumental e interdisciplinar que contribuye a la consecución del perfil de salida del alumnado al término de la Educación Básica y a la adquisición de los objetivos de la etapa. Para ello en esta materia se aborda el desarrollo de elementos esenciales como el uso de los entornos virtuales para la comunicación y el intercambio de información, la búsqueda y selección de información de una forma eficaz y crítica, la utilización de las diferentes herramientas digitales disponibles para la producción y difusión de contenidos, junto con las técnicas básicas para desarrollar nuevas herramientas y resolver problemas de la vida cotidiana. Todo ello orientado a poder ejercer una ciudadanía digital crítica, activa, ética y comprometida, fomentando los valores de respeto mutuo y trabajo en equipo.

La materia se organiza en cuatro bloques interrelacionados de saberes básicos:

El primero: «**Uso de entornos virtuales en el aula**», pretende introducir a los alumnos en el uso crítico, complejo e informado de herramientas que faciliten su aprendizaje y promuevan su desarrollo social y profesional. El segundo bloque: «**Búsquedas en Internet**», tiene como objetivo fundamental conocer las herramientas óptimas de búsqueda de información de cualquier índole, lo que resulta imprescindible dada la complejidad y cantidad de contenidos disponibles actualmente en Internet. Otro aspecto de vital importancia en estos momentos es la verificación y el contraste, con una actitud crítica, de la información obtenida, siendo conscientes de la importancia de que sea fiable y evitando riesgos como el acceso a informaciones falsas o manipuladas. El tercer bloque: «**Diseño y producción digital**», sirve para que los alumnos sean capaces de producir y gestionar información digital en multitud de formatos, que incluyen, entre otros, textos, imágenes, sonidos y vídeos. Y el cuarto bloque: «**Programación creativa**», pretende introducir los conceptos básicos de elaboración de un programa de ordenador, lo que les permitirá desarrollar el pensamiento computacional y a la vez fomentar la iniciativa, la creatividad y la resolución de problemas, de una forma ordenada, crítica y eficiente.

El carácter esencialmente práctico de Desarrollo Digital y el enfoque competencial del currículo requieren metodologías específicas, junto con el uso de estrategias que favorezcan la aplicación de distintas técnicas de trabajo adecuadas a la diversidad de situaciones de aprendizaje que intervienen en la materia. Se debe promover la participación de alumnos y alumnas con una visión integral de la disciplina, resaltando su esfera social ante los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital y de género, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad.

1.1. Contextualización

El desarrollo de esta programación tiene en consideración el **Proyecto Educativo de Centro (PEC)**, documento programático que define su identidad, recoge los valores, y establece los objetivos y prioridades en coherencia con el contexto socioeconómico y con los principios y objetivos recogidos en la legislación vigente. El Proyecto Educativo y las programaciones didácticas desarrollan la autonomía pedagógica del centro educativo de acuerdo con lo establecido en los artículos 121 de la LOE-LOMLOE y 102 de LECM.

Por este motivo, dichos objetivos y prioridades se integran en la presente programación didáctica.

Plan de Lectura, Plan de Convivencia y Plan Digital de Centro

Esta programación didáctica forma parte de la **Programación General Anual (PGA)** del Centro junto a las programaciones del resto de materias y junto al Plan de Mejora, Plan de Lectura, Plan de Convivencia y Plan Digital de Centro. Desde nuestro departamento, a través de esta materia y las demás, se colabora en dichos planes, según consta en la PGA. En cuanto al Plan de Mejora, dedicaremos expresamente un apartado de la programación para establecer las medidas oportunas en esta materia, una vez concretados los aspectos básicos de la programación.

1.2. Marco Normativo

El ordenamiento jurídico que nos resulta de aplicación en nuestro ámbito profesional como docentes emana del derecho fundamental a la educación, recogido en el artículo 27 de la Constitución Española de 1978, y que se concreta en la siguiente normativa, ordenada jerárquicamente, en base a los preceptos que enuncia el artículo 9.3 de nuestra carta magna:

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación 2/2006, BOE de 4 de mayo), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (en adelante LOE-LOMLOE) (BOE de 29 de diciembre).

Real Decreto 732/1995, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberos delos alumnos y las normas de convivencia en los centros (BOE de 2 de junio).

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE de 30 de marzo).

Toda esta normativa, de carácter básico, se concreta en nuestra Comunidad Autónoma, fundamentalmente, en la legislación que se enuncia a continuación:

Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (en adelante LECM) (DOCM de 28 de julio).

Decreto 3/2008, de 08-01-2008, de e la convivencia escolar en Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de enero).

Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre).

Decreto 92/2022, de 16 de agosto, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 24 de agosto).

Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).

Orden 186/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).

2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Los objetivos son los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

En la ESO, los objetivos se concretan en los artículos 7 del Real Decreto 217/2022 y del Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha.

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de

manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.

- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el tiempo y en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.
- m) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y sus personajes y representantes más destacados.

3. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA

Las **competencias clave** son los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar, con garantías de éxito, en su itinerario formativo y afrontar los principales retos y desafíos tanto globales como locales.

El **Perfil de salida** es el elemento nuclear de la nueva estructura curricular, que se conecta con los objetivos de etapa. Se concibe como el elemento que debe fundamentar las decisiones curriculares, las estrategias y orientaciones metodológicas en la práctica lectiva y el elemento de referencia para la evaluación de los aprendizajes del alumnado.

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica es la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español referidos a dicho periodo. El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo.

El Perfil de salida es único y el mismo para todo el territorio nacional y debe ser, el fundamento del aprendizaje permanente y el referente de la evaluación interna y externa de los aprendizajes del alumnado, en particular en lo relativo a la toma de decisiones sobre promoción entre los distintos cursos, así como a la obtención del título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.

El Perfil de salida parte de una visión a la vez estructural y funcional de las competencias clave, cuya adquisición por parte del alumnado se considera indispensable para su desarrollo personal, para resolver situaciones y problemas de los distintos ámbitos de su vida, para crear nuevas oportunidades de mejora, así como para lograr la continuidad de su itinerario formativo y facilitar y desarrollar su inserción y participación activa en la sociedad y en el cuidado de las personas, del entorno natural y del planeta.

El fin es dotar a cada alumno o alumna de las herramientas imprescindibles para que desarrolle un proyecto de vida personal, social y profesional satisfactorio. Dicho proyecto se constituye como el elemento articulador de los diversos aprendizajes que le permitirán afrontar con éxito los desafíos y los retos a los que habrá de enfrentarse para llevarlo a cabo.

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y el Decreto 82/2022, de 12 de julio, adoptan la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Así, los artículos 11 de dichas normas establecen **8 competencias clave**:

- **Competencia en comunicación lingüística.**
- **Competencia plurilingüe.**
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**
- **Competencia digital.**
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender.**
- **Competencia ciudadana.**
- **Competencia emprendedora.**
- **Competencia en conciencia y expresión culturales.**

Estas competencias clave son la adaptación al sistema educativo español de las establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo

de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias a los retos y desafíos del siglo XXI (dotar a los alumnos de una serie de destrezas que les permitan desenvolverse en este siglo), así como al contexto de la educación formal y, más concretamente, a los principios y fines del sistema educativo establecidos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Esta recomendación se refiere al aprendizaje permanente, que debe producirse a lo largo de toda la vida, pero el Perfil de salida remite al momento preciso del final de la ESO.

Y para alcanzar estas competencias clave se han definido un conjunto de **descriptores operativos**, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes. Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y objetivos de la ESO está vinculada a la adquisición y desarrollo de dichas competencias clave. Por este motivo, *los descriptores operativos de cada una de las competencias clave constituyen el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de las diferentes materias.*

Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda valorarse el grado de adquisición de las competencias clave esperadas en la ESO y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

En consecuencia, vamos a definir para cada una de las competencias clave un conjunto de **descriptores operativos**, que dan continuidad, profundizan y amplían los niveles de desempeño previstos al final de la Educación Primaria, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de la ESO.

Pero, ¿cómo contribuye la materia de DESARROLLO DIGITAL al logro de estas competencias por parte de los alumnos? Lo analizamos en el siguiente epígrafe.

3.1. Contribución de la materia a la consecución de las Competencias Clave. Descriptores Operativos

A continuación, se definen cada una de las competencias clave y se enuncian los descriptores operativos del nivel de adquisición esperado al término de la ESO.

