

1	Unidad de Programación: UD1_ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE	1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	2.DESDI.B1.SB1	Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas.	
	2.DESDI.B1.SB2	Acceso a los contenidos de las aulas virtuales.	
	2.DESDI.B1.SB3	Actividades, tareas y otros recursos.	
	2.DESDI.B1.SB4	Comunicaciones y mensajería.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
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.		20
	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.	25    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.	50    MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE1.CR3	Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.	25    MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: UD2_WORD	1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	2.DESDI.B3.SB1 Procesadores de textos.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
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.	30	
	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.	33	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: UD3_BÚSQUEDAS EN INTERNET	2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	2.DESDI.B2.SB1 Motores de búsqueda.		
	2.DESDI.B2.SB2 Configuraciones avanzadas.		
	2.DESDI.B2.SB3 Credibilidad y contraste de la información.		
	2.DESDI.B2.SB4 Propiedad intelectual en el ámbito digital.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.DESDI.CE2	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.	30	
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.	33	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.	33	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.	33	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: UD4_ELABORACION DE PRESENTACIONES	2ª Evaluación	
<b>Saberes básicos:</b>			
2.DESDI.B3.SB2	Elaboración de presentaciones.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
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.	30	
2.DESDI.CE3.CR2	Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos.	33	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: UD5_PROGRAMACIÓN. SCRATCH		Final	
<b>Saberes básicos:</b>				
2.DESDI.B4.SB1	Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación.			
2.DESDI.B4.SB2	Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución.			
2.DESDI.B4.SB3	Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas.			
2.DESDI.B4.SB4	Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos.			
2.DESDI.B4.SB5	Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación.			
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
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.		20	
2.DESDI.CE4.CR1	Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo.		25	MEDIA PONDERADA
2.DESDI.CE4.CR2	Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiar dicho orden.		25	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.		50	MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: UD6_EDICIÓN DE VÍDEOS		Final	
<b>Saberes básicos:</b>				
	2.DESDI.B3.SB3	Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
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.		30	
	2.DESDI.CE3.CR3	Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados.	33	MEDIA PONDERADA

## 2º ESO-DESARROLLO DIGITAL

### Introducción

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. El objetivo principal es que nuestro alumnado pueda participar, activamente, en el mundo digital, de manera segura, ética y responsable, reflexionando de forma consciente sobre sus derechos, obligaciones y posibilidades, mediante el desarrollo de ciertas destrezas de naturaleza cognitiva y procedimental a la vez que actitudinal que esta materia pretende aportarles.

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. Responde al desafío de analizar, de manera crítica, las aportaciones y oportunidades que ofrece la sociedad digital. 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.

Las competencias específicas de Desarrollo Digital están estrechamente relacionadas con los ejes estructurales que vertebran la materia y que condicionan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la misma. La aplicación de la resolución de problemas mediante el desarrollo del pensamiento computacional, la incorporación de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje, la naturaleza interdisciplinar propia de la materia, su aportación a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y su conexión con el mundo real, así como el fomento de actitudes como la creatividad, la cooperación, el desarrollo tecnológico sostenible o el emprendimiento, son algunos de los elementos esenciales que la conforman.

Los criterios de evaluación, como indicadores que sirven para valorar el grado de desarrollo de las competencias específicas y están enfocados a que el alumnado reflexione sobre su propia práctica, adoptando hábitos saludables, sostenibles y seguros, a la vez que críticos frente a posibles prácticas inadecuadas. Este enfoque competencial conduce al desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes que fomentan diferentes formas de organización del trabajo en equipo, ante la diversidad de situaciones de aprendizaje que intervienen en la materia.

El desarrollo de esta materia implica la transferencia de conocimientos de otras disciplinas, conocimientos que quedan recogidos en bloques de saberes básicos interrelacionados y que se presentan diferenciados entre sí para dar especial relevancia a la resolución de problemas, la digitalización y el desarrollo sostenible. Tales saberes no deben entenderse de manera aislada y su tratamiento debe ser integral. Su presentación no supone una forma de abordar los saberes básicos en el aula, sino una estructura que ayuda a la comprensión del conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que se pretende que el alumnado adquiera y movilice a lo largo de la etapa.

Supone una ocasión para mostrar cómo los saberes pueden actuar como motor de desarrollo para

hacer frente a las incertidumbres que genera el progreso tecnológico y la vida en una sociedad cada vez más digitalizada. Por otro lado, el uso de herramientas digitales permite al alumnado el trabajo en equipo, la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos y el desarrollo de proyectos multidisciplinares.

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

- Uso de entornos virtuales en el aula
- Búsquedas en Internet
- Diseño y producción digital
- Programación creativa

Metodología; organización de tiempos, agrupamientos y espacios; materiales y recursos didácticos; medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad del alumnado.

#### *Metodología a seguir:*

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.