Es importante señalar que la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que

permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

Descriptorios operativos
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe (CP)

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptorios operativos
CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas 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.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptorios operativos
STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

Competencia digital (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida

la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptorios operativos
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para protegerlos dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptorios operativos
CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos
CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia ciudadana (CC)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptorios operativos

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Analiza y asume fundamentamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, codependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

Competencia emprendedora (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptorios operativos
CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptorios operativos
CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

En el currículo ya viene establecido cómo contribuye la materia de Desarrollo Digital a la consecución de las Competencias Clave atendiendo a los descriptores operativos que se trabajan. En la siguiente tabla introducimos los descriptores del perfil de salida relacionados con las competencias específicas, así como las veces que aparecen.

Descriptores operativos currículo	Descriptor operativo relacionado	Nº de veces del descriptor en las competencias específicas
CCL1		0
CCL2		0
CCL3		0
CCL4		0
CCL5		0
CP1		0
CP2		0
CP3		0
STEM1	STEM1	1
STEM2		0
STEM3		0
STEM4		0
STEM5		0
CD1	CD1	1
CD2	CD2	3
CD3	CD3	3
CD4	CD4	2
CD5	CD5	2
CPSAA1		0
CPSAA2	CPSAA2	1
CPSAA3	CPSAA3	2
CPSAA4	CPSAA4	1
CPSAA5	CPSAA5	3
CC1		0
CC2		0
CC3		0
CC4		0
CE1		0
CE2		0
CE3	CE3	1
CCEC1		0
CCEC2		0
CCEC3		0
CCEC4		0
34	11	20

4. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

4.1. Saberes básicos

El artículo 6 de la LOE-LOMLOE, incluye los contenidos como uno de los elementos del currículo. El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, integra estos contenidos en lo que denomina saberes básicos, definiendo los mismos, al igual que en artículo 2.e del Decreto 82/2022, de 12 de julio (por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha), como: **“conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas”**. Es decir, los saberes básicos posibilitarán el desarrollo de las competencias específicas de cada materia a largo de la etapa.

Los conocimientos (**“saber”**) recogen hechos, ideas y conceptos que adquirimos de manera abstracta; pero son las capacidades (**“saber hacer”**) las que permiten utilizar y articular los conocimientos asimilados en un contexto determinado, obteniendo de esta manera resultados concretos. Las actitudes (**“saber ser”**), a su vez, definen las mentalidades y la disposición a actuar ante determinadas ideas o situaciones.

La materia se organiza en cuatro bloques interrelacionados de saberes básicos:

Bloque A: Uso de entornos virtuales en el aula. Este bloque pretende introducir a los alumnos en el uso crítico, complejo e informado de herramientas que faciliten su aprendizaje y promuevan su desarrollo social y profesional. Existen multitud de entornos que se utilizan en diferentes modalidades de aprendizaje, tanto presencial como a distancia (online); en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha se ha apostado por desarrollar uno de ellos: la plataforma Educamos CLM, utilizada por los alumnos durante los primeros cursos de la Educación Secundaria Obligatoria. Saberes:

- Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas.
- Acceso a los contenidos de las aulas virtuales.
- Actividades, tareas y otros recursos.
- Comunicaciones y mensajería.

Bloque B: Búsquedas en Internet. Este bloque tiene como objetivo fundamental conocer las herramientas óptimas de búsqueda de información de cualquier índole, lo que resulta imprescindible dada la complejidad y cantidad de contenidos disponibles actualmente en Internet. Otro aspecto de vital importancia en estos momentos es la verificación y el contraste, con una actitud crítica, de la información obtenida, siendo conscientes de la importancia de que sea fiable y evitando riesgos como el acceso a informaciones falsas o manipuladas. Saberes:

- Motores de búsqueda.
- Configuraciones avanzadas.
- Credibilidad y contraste de la información.
- Propiedad intelectual en el ámbito digital.

Bloque C: Diseño y producción digital. Este bloque sirve para que los alumnos sean capaces de producir y gestionar información digital en sus diferentes formatos, tanto en dispositivos electrónicos individuales como a través de la red. Actualmente, la información se puede producir y manipular en multitud de formatos, que incluyen, entre otros, textos, imágenes, sonidos y vídeos. Saberes:

- Procesadores de textos.
- Elaboración de presentaciones.
- Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.

Bloque D: Programación creativa. Este bloque pretende introducir los conceptos básicos de elaboración de un programa de ordenador, fomentando la iniciativa, la creatividad y la resolución de problemas, de una forma ordenada, crítica y eficiente. De esta manera, el alumnado dispondrá de herramientas para desarrollar el dominio de las técnicas de funcionamiento de las nuevas tecnologías y su empleo en la resolución de problemas de su vida cotidiana, evitando las desigualdades y los estereotipos. Saberes:

- Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación.
- Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución.
- Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas.
- Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos.
- Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación.

4.2. Competencias específicas

Tal y como consta en el artículo 2.c del Decreto 82/2022, de 12 de julio (por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha), las competencias específicas son **“desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades y en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave y, por otra, los saberes básicos de las materias y los criterios de evaluación”**.

Concretamente, en la materia de Desarrollo Digital de 2º ESO las competencias específicas son:

1. Realizar una configuración avanzada del entorno personal digital de aprendizaje, a través de plataformas digitales y entornos virtuales, interactuando con los demás y aprovechando los recursos del ámbito digital, para construir conocimiento de forma colaborativa.

La competencia hace referencia al uso de plataformas digitales virtuales para mejorar la gestión del trabajo en el aula y la comunicación entre los distintos miembros de la comunidad educativa. En un mundo donde predomina la conexión y el intercambio de información a través de Internet, la pandemia sufrida por la

infección por COVID-19, ha puesto de manifiesto la necesidad de revisión de la presencialidad, tanto en el propio sistema educativo como en el entorno laboral, planteándose la necesidad de evolucionar hacia formas mixtas, que permitan, por ejemplo, que el alumnado pueda acceder a los contenidos en línea en cualquier momento o que sea capaz de enviar tareas realizadas desde la localización en que se halle, además de facilitar, por otro lado, que exista una comunicación más fluida y por diferentes vías entre los distintos miembros de la comunidad educativa.

Se pretende que el alumnado pueda perfeccionar el uso de las herramientas digitales virtuales, que cada vez tienen más peso en ámbitos como el social, el laboral y el educativo. En este último, la Comunidad de Castilla-La Mancha ha realizado un gran esfuerzo técnico para disponer de la plataforma EducamosCLM, que pone a disposición de la comunidad educativa una serie de herramientas que facilitan y optimizan el trabajo diario en el aula.

La adaptación del alumnado al trabajo en estos entornos virtuales no solamente pretende servir de apoyo a su aprendizaje, sino que también debe prepararlos para un futuro entorno laboral donde el teletrabajo ya no sea una excepción. Su adaptación a estas herramientas es vital para su desarrollo intelectual, para desarrollar su capacidad de socialización y para poder acceder a ese enorme mercado laboral, sin límites de fronteras, que este tipo de recursos técnicos han hecho surgir.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD4 y CPSAA5.

2. Seleccionar información y contenidos digitales reutilizables, de forma crítica e informada, atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, además de respetando la propiedad intelectual, para desarrollar una ciudadanía digital activa y responsable.

La competencia hace referencia a la capacidad de obtener información de diferentes fuentes de Internet, contrastarla y asegurar su veracidad. Internet es actualmente una enorme fuente de información, accesible para toda la sociedad, pero tiene sus inconvenientes. Por un lado, requiere una serie de conocimientos previos: sobre sus parámetros de configuración o para el uso de sus herramientas especializadas, por ejemplo. Por otro lado, no toda la información que hay disponible en esta red es correcta y veraz, por lo que se hace imprescindible contrastarla con diferentes fuentes e identificar cuáles de ellas son lo suficientemente fiables.

Esta competencia engloba aspectos técnicos sobre los diferentes parámetros de configuración que se pueden especificar en los diferentes buscadores de Internet, aborda los métodos empleados para identificar fuentes fiables de información, diferenciándolas de las que ofrecen información falsa, incluyendo, además, técnicas que permiten contrastar la información obtenida de diversas fuentes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD1, CD3, CD4, CPSAA2 y CPSAA4.

3. Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.

Los sistemas digitales ofrecen, hoy en día, una enorme variedad de herramientas que permiten manejar diferentes tipos de información, tanto de forma individual como colaborativa. La enorme variedad de formatos de información disponibles ofrece a los usuarios infinitas posibilidades para la publicación de sus contenidos, además del acceso a otros que pueden incluir una gran variedad de información, ya sea en forma de textos, imágenes, diagramas, gráficos, sonidos, animaciones, vídeos, etc. Además, los sistemas digitales ofrecen multitud de formatos de archivos en los que almacenar y publicar esos contenidos.

En el tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria, esta competencia pretende afianzar a los alumnos en el uso, con destreza y solvencia, de las herramientas digitales básicas que permiten editar contenidos de texto, imagen, sonido y vídeo. Estas herramientas no solamente pueden estar disponibles en un equipo aislado, sino que también pueden ser accesibles en línea, a través de Internet, lo que facilita enormemente su creación simultánea por equipos de usuarios, de forma colaborativa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA3 y CPSAA5.

4. Crear aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas originales y sostenibles, desarrollando algoritmos mediante herramientas digitales, para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos.

Las nuevas tecnologías forman parte integral de la vida cotidiana presente y futura, lo que provoca que la programación sea un conocimiento esencial, que permite interactuar en un mundo gobernado de forma creciente por los sistemas digitales. Enseñar programación básica persigue no solo introducir a los alumnos en conceptos abstractos, sino que, además, entiendan que los sistemas informáticos simplemente ejecutan instrucciones transmitidas por los seres humanos. En consecuencia, no se pretende generar un conocimiento meramente técnico, sino que las nuevas generaciones puedan participar en el mundo digital de manera segura y responsable, siendo conscientes de sus derechos, obligaciones y posibilidades. Aspiramos a que puedan apropiarse del conocimiento y manejo de las nuevas tecnologías, para facilitarles el poder desenvolverse en el mundo digital con la finalidad de ser capaces de resolver problemas de su vida cotidiana.

Evidentemente, el mero hecho de haber nacido en un mundo altamente digitalizado no es sinónimo de saber utilizar las nuevas tecnologías; estas, en general, suelen ser, actualmente, bastante intuitivas, lo que supone que los jóvenes que las utilizan tengan con frecuencia unos conocimientos sobre ellas bastante rudimentarios. Conocer cómo funcionan y cómo deben utilizarse para generar nuevos contenidos convierte a los individuos en creadores y no solamente en meros consumidores. Además, el conocimiento de estas tecnologías facilita que los individuos, independientemente de su género, raza o condición social, se sientan incentivados en su estudio y desarrollo profesional futuro. La iniciación en

el aprendizaje de la programación hace que los individuos se ejerciten en habilidades como la creatividad, la resolución de problemas, la abstracción, la recursividad, la iteración, el proceso ensayo- error y los métodos de aprendizaje colaborativo, entre otros. Además, les proporciona un mecanismo de reflexión acerca de su propio pensamiento y sobre su proceso de aprendizaje.

En el tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria, esta materia proporciona conocimientos básicos sobre el uso de un entorno de programación, resolviendo cuestiones como la definición de programa, la secuencia en la que es ejecutado por una máquina y las instrucciones de control que permiten cambiar este orden de ejecución o repetir instrucciones un número determinado de veces.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, CD2, CD5, CPSAA3, CPSAA5 y CE3.

4.3. Criterios de evaluación (asociados a las competencias específicas)

En el artículo 2.d del Decreto 82/2022, de 12 de julio (por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha), se definen los criterios de evaluación como los **“referentes que indican los niveles de desempeño que se pretende que desarrolle el alumnado, en un momento concreto de su proceso de aprendizaje, mediante las situaciones y las actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia”**.

Para la materia de Desarrollo Digital los criterios de evaluación, asociados a cada una de las competencias específicas, son los siguientes:

Competencia específica 1.

- 1.1 Identificar los métodos de acceso a un entorno virtual de aprendizaje, utilizando contraseñas seguras y realizando su recuperación, en caso de ser necesario.
- 1.2 Reconocer las opciones básicas y avanzadas en la configuración del entorno personal digital de aprendizaje, haciendo uso de ellas para acceder a los contenidos y a las tareas, entre otras finalidades.
- 1.3 Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.

Competencia específica 2.

- 2.1 Conocer las herramientas que permiten realizar búsquedas en Internet y sus parámetros de configuración, identificando las más adecuadas para obtener diferentes tipos de información y comparando los resultados obtenidos.
- 2.2 Identificar las diferentes fuentes de información disponibles en Internet, diferenciando las más fiables y seleccionando las que son más útiles.
- 2.3 Valorar la autenticidad de la información obtenida en Internet, contrastándola con otras fuentes y ofreciendo herramientas que permitan corroborar su veracidad.

Competencia específica 3.

- 3.1 Conocer el uso de las herramientas digitales óptimas que permitan crear contenidos y presentaciones que incluyan, entre otros, textos, imágenes y sonidos, reconociendo los formatos más utilizados.
- 3.2 Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos.
- 3.3 Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados.

Competencia específica 4.

- 4.1 Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo.
- 4.2 Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiar dicho orden.
- 4.3 Diseñar programas sencillos que resuelvan tareas simples, desarrollando estrategias de colaboración para el trabajo en equipo y comparando diferentes soluciones para un mismo problema.

Definidos los elementos básicos del currículo, es importante relacionar entre sí los saberes básicos, las competencias específicas y los criterios de evaluación. Además, cada una de las competencias específicas debe conectarse con sus descriptores operativos, lo que permitirá obtener el perfil competencial del alumnado. Por este motivo, se refleja en la siguiente tabla la relación entre todos ellos, estableciéndose un peso porcentual (sobre el total del curso) para cada competencia específica y para cada criterio de evaluación.

Competencias Específicas (CE)	Peso Relativo	Descriptorios Operativos	Criterios de Evaluación (CR)	Peso Relativo	Saberes Básicos
1. Realizar una configuración avanzada del entorno personal digital de aprendizaje, a través de plataformas digitales y entornos virtuales, interactuando con los demás y aprovechando los recursos del ámbito digital, para construir conocimiento de forma colaborativa.	10%	CD2 CD3 CD4 CPSAA5	1.1. Identificar los métodos de acceso a un entorno virtual de aprendizaje, utilizando contraseñas seguras y realizando su recuperación, en caso de ser necesario.	4%	- Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas. - Acceso a los contenidos de las aulas virtuales.
			1.2. Reconocer las opciones básicas y avanzadas en la configuración del entorno personal digital de aprendizaje, haciendo uso de ellas para acceder a los contenidos y a las tareas, entre otras finalidades.	3%	- Actividades, tareas y otros recursos.
			1.3. Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.	3%	- Comunicaciones y mensajería.
2. Seleccionar información y contenidos digitales reutilizables, de forma crítica e informada, atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, además de respetando la propiedad intelectual, para desarrollar una ciudadanía digital activa y responsable.	15%	CD1 CD3 CD4 CPSAA2 CPSAA4	2.1. Conocer las herramientas que permiten realizar búsquedas en Internet y sus parámetros de configuración, identificando las más adecuadas para obtener diferentes tipos de información y comparando los resultados obtenidos.	9%	- Motores de búsqueda. - Configuraciones avanzadas.
			2.2. Identificar las diferentes fuentes de información disponibles en Internet, diferenciando las más fiables y seleccionando las que son más útiles.	4%	- Credibilidad y contraste de la información. Propiedad intelectual en el ámbito digital.
			2.3. Valorar la autenticidad de la información obtenida en Internet, contrastándola con otras fuentes y ofreciendo herramientas que permitan corroborar su veracidad.	2%	
3. Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.	40%	CD2 CD3 CD5 CPSAA3 CPSAA5	3.1. Conocer el uso de las herramientas digitales óptimas que permitan crear contenidos y presentaciones que incluyan, entre otros, textos, imágenes y sonidos, reconociendo los formatos más utilizados.	20%	- Procesadores de textos. - Elaboración de presentaciones.
			3.2. Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos.	10%	- Programas de edición de imagen.
			3.3. Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados.	10%	- Programas de edición de sonido y vídeo.
4. Crear aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas originales y sostenibles, desarrollando algoritmos mediante herramientas digitales, para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos.	35%	STEM1 CD2 CD5 CPSAA3 CPSAA5 CE3	4.1. Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo.	5%	- Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación.
			4.2. Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiar dicho orden.	10%	- Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución. - Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas.
			4.3. Diseñar programas sencillos que resuelvan tareas simples, desarrollando estrategias de colaboración para el trabajo en equipo y comparando diferentes soluciones para un mismo problema.	20%	- Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos. - Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación.
TOTAL	100%			100%	