- a) Se promoverá 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.
- b) Metodología activa y participativa. A lo largo del curso se plantean diversos contenidos que los alumnos tienen que buscar y editar. Se les muestra una introducción y un esquema de contenidos para que ellos de forma activa lo desarrollen y en algunos casos lo expongan al resto de sus compañeros.
- c) Prácticas de informática que deben realizar individualmente o en parejas, especialmente aquellas cuestiones relacionadas con programación.
- d) Fomento de la auto-evaluación mediante cuestionarios, que se realizarán en su mayoría desde el Aula Virtual.

#### *Agrupamientos y espacios:*

La clase de Desarrollo Digital de 2º de ESO se imparte en el Aula Althia y en su aula habitual, en el que se trabaja tanto de manera individual como por parejas. Esta aula está dotada de ordenadores portátiles para cada alumno, de una pizarra y una pizarra digital.

#### *Medidas de inclusión educativa a nivel de aula y atención a la diversidad del alumnado:*

La competencia digital del alumnado se puede considerar homogénea. Se procurará desarrollar todas las

tareas en el ámbito escolar para paliar la posible brecha digital existente entre algunos alumnos.

En 2º existen alumnos con las siguientes características:

- Alumno con muchas dificultades de atención en las tareas, necesita seguimiento personalizado
- Alumno TDH, con adaptación metodológica (primera fila) y dejarle mayor movimiento.
- Alumno con problemas de coagulación en sangre, ante cualquier herida avisar rápidamente.
- Alumno ACNEE con discapacidad motora, con problemas respiratorios.
- Alumno ACNEAE, absentista y con desfase curricular.
- Alumno ACNEAE, con desconocimiento del idioma, gran dificultad para relacionarse.
- Alumno ACNEAE, por dificultades de aprendizaje asociadas a dislexia.
- Alumno ACNEAE, por dificultades de aprendizaje al trastorno del lenguaje, especialmente en lectura, expresión escrita y matemática.
- Alumno TDAH CI adecuado, con seguimiento en la medicación, impulsivo
- 2 alumnos ACNEAE por desconocimiento del idioma
- Alumno daltónico.

#### *Medidas de inclusión adoptadas a nivel de aula.*

Basadas en las estrategias de aprendizaje (talleres, cooperativo, tutoría entre iguales...), programas de profundización y enriquecimiento, refuerzo ordinario, tutoría individualizada, seguimiento y ajustes metodológicos.

#### *Medidas de inclusión individualizadas.*

Este tipo no supone, en principio, una modificación de los elementos prescriptivos del currículo: adaptaciones de acceso, metodológicas, de profundización y ampliación. En nuestro caso se proponen las siguientes medidas:

- a) Establecimiento **distintos niveles de profundización** de los contenidos. Los alumnos realizarán las hojas de ejercicios que se prepararán a tal efecto. Tras la observación de los alumnos, se personalizará el número de actividades, así como el nivel de dificultad de las mismas, es decir actividades con diferente grado de dificultad, en función de las características del alumnado.
- b) **Selección de recursos y estrategias** metodológicas en función de las características del alumnado. Utilizaremos el método agrupamientos de alumnos más aventajados con otros que van más retrasados. Hay muchas actividades por parejas o pequeños grupos de 3 o 4 personas. Cuando las actividades las explica el propio alumno a otro compañero, “el explicador” comprende aún mejor los contenidos, y el compañero menos aventajado recibe una ayuda directa de alguien que se ajusta más a su nivel de comprensión.
- c) **Actividades de refuerzo, para los alumnos que tiene dificultades de aprendizaje**, bien por carecer de los conocimientos previos necesarios, por no dominar la lengua española, por tener alguna discapacidad... Al mismo tiempo se proponen **actividades de ampliación**, para los alumnos con altas capacidades intelectuales, y también para alumnos con mayor competencia

curricular en la materia.

- d) **Actividades de Recuperación.** Se realizan mediante la profundización de los aspectos no superados en la evaluación. **Se** realizarán las correcciones de las actividades previstas a tal efecto.

La competencia digital del alumnado se puede considerar homogénea. Se procurará desarrollar todas las tareas en el ámbito escolar para evitar la desigualdad de posibilidades en cuanto a medios.

A la hora de desarrollar tareas, el trabajo en equipo y la retroalimentación entre los alumnos será fundamental para compensar las posibles carencias, pues tendrán el ambiente ideal para poder trabajar y poner asuntos en común. Esta situación cobrará especial relevancia con los alumnos que desconocen por completo el lenguaje castellano (de Marruecos), será prácticamente tutelados por un compañero que domine los dos idiomas.

### Recuperación

**Si un alumno suspende una evaluación,** deberá recuperarla mediante la realización de uno o varios trabajos evaluados mediante uno o varios instrumentos de evaluación, según considere el departamento en función de los criterios de evaluación suspensos. **El procedimiento general será la repetición de tareas o pruebas no superadas, que se volverán a calificar**

### Materias pendientes de cursos anteriores

Los alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores podrán superarla de **alguna de las siguientes formas** o sus combinaciones (según estime el profesor encargado de su seguimiento):

- Mediante la realización de pruebas escritas por evaluación
- Mediante la realización de trabajos por evaluación
- Superando las correspondientes evaluaciones de la materia del curso actual