4.4. Organización de los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas en UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

CE	Criterios de evaluación		1er TRIM.			2º TRIM.			3er TRIM.
			U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7
CE1	1.1. Identificar los métodos de acceso a un entorno virtual de aprendizaje, utilizando contraseñas seguras y realizando su recuperación, en caso de ser necesario.	4%		X					
	1.2. Reconocer las opciones básicas y avanzadas en la configuración del entorno personal digital de aprendizaje, haciendo uso de ellas para acceder a los contenidos y a las tareas, entre otras finalidades.	3%		X					
	1.3. Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.	3%		X					
CE2	2.1. Conocer las herramientas que permiten realizar búsquedas en Internet y sus parámetros de configuración, identificando las más adecuadas para obtener diferentes tipos de información y comparando los resultados obtenidos.	9%	X						
	2.2. Identificar las diferentes fuentes de información disponibles en Internet, diferenciando las más fiables y seleccionando las que son más útiles.	4%	X						
	2.3. Valorar la autenticidad de la información obtenida en Internet, contrastándola con otras fuentes y ofreciendo herramientas que permitan corroborar su veracidad.	2%	X						
CE3	3.1. Conocer el uso de las herramientas digitales óptimas que permitan crear contenidos y presentaciones que incluyan, entre otros, textos, imágenes y sonidos, reconociendo los formatos más utilizados.	20%			X	X			
	3.2. Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos.	10%					X		
	3.3. Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados.	10%						X	
CE4	4.1. Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo.	5%							X
	4.2. Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiar dicho orden.	10%							X
	4.3. Diseñar programas sencillos que resuelvan tareas simples, desarrollando estrategias de colaboración para el trabajo en equipo y comparando diferentes soluciones para un mismo problema.	20%							X
TOTALES		100%	15%	10%	10%	10%	10%	10%	35%
			35%			30%			35%

DESARROLLO DIGITAL 2º ESO				
UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	Trimestre	Saberes básicos	Criterios evaluación	%
U1. BÚSQUEDAS EN INTERNET	1	B	2.1 2.2 2.3	15 %
U2. AULAS VIRTUALES	1	A	1.1 1.2 1.3	10 %
U3. PRESENTACIONES	1	C	3.1	10 %
U4. DOCUMENTOS	2	C	3.1	10 %
U5. EDICIÓN DE IMÁGENES	2	C	3.2	10 %
U6. EDICIÓN DE VÍDEOS	2	C	3.3	10 %
U7. PROGRAMACIÓN	3	D	4.1 4.2 4.3	35 %

En el **ANEXO I** se detallan todas las unidades de programación. Hay que aclarar que esta programación didáctica se adaptará a las características del alumnado, registrándose todas las modificaciones pertinentes en el cuaderno del profesorado con el objetivo de mejorar en los próximos trimestres o cursos.

5. METODOLOGÍA

“La metodología constituye un elemento más del currículo educativo, incluye los principios de intervención educativa, las estrategias y técnicas comunes a las materias, los recursos materiales, ambientales, instrumentales y materiales que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje”¹

El carácter esencialmente práctico de Desarrollo Digital y el enfoque competencial del currículo requieren metodologías específicas, junto con el uso de estrategias que favorezcan la aplicación de distintas técnicas de trabajo adecuadas a la diversidad de situaciones de aprendizaje que intervienen en la materia. Se debe promover la participación de alumnos y alumnas con una visión integral de la disciplina, resaltando su esfera social ante los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital y de género, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad.

El planteamiento metodológico en la materia de Desarrollo Digital tendrá en cuenta, entre otros, los siguientes aspectos:

- Una parte esencial del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno debe ser la actividad, tanto intelectual como manual.
- El desarrollo de la actividad debe tener un claro sentido y significado para el alumno.
- La actividad práctica constituye un medio esencial para la materia, pero nunca un fin en sí mismo.
- La función del profesor será la de organizar el proceso de aprendizaje, definiendo los objetivos, seleccionando las actividades y creando las situaciones de aprendizaje oportunas para que los alumnos construyan y enriquezcan sus conocimientos previos.

5.1. Situaciones de Aprendizaje

Siguiendo el espíritu de la LOMLOE se crearán **Situaciones de Aprendizaje (SA)** donde desarrollar las Unidades mediante actividades competenciales, siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Las situaciones de aprendizaje vienen definidas en el artículo 2.f del Decreto 83/2022, de 12 de julio (por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha), como: **“situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas tanto a las competencias clave como a las específicas, que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas”**. Estas podrán modificarse o adaptarse al alumnado e incluso crear otras nuevas asociadas al tipo de alumnado.

A continuación, se muestran las SA que hemos pensado para el presente curso, relacionadas con las Unidades de programación:

¹ García Sevillano, M.L. (2007): Didáctica del siglo XII, Madrid: McGraw-Hill

Situaciones de Aprendizaje	Unidades de programación
SA1. Seamos detectives legales Nofake	U1. Búsquedas en Internet
	U2. Aulas Virtuales
SA2. Tecnología intergeneracional	U3. Presentaciones
	U4. Documentos
	U5. Edición de Imágenes
	U6. Edición de Vídeos
SA3. Intercomunicador	U7. Programación

5.2. Estrategias metodológicas y Técnicas didácticas

Tendremos en cuenta que los planteamientos metodológicos deben ser coherentes con los instrumentos de evaluación que se empleen para evaluar los criterios de evaluación.

Como resultado de estas consideraciones, se plantean las siguientes posibles estrategias metodológicas, en función de la actividad a desarrollar y las peculiaridades de cada grupo-clase:

- **Prácticas con ordenador.**
- **Aprendizaje basado en retos.**
- **Aprendizaje por descubrimiento.**
- **Aprendizaje basado en proyectos (programación).**
- **Aprendizaje cooperativo.**
- **Aprendizaje basado en problemas.**
- **Gamificación.**
- **Flipped Classroom (clase invertida).**
- **Aprendizaje servicio.**
- **Design Thinking.**

En cuanto a las **técnicas didácticas**, éstas se definen como formas, medios o procedimientos sistematizados y suficientemente probados, que ayudan a desarrollar y organizar una actividad, según las finalidades y objetivos pretendidos, facilitando el logro que se persigue con las estrategias metodológicas.

Entre otras técnicas, se utilizarán las explicaciones orales interactivas, prácticas de taller, prácticas con ordenador, trabajos de investigación, resolución de problemas, proyectos, foros, lluvia de ideas, exposiciones, estudio de casos...

5.3. Agrupamientos

Dependiendo de la actividad a realizar se planteará un trabajo individual (en la mayoría de actividades) o un trabajo por parejas o en pequeños grupos o en gran grupo (en actividades de puesta en común).

5.4. Espacios y recursos

Las clases de la materia de Desarrollo Digital se impartirán en el **aula de informática** las 2 h semanales. Esta aula cuenta con 32 ordenadores portátiles, para que cada alumno/a maneje su propio equipo y sea un aprendizaje realmente funcional (no se puede aprender a manejar un ordenador viendo a otros sino manejándolo uno mismo), con software de todo tipo (apostamos por el software libre como Gimp, Shotcut, Scratch, ...), además de un proyector y de un ordenador de sobremesa en la mesa del profesor.

Y, puntualmente, se desarrollarán algunas actividades en otros espacios, como el Aula del futuro (“Aula Activa Juan de Ávila”) u otras estancias comunes del Centro, para realizar actividades interdisciplinares STEAM.

5.5. Materiales y recursos didácticos

- El principal recurso será el **aula virtual** (“Entorno de aprendizaje”) de la **plataforma EducamosCLM**, donde se subirán apuntes, ejercicios, actividades..., donde el alumnado entregará las tareas, realizará cuestionarios, etc., también es donde tienen acceso al Office 365 y donde podrán preguntar dudas a través de la mensajería interna del aula virtual, o a través de “Seguimiento educativo”, que es la vía de comunicación con las familias.
- También se utilizarán otras plataformas online como Liveworksheets, LearningApps, Typing, etc., donde se tomarán las debidas medidas para la protección de datos (anonimización...).
- No habiendo libros de texto acordes al currículo de esta materia y siguiendo nuestra filosofía de evitar gastos a las familias, el profesorado confeccionará sus propios apuntes y ejercicios, y los colgará en el Entorno de aprendizaje.
- Además de lo anterior, el alumnado usará en clase los **portátiles** del aula (uno por alumno/a) y seguirá las explicaciones, donde se utilizará **el proyector del aula o la pizarra** y **material de muestra** que hay en la propia aula de informática.
- También se usarán los **materiales del “Aula Activa Juan de Ávila”** como la tela de Croma para la Unidad de edición de vídeos.

6. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA

Tal y como señala el artículo 2 del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha: *“se entiende como inclusión educativa el conjunto de actuaciones y medidas educativas dirigidas a identificar y superar las barreras para el aprendizaje y la participación de todo el alumnado y favorecer el progreso educativo de todos y todas, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones personales, sociales y económicas, culturales y lingüísticas; sin equiparar diferencia con inferioridad, de manera que todo el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades y capacidades personales”*.

Estas medidas pretenden promover, entre otras, la igualdad de oportunidades, la equidad de la educación, la normalización, la inclusión y la compensación educativa para todo el alumnado.

El citado cuerpo normativo, en sus artículos del 5 al 15, expone las diferentes medidas que se pueden articular para conseguir dar una respuesta adecuada a los alumnos, en función de sus necesidades, intereses y motivaciones. Así se contemplan:

- **Medidas promovidas por la Consejería de Educación (artículo 5):** son todas aquellas actuaciones que permitan ofrecer una educación común de calidad a todo el alumnado y puedan garantizar la escolarización en igualdad de oportunidades, con la finalidad de dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Entre ellas: los programas y las actividades para la prevención, seguimiento y control del absentismo, fracaso y abandono escolar, las modificaciones llevadas a cabo para eliminar las barreras de acceso al currículo, a la movilidad, a la comunicación, cuantas otras pudieran detectarse, los programas, planes o proyectos de innovación e investigación educativas, los planes de formación permanente para el profesorado en materia de inclusión educativa o la dotación de recursos personales, materiales, organizativos y acciones formativas que faciliten la accesibilidad universal del alumnado.
- **Medidas de inclusión educativa a nivel de centro (artículo 6):** son todas aquellas que, en el marco del proyecto educativo del centro, tras considerar el análisis de sus necesidades, las barreras para el aprendizaje y los valores inclusivos de la propia comunidad educativa y teniendo en cuenta los propios recursos, permiten ofrecer una educación de calidad y contribuyen a garantizar el principio de equidad y dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Algunas de las que se recogen son: el desarrollo de proyectos de innovación, formación e investigación promovidos en colaboración con la administración educativa, los programas de mejora del aprendizaje y el rendimiento, el desarrollo de la optatividad y la opcionalidad. La distribución del alumnado en grupos en base al principio de heterogeneidad o las adaptaciones y modificaciones llevadas a cabo en los centros educativos para garantizar el acceso al currículo, la participación, eliminando tanto las barreras de

movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.

- **Medidas de inclusión educativa a nivel de aula (artículo 7):** las que como docentes articularemos en el aula con el objetivo de favorecer el aprendizaje del alumnado y contribuir a su participación y valoración en la dinámica del grupo-clase. Entre estas medidas, podemos destacar: las estrategias para favorecer el aprendizaje a través de la interacción, en las que se incluyen entre otros, los talleres de aprendizaje, métodos de aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, los grupos interactivos o la tutoría entre iguales, las estrategias organizativas de aula empleadas por el profesorado que favorecen el aprendizaje, como los bancos de actividades graduadas o la organización de contenidos por centros de interés, el refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria o la tutoría individualizada.
- **Medidas individualizadas de inclusión educativa (artículo 8):** son actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo. Estas medidas se diseñarán y desarrollarán por el profesorado y todos los profesionales que trabajen con el alumnado y contarán con el asesoramiento del Departamento de Orientación. Es importante subrayar que estas medidas no suponen la modificación de elementos prescriptivos del currículo. Dentro de esta categoría se encuentran las adaptaciones de acceso al currículo, las adaptaciones metodológicas, las adaptaciones de profundización, ampliación o enriquecimiento o la escolarización por debajo del curso que le corresponde por edad para los alumnos con incorporación tardía a nuestro sistema educativo.
- **Medidas extraordinarias de inclusión (artículos del 9 al 15):** se trata de aquellas medidas que implican ajustes y cambios significativos en algunos de los aspectos curriculares y organizativos de las diferentes enseñanzas del sistema educativo. Estas medidas están dirigidas a que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible en función de sus características y potencialidades. La adopción de estas medidas requiere de una evaluación psicopedagógica previa, de un dictamen de escolarización y del conocimiento de las características y las implicaciones de las medidas por parte de las familias o tutores y tutoras legales del alumnado. Estas medidas extraordinarias son: las adaptaciones curriculares significativas, la permanencia extraordinaria en una etapa, flexibilización curricular, las exenciones y fragmentaciones en etapas post-obligatorias, las modalidades de Escolarización Combinada o en Unidades o Centros de Educación Especial, los Programas Específicos de Formación Profesional y cuantas otras propicien la inclusión educativa del alumnado y el máximo desarrollo de sus potencialidades y hayan sido aprobadas por la Dirección General con competencias en materia de atención a la diversidad.

Cabe destacar que, como establece el artículo 23.2 del citado Decreto 85/2018,

el alumnado que precise la adopción de medidas individualizadas o medidas extraordinarias de inclusión educativa, participará en el conjunto de actividades del centro educativo y será atendido preferentemente dentro de su grupo de referencia.

Y entendemos que **incluir no es dejar entrar, es no permitir que alguien se quede fuera.**

A continuación, abordamos actuaciones concretas en pro de la inclusión educativa, teniendo en cuenta las características del alumnado de nuestro grupo.

6.1. Medidas de inclusión adoptadas a nivel de aula

- Hacer evaluación inicial para comprobar el nivel de partida y los intereses del alumnado, con el objetivo de personalizar, en la medida de lo posible, la enseñanza.
- Realizar actividades con cierta flexibilidad, para que los alumnos tengan diferentes opciones a la hora de realizarlo (proyectos, apartados...) y elijan en función de sus capacidades, intereses y gustos, para que se impliquen al máximo.
- Preparar apuntes, ejercicios y actividades adaptados a las características de nuestro alumnado.
- Utilizar, en la medida de lo posible, metodologías activas, sobre todo el aprendizaje cooperativo.
- Flexibilidad (libertad) en la formación de los grupos en las actividades por parejas o en pequeños grupos, vigilando que haya una inclusión completa (no exclusión, no segregación no integración).
- Flexibilidad en los plazos de entrega, siempre que sea justificadamente.
- Usar ejemplos cercanos al alumnado para que se enteren mejor y, si hay que repetir un concepto, poner ejemplos distintos, más clarificadores.
- Tras las explicaciones hacer preguntas a la clase para comprobar si se van enterando (feedback para el profesorado), con la finalidad de reconducir la explicación.
- Crear un clima donde puedan preguntar sus dudas libremente.
- Toma de decisiones grupales de forma democrática (con voto y decidiendo la mayoría) como la fecha de entrega de una actividad o realización de una prueba.
- Procedimientos e Instrumentos de evaluación variados.
- Realizar coevaluación en actividades cooperativas, de forma oral o mediante formulario, para valorar el resultado y el propio trabajo como equipo, analizando fortalezas y propuestas de mejora para futuras actividades.

6.2. Medidas de inclusión individualizadas

- Dar feedback al alumnado de forma individual en tareas que entreguen o actividades que realicen, bien de forma oral, escrita o a través del aula virtual.

- Autoevaluación para favorecer la autorregulación de su propio aprendizaje (metacognición). Es importante que el alumnado valore su propio trabajo, lo que ha aprendido, cómo lo ha aprendido, qué resultó fácil/difícil, cómo puede mejorar, para qué le puede servir ...
- Actividades de refuerzo para aquellos alumnos que lo necesiten. Sería bueno ir sondeando individualmente cómo van aprendiendo o progresando, para reforzar durante el desarrollo de la UD, y no tener que esperar al final.
- Actividades de ampliación para que puedan seguir progresando los alumnos más avanzados.
- Animar al alumnado a preguntar todas las dudas que les surjan individualmente, bien en clase (en público) o bien en algún recreo (en privado) o bien a través de la mensajería del aula virtual o del Seguimiento educativo.
- Ayudar al alumnado que falte justificadamente a clase, sobre todo si es durante varios días o por un periodo mayor, para que no pierda clase o, si no puede, para que se ponga al día lo antes posible tras su regreso.
- En la medida en que se considere necesario, *diferenciar* la enseñanza (trabajar el mismo contenido con distintos materiales: escritos, audiovisuales...), *adaptar* la enseñanza (contenidos, espacios, procedimientos e instrumentos de evaluación e incluso metodología) y/o *personalizar* la enseñanza (compartir con los alumnos lo que esperamos de ellos, dándoles posibilidades de elegir...).
- Con el alumnado repetidor se trabajará de forma más individualizada, teniendo en cuenta el informe del curso anterior, prestando especial atención a la capacidad de aprender por sí mismos y promoviendo el trabajo en equipo.
- Y todas aquellas medidas que el departamento de orientación aconseje seguir con determinados alumnos/alumnas con dificultades de aprendizaje o con necesidades específicas de apoyo educativo (acneae).

7. PLAN DE MEJORA

En este curso nos centraremos en las **medidas contra el fracaso escolar y el abandono escolar temprano**, en cuanto al trabajo en el aula en nuestra materia, dado que la mayoría de las medidas se deben tomar desde las Administraciones educativas. Nos proponemos las siguientes medidas (algunas se han incluido en otros apartados de esta programación):

- Contribuir a una mayor comunicación entre el profesorado y las familias.
- Una atención al alumnado lo más individualizada posible, sobre todo con el alumnado que presenta dificultades de aprendizaje, como los alumnos ACNEAE.
- Seguimiento y especial atención al alumnado repetidor y al que promociona con nuestras materias suspensas (pendientes), vulnerables frente al fracaso escolar.
- Instrumentos de enseñanza-aprendizaje y evaluación diversos, para que cada alumno/a encuentre en esa diversidad los que mejor se adapten a sus capacidades.
- Desarrollo de actividades inclusivas, siguiendo los principios del DUA.
- Utilización de metodologías activas para aumentar la motivación del alumnado.
- Desarrollo de situaciones de aprendizaje para realizar aprendizajes más funcionales y significativos.

8. EVALUACIÓN

“Actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones” (García Ramos, 1989).

La evaluación supone la recogida sistemática de información sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que permite realizar juicios de valor encaminados a mejorar el propio proceso.

Según la Orden 186/2022 de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, “La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será **continua, formativa e integradora**.”. Y aclara: “La **evaluación continua** implica un seguimiento permanente por parte del profesorado, con la aplicación de diferentes procedimientos de evaluación en el proceso de aprendizaje.”, “El **carácter formativo y orientador** permite proporcionar información constante y convierte la evaluación en un instrumento imprescindible para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje” y “La **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 y el desarrollo correspondiente de las competencias previsto en el Perfil de salida del alumnado, a la finalización de la Educación Básica. Por tanto, el carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice, de manera diferenciada, la evaluación de cada materia o ámbito, teniendo en cuenta sus criterios de evaluación” (artículo 4).

8.1. Qué evaluar: criterios de evaluación

Se debe establecer un peso para los criterios de evaluación, referentes a través de los cuales se evaluarán las competencias específicas asociadas a ellos y por extensión sus descriptores operativos. A través de estas competencias clave, desde cada materia, se contribuye a la consecución del perfil de salida.

Por este motivo, en la **tabla del apartado 4.3** se ha establecido el peso de cada criterio de evaluación, a partir de ellos el peso de cada competencia específica y, a partir de estos, se obtendría el peso de cada descriptor operativo asociado a cada competencia específica para calcular el nivel competencial del alumnado, es decir, su grado de adquisición de cada competencia clave. Por todo ello, **nuestros referentes de evaluación serán los criterios de evaluación**.

8.2. Cómo evaluar: procedimientos e instrumentos de evaluación

El proceso de evaluación de los alumnos es uno de los elementos más importantes de la programación didáctica, porque refleja el trabajo realizado tanto por el docente como por el alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello debemos tener una información detallada del alumno en cuanto a su nivel de

comprensión respecto a los saberes básicos y competencias específicas tratados en el aula.

Esta información la obtendremos de los diferentes instrumentos de evaluación que se emplearán a lo largo del curso para poder establecer un juicio objetivo que nos lleve a tomar una decisión en la evaluación. Para ello, **los criterios de evaluación serán evaluados a través de instrumentos de evaluación diversos**. Según consta en el artículo 16.8 del Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, “El profesorado evaluará los aprendizajes del alumnado utilizando, de forma generalizada, **instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje**, que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado, y que garanticen, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adaptan a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo”.

Entendemos por **instrumentos de evaluación** los soportes que objetivan la calificación de las distintas actividades realizadas y, por consiguiente, la evaluación de los criterios de evaluación.

Y entendemos por **procedimientos o técnicas de evaluación** las “estrategias que utiliza el evaluador para recoger sistemáticamente información sobre el objeto evaluado. Pueden ser de tres tipos, la observación, la encuestación (entrevistas), y el análisis documental y de producciones” (Rodríguez e Ibarra, 2011).

En cuanto al tipo de evaluación, se realizará tanto una evaluación *heterogénea* de profesor a alumnado (en la mayoría de las ocasiones) como una *autoevaluación* y *coevaluación*.

En la materia de Desarrollo Digital se realizarán, sobre todo: prácticas (para realizar en el aula de informática, limitando al mínimo las tareas para casa), participación en foros en el aula virtual, trabajos de investigación basados en los conocimientos adquiridos de forma colaborativa), realización de exposiciones utilizando recursos digitales, pruebas escritas (pueden ser online) para afianzar distintos aspectos de la materia... Además, al ser una materia íntimamente relacionada con “Tecnología y Digitalización”, que se estudia en los cursos de 1º y 3º de la ESO, se seguirá su metodología de proyectos, pero adaptada para la realización de proyectos digitales, tales como el diseño de programas informáticos básicos.

Para concretar todo esto, a continuación, se muestra una tabla que refleja los posibles procedimientos e instrumentos que se utilizarán:

PROCEDIMIENTO O TÉCNICA	INSTRUMENTO	
	HERRAMIENTA	PRODUCCIÓN
Observación en el aula	<ul style="list-style-type: none"> Listas de Cotejo/Control/Comprobación (LC) Escalas de Observación/Valoración/Aprec. (EO) 	<ul style="list-style-type: none"> Actitud del alumnado
Análisis de las producciones del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> Rúbricas de evaluación (RU) Guías de evaluación (GE) Listas de Cotejo/Control (LC) 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajos de investigación Fichas de trabajo Documentos en Word Presentaciones Imágenes Vídeos Programas
	Autoevaluación y coevaluación <ul style="list-style-type: none"> Guías o rúbricas de evaluación Escala o formulario de metacognición (EM) 	<ul style="list-style-type: none"> Formulario online Tarea-Taller Moodle Diana (gráficos) de evaluación
Intercambios orales	<ul style="list-style-type: none"> Guías o rúbricas de evaluación Entrevistas (E) 	<ul style="list-style-type: none"> Exposiciones orales Debates Puestas en común Pruebas orales
Pruebas específicas y cuestionarios	<ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios / Formularios (PE) 	<ul style="list-style-type: none"> Pruebas escritas Cuestionarios online

8.3. Cuándo evaluar: fases de evaluación

Teniendo en cuenta las pautas que guían la evaluación del alumnado, continua, formativa e integradora, a lo largo del curso se realizarán las siguientes evaluaciones:

- **Evaluación inicial:** al comienzo de cada unidad didáctica se realizará una evaluación inicial del alumnado con el fin de conocer el nivel de conocimientos de dicha unidad o tema.
- **Evaluación continua:** en base al seguimiento de la adquisición de las competencias clave, logro de los objetivos y criterios de evaluación a lo largo del curso escolar la evaluación será continua.
- **Evaluación formativa y formadora:** La evaluación formativa es aquella donde las decisiones las toma fundamentalmente el profesor y la evaluación formadora es aquella donde las decisiones las toma fundamentalmente el alumno. Por ello, durante el proceso de evaluación el docente empleará los instrumentos de evaluación necesarios para que los alumnos sean capaces de detectar sus propios errores y sean conscientes y reflexionen sobre su propio aprendizaje, realizando feedback y actividades de metacognición.

- **Evaluación integradora:** se realiza en las sesiones de evaluación programadas a lo largo del curso. En ellas se compartirá el proceso de evaluación por parte del conjunto de profesores de las distintas materias del grupo coordinados por el tutor. En estas sesiones se evaluará el aprendizaje de los alumnos en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.
- **Evaluación final:** de carácter sumativo y realizada antes de finalizar el curso para valorar la evolución, el progreso y el grado de adquisición de competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- **Autoevaluación y coevaluación:** para hacer partícipes a los alumnos en el proceso evaluador. Se harán efectivas a través de las actividades, trabajos, proyectos y pruebas que se realizarán a lo largo del curso y que se integrarán en las diferentes situaciones de aprendizaje que se definan.

8.4. Criterios de calificación

La **calificación trimestral** del alumnado se calculará ponderando las notas que ha sacado en los diferentes **criterios de evaluación** trabajados en ese periodo, en base a los porcentajes reflejados en la tabla del apartado 4.4 (y también en la tabla 4.3) donde, además, se desglosa su peso relativo por Unidades de programación.

En el caso en que se realicen varias actividades en una misma Unidad y criterio de evaluación, utilizándose varios (variados) instrumentos de evaluación, el profesor o la profesora de la materia repartirá dicho porcentaje entre las actividades realizadas y, por ello, entre los instrumentos usados para su evaluación, en función de la cantidad y relevancia de los saberes trabajados y del tiempo dedicado a su desarrollo.

En cada instrumento de evaluación se pondrá una nota de 0 a 10 (pueden ser números enteros o con decimales), dando igualmente una nota de 0 a 10 en cada criterio de evaluación y en la calificación trimestral y final tras su cálculo ponderado. Eso sí, conforme a la ley (LOMLOE) al final de cada trimestre y al final de curso se pondrá en la ESO una calificación literal conforme a la siguiente equivalencia:

INSUFICIENTE: Nota inferior a 5
SUFICIENTE: Nota de 5,00 a 5,99
BIEN: Nota de 6,00 a 6,99
NOTABLE: Nota de 7,00 a 8,99
SOBRESALIENTE: Nota de 9,00 a 10,00

El alumnado obtendrá el aprobado con una nota de SUFICIENTE o superior (Bien, Notable o Sobresaliente), es decir, con una nota numérica igual o superior a 5.

Y si hubiera que utilizar, en el cuaderno de evaluación de la plataforma EducamosCLM, calificaciones con otra escala, se establecerían las equivalencias oportunas.

Además, al final de curso, con la nota final de cada **criterio de evaluación** se calcularán las notas de las **competencias específicas** de la materia, con éstas se obtendrán las notas de los **descriptores operativos** y de las **competencias clave** de la materia y con las de todas las materias el nivel competencial del alumnado, es decir, su **perfil de salida**.

8.5. Criterios de recuperación

Teniendo en cuenta el carácter *continuo* de la evaluación, si algún alumno o alguna alumna suspende alguna **evaluación trimestral**, podrá recuperarla a lo largo de la siguiente evaluación mediante una serie de **actividades de recuperación** que le mandará su profesor o profesora, en el plazo que determine, según se detalla en el informe correspondiente (**plan de recuperación**) que subirá a la plataforma (Seguimiento Educativo) al término de la evaluación. Estas actividades de recuperación se centrarán únicamente en los criterios de evaluación suspensos y, para su evaluación, se utilizarán instrumentos de evaluación diversos con los que valorará adecuadamente la adquisición de los saberes básicos correspondientes. Dado el carácter *sumativo* que debe tener la evaluación, se mantendrán las notas de los criterios de evaluación aprobados en esa evaluación y se actualizarán las notas de los criterios suspensos con las nuevas calificaciones obtenidas tras las actividades de recuperación. Tras actualizar dichas calificaciones, si obtiene una nota igual o superior a 5 (SUFICIENTE) tras la ponderación trimestral, recuperará dicha evaluación y con ellas se calculará la nota final de curso.

Y en el caso de que suspenda los criterios de evaluación asociados a las actividades realizadas durante el **tercer trimestre**, al no haber tercera evaluación en la ESO (ya es la evaluación final), la única diferencia es que dichas actividades de recuperación se realizarán a lo largo de dicha evaluación y será informado en persona por el profesor (no habrá entrega de informe porque no hay tercera evaluación).

8.6. Alumnos con la materia pendiente

En el caso de que un alumno llegue a 3º de ESO con la materia de Desarrollo Digital suspendida, deberá recuperar dicha materia y para ello se le entregará al comienzo del curso un informe con la manera de recuperarla. En dicho informe se detallarán las actividades de recuperación (pruebas, trabajos, etc.) que debe realizar, divididas en trimestres, y se concretarán las semanas en que se deberán entregar dichas actividades y las fechas de las pruebas teóricas (en caso de que las haya). Estas fechas se fijarán en función del calendario de evaluaciones del Centro.

Se procurará que las actividades de recuperación de la materia pendiente sean variadas y adaptadas, en la medida de lo posible, a cada alumno, teniendo en cuenta su ritmo de aprendizaje y sus capacidades. Y se facilitará todo lo posible la compatibilización con las materias del curso actual.

8.7. Situaciones especiales

Ausencias del alumnado

Es responsabilidad del alumno que falte a clase pedir los apuntes a sus compañeros e informarse de lo tratado en las clases en las que faltó (saberes, ejercicios mandados por el profesor, etc.). El profesor, por su parte, le ayudará en la medida que pueda y considere oportuno. En relación con esto, si el día que

falta el alumno es un día de entrega de alguna producción (ejercicio, trabajo...), éste deberá entregarlo a su regreso, en la fecha y modo que le indique el profesor. Y si el día que falta es un día de realización de una prueba, práctica, etc., el alumno deberá estar preparado para realizarla el día de su incorporación, aunque será el profesor quien determine la fecha y modo, pudiendo utilizarse los recreos para su realización.

Ilegalidades

Si se aprecia una ilegalidad (plagios, copias entre el alumnado, “chuletas”, etc.) en los productos entregados o las actividades realizadas (ejercicios, trabajos, prácticas, pruebas específicas, etc.), se calificará con un cero esa actividad (así constará en el instrumento de evaluación asociado), pudiendo incurrir en un parte de falta.

8.8. Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

Además de evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos, se evaluará también el proceso de enseñanza y nuestra propia práctica docente.

En el artículo 16.9 del Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, se aclara que “De igual forma, **el profesorado evaluará los procesos de enseñanza llevados a cabo y su propia práctica docente** a fin de conseguir la mejora de los mismos. Los departamentos didácticos propondrán y elaborarán herramientas de evaluación que faciliten la labor individual y colectiva del profesorado, incluyendo estrategias para la autoevaluación y la coevaluación”.

De forma individual, el profesor observa continuamente la reacción de los alumnos ante las explicaciones, realiza preguntas para comprobar si se van enterando, pone ejercicios que los alumnos deben resolver en clase, etc., y todo esto le permite reconducir su actuación (cambiar metodología, tiempos, recursos o lo que crea necesario) en el caso de que note que no ha llegado bien a todos los alumnos. Aun así, pueden darse casos en los que no se consiga y eso lo observamos con los resultados de los distintos instrumentos de evaluación (asociados a los criterios de evaluación), analizándose los errores o desviaciones y realizando propuestas de mejora para el resto del curso y/o para el curso siguiente.

Además, realizaremos un **análisis o reflexión** personal (y conjunta en el caso del profesorado que imparta clase en el mismo grupo o la misma materia) de los resultados académicos obtenidos por el alumnado en cada Unidad y, con ello, una **evaluación de nuestra práctica docente**, dentro del proceso de evaluación continua, **con propuestas para mejorar** de cara a las siguientes Unidades. En estos análisis de **autoevaluación** se valorarán todos los elementos del currículo, como:

- Las medidas organizativas de aula, el aprovechamiento y adecuación de los recursos y materiales curriculares, el ambiente escolar y las interacciones personales.

- La utilización de métodos pedagógicos adecuados y la propuesta de actividades, tareas o situaciones de aprendizaje coherentes.
- La idoneidad de la distribución de espacios y tiempos.
- El uso adecuado de procedimientos, estrategias e instrumentos de evaluación variados.
- Las medidas de inclusión educativa adoptadas para dar respuesta al alumnado.
- La utilización del Diseño Universal para el Aprendizaje (seguir los principios del DUA) tanto en los procesos de enseñanza y aprendizaje como en la evaluación.

Por otro lado, de forma continuada, se realizará una **coordinación entre el profesorado** que imparta clase al mismo grupo y entre el profesorado que imparta clase a grupos distintos, pero de la misma materia y nivel. Estas actividades de coordinación irán encaminadas a planificar cada Unidad y evaluar su desarrollo, y se podrán realizar en la hora de reunión del departamento o en otros momentos, tanto de forma presencial como a través de correo o mensajería. Como canal oficial para compartir archivos utilizaremos el equipo de Teams del departamento.

Igualmente, en reuniones de departamento (para hacerse de forma coordinada), se hará un análisis similar al anterior, una **autoevaluación**, pero **al final de cada trimestre y al final de curso**, para realizar la evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente, tras analizar los resultados académicos logrados por el alumnado. Estos **análisis trimestrales** serán entregados al equipo directivo (reflejados en una tabla-registro mediante indicadores de logro, referenciados a los criterios de evaluación trabajados) y el **análisis final** quedará reflejado en la memoria anual del departamento, estableciéndose en todos los casos propuestas de mejora a corto plazo (de cara al resto del curso) y a medio plazo (de cara al próximo curso).

Y, como los principales protagonistas del proceso de enseñanza y aprendizaje son los alumnos y alumnas, realizaremos otro tipo de evaluación (heterogénea): una **evaluación del proceso y de la práctica docente por parte del alumnado**, bien de forma oral mediante debate grupal o bien mediante cuestionarios u hojas de evaluación docente, con preguntas sobre la labor del profesor (motivación, organización, actividades, clima del aula, inclusión, evaluación...). En el **ANEXO II** de esta programación se adjunta un posible modelo a seguir.

8.9. Evaluación interna

Recordemos que en la Orden 134/2023, de 22 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación interna de los centros sostenidos con fondos públicos que imparten las enseñanzas no universitarias en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, se aclara que la evaluación interna es un *proceso sistemático de recogida y análisis de la información, de forma fiable y válida, dirigido a facilitar la toma de decisiones para permitir una mejor respuesta del centro a las necesidades del alumnado y a las demandas de la comunidad educativa.*

En esa Orden se aclaran los cinco ámbitos de aplicación de la evaluación interna (a, b, c, d y e), de los cuales en el presente curso escolar se trabajarán los

ámbitos a y c por parte de todo el profesorado:

- a) El desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- c) Los resultados escolares. Se incluirán tanto los obtenidos en el proceso ordinario de evaluación continua como los derivados de la aplicación de las evaluaciones de diagnóstico.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se consideran actividades complementarias las actividades didácticas organizadas por el Centro que se desarrollan durante el horario lectivo, cuyo objetivo es complementar la actividad habitual del aula y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas, por el momento, espacio o recursos que utiliza. Estas actividades, que pueden realizarse en el propio Centro o fuera del Centro (con la debida autorización de los padres o tutores, en el caso de los menores de edad), se encuentran recogidas dentro de la Programación General Anual (habiendo sido previamente aprobadas por el Consejo Escolar del Centro) y son de obligada asistencia para el alumnado, al igual que el resto de actividades lectivas.

A priori no prevemos ninguna actividad complementaria concreta, pero sí que podemos participar con alguna actividad de este tipo en las jornadas culturales del Centro, a concretar en su momento.

Además, a lo largo del curso surgen muchas oportunidades de participación en actividades promovidas por la UCLM, el ayuntamiento de Ciudad Real, la Casa de la Ciencia, la Diputación de Ciudad Real, etc., que no podemos prever, pero en las que podemos participar si lo consideramos adecuado.

ANEXO I. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

1	Unidad de Programación: U1. Búsquedas en Internet		1ª Evaluación	
	Saberes básicos: Motores de búsqueda. Configuraciones avanzadas. Credibilidad y contraste de información. Propiedades intelectual en el ámbito digital.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE2	Seleccionar información y contenidos digitales reutilizables, de forma crítica e informada, atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, además derespetando la propiedad intelectual, para desarrollar una ciudadanía digital activa y responsable.		15	
	2.DESDI.CE2.CR1	Conocer las herramientas que permiten realizar búsquedas en Internet y sus parámetros de configuración, identificando las más adecuadas para obtener diferentes tipos de información y comparando los resultados obtenidos.	60	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE2.CR2	Identificar las diferentes fuentes de información disponibles en Internet, diferenciando las más fiables y seleccionando las que son más útiles.	26,67	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE2.CR3	Valorar la autenticidad de la información obtenida en Internet, contrastándola con otras fuentes y ofreciendo herramientas que permitan corroborar su veracidad.	13,33	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: U2. Aulas Virtuales		1ª Evaluación	
	Saberes básicos: Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas. Acceso a los contenidos de las aulas virtuales. Actividades, tareas y otros recursos. Comunicaciones y mensajería.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE1	Realizar una configuración avanzada del entorno personal digital de aprendizaje, a través de plataformas digitales y entornos virtuales, interactuando con los demás y aprovechando los recursos del ámbito digital, para construir conocimiento de forma colaborativa.		10	
	2.DESDI.CE1.CR1	Identificar los métodos de acceso a un entorno virtual de aprendizaje, utilizando contraseñas seguras y realizando su recuperación, en caso de ser necesario.	40	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE1.CR2	Reconocer las opciones básicas y avanzadas en la configuración del entorno personal digital de aprendizaje, haciendo uso de ellas para acceder a los contenidos y a las tareas, entre otras finalidades.	30	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE1.CR3	Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.	30	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: U3. Presentaciones		1ª Evaluación	
	Saberes básicos: Elaboración de presentaciones			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE3	Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.		40	
	2.DESDI.CE3.CR1	Conocer el uso de las herramientas digitales óptimas que permitan crear contenidos y presentaciones que incluyan, entre otros, textos, imágenes y sonidos, reconociendo los formatos más utilizados.	50	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: U4. Documentos		2ª Evaluación	
	Saberes básicos: Procesadores de texto			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE3	Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.		40	
	2.DESDI.CE3.CR1	Conocer el uso de las herramientas digitales óptimas que permitan crear contenidos y presentaciones que incluyan, entre otros, textos, imágenes y sonidos, reconociendo los formatos más utilizados.	50	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: U5. Edición de Imágenes	2ª Evaluación	
	Saberes básicos: Programas de edición de imagen.		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valorCR
2.DESDI.CE3	Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.	40	
2.DESDI.CE3.CR2	Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos.	25	MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: U6. Edición de Vídeos	2ª Evaluación	
	Saberes básicos: Programas de edición de sonido, video		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valorCR
2.DESDI.CE3	Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.	40	
2.DESDI.CE3.CR3	Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados.	25	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: U7. Programación	Final	
	Saberes básicos: Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación. Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución. Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas. Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos. Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación.		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valorCR
2.DESDI.CE4	Crear aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas originales y sostenibles, desarrollando algoritmos mediante herramientas digitales, para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos.	35	
2.DESDI.CE4.CR1	Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo.	14,29	MEDIA PONDERADA
2.DESDI.CE4.CR2	Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiardicho orden.	28,57	MEDIA PONDERADA
2.DESDI.CE4.CR3	Diseñar programas sencillos que resuelvan tareas simples, desarrollando estrategias de colaboración para el trabajo en equipo y comparando diferentes soluciones para un mismo problema.	57,14	MEDIA PONDERADA

ANEXO II. EVALUACIÓN DEL PROFESORADO

¿Cuál es tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre tu profesor/a?

	Totalmente de acuerdo	Más o menos de acuerdo	En desacuerdo	No aplicable
Muestra entusiasmo por su asignatura				
Es receptivo/a y está abierto/a a nuevas ideas				
Utiliza ejemplos útiles para explicar su asignatura				
Se comunica de una forma clara y fácil de entender				
Respeto al alumnado				

Puntúa a tu profesor/a señalando los apartados que consideres.

	Muy deficiente	Insuficiente	Bien	Muy bien
Explica los objetivos del curso de forma clara				
Crea un buen ambiente en su clase				
Hace las clases entretenidas a la vez que didácticas				
Se prepara las clases				
Es puntual y regular en su asistencia a clase				
Responde a las dudas en tiempo adecuado				
Comunica los resultados de las pruebas o ejercicios realizados en tiempo adecuado				

Considero que con esta profesor/a he aprendido

Nada	Poco	Suficiente	Mucho

Señala los aspectos que más te han gustado

Señala los aspectos con los que has tenido dificultad

¿Qué dirías a tu profesor/a para que mejore su actuación?

¿Cómo valoras globalmente la actuación de esta profesor/a?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10