

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DESDI.B1	A. Uso de entornos virtuales en el aula.	
	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.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DESDI.B2	B. Búsquedas en Internet.	
	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.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DESDI.B3	C. Diseño y producción digital	
	2.DESDI.B3.SB1	Procesadores de textos.
	2.DESDI.B3.SB2	Elaboración de presentaciones.
	2.DESDI.B3.SB3	Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DESDI.B4	D. Programación creativa.	
	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.

1	Unidad de Programación: UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1: ENTORNO PERSONAL DIGITAL DE APRENDIZAJE		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	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.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	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.		25	
	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.	33,33	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.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE1.CR3	Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.	33,33	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2: PROCESADORES DE TEXTO		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DESDI.B3.SB1	Procesadores de textos.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	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.		25	
	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.	33,33	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3: INTERNET Y ENTORNO SEGURO		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	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.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	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 de respetando la propiedad intelectual, para desarrollar una ciudadanía digital activa y responsable.		25	
	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.	33,33	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.	33,33	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.	33,33	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4: ELABORACIÓN DE PRESENTACIONES		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DESDI.B3.SB2	Elaboración de presentaciones.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	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.		25	
	2.DESDI.CE3.CR2	Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos.	33,33	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5: EDICIÓN DE IMAGEN, SONIDO Y VÍDEO		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DESDI.B3.SB3	Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	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.		25	
	2.DESDI.CE3.CR3	Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados.	33,33	MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN		Final	
	Saberes básicos:			
	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.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
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.		25	
	2.DESDI.CE4.CR1	Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo.	33,33	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.	33,33	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 7: DESARROLLO DE PROGRAMAS SENCILLOS			Final	
	Saberes básicos:				
	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.			
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación			%	Cálculo valor CR
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.			25	
	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.		33,33	MEDIA PONDERADA



1. INTRODUCCIÓN

Las nuevas generaciones han nacido en un mundo digital y, por ello, muestran múltiples destrezas en el uso de diferentes dispositivos electrónicos, como teléfonos móviles y tabletas. Sin embargo, realizar una generalización de estas destrezas supone ignorar las desigualdades existentes entre los diferentes individuos, con respecto a diferentes variables, como pueden ser su distinto nivel socioeconómico y cultural, entre otras. A esto tenemos que añadir que muchas herramientas digitales se diseñan para ser intuitivas y fáciles de utilizar, lo que puede generar conocimientos muy superficiales y rudimentarios. Para evitar estos problemas, es necesario promover entre los jóvenes una educación digital igualitaria, también en lo concerniente a posibles estereotipos de género, que, además, permita usos más complejos y relevantes, que lleguen incluso a contemplar la generación de aportaciones novedosas para favorecer el desarrollo digital de nuestra sociedad.

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.

2. METODOLOGÍA

2.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS GENERALES

Partir del nivel de desarrollo del alumnado: de sus características psico-evolutivas, de su nivel de competencia cognitiva y de los conocimientos previamente construidos.

Asegurar aprendizajes constructivos y significativos: partiendo de los conocimientos previos que posee y conectando e integrando los contenidos previos con los nuevos. En este punto, el papel mediador de los profesores, padres e iguales es fundamental.

Favorecer el aprendizaje autónomo, para que el alumno sea capaz de aprender a aprender. Potenciar la actividad, entendiéndola como herramienta básica de aprendizaje.

Partir de la evaluación inicial, específica y global.

Motivar adecuadamente para potenciar el gusto por aprender.

Fomentar la zona de desarrollo potencial en la adquisición de los nuevos conocimientos, promoviendo la funcionalidad de los aprendizajes, aplicándolos y transfiriéndolos a otras situaciones o contenidos diferentes.

Partir del diagnóstico inicial de las relaciones sociales que se dan en el aula (afectivas, de roles, líderes, rechazados, etc.).

Formar grupos en los que se favorezcan las relaciones humanas y la modelación de los roles más adecuados.

Ayuda pedagógica individualizada, lo que supone: adaptaciones curriculares, refuerzos.

2.2 MÉTODOS DE TRABAJO

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.

La metodología didáctica que se utilizará en el desarrollo de las unidades de programación se apoya en los principios metodológicos detallados anteriormente.

2.3 ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS

Desarrollo Digital de 2º ESO tiene 2 sesiones semanales, de 55 minutos cada una. Durante el presente curso académico, las dos sesiones se impartirán en el aula de informática.

2.4 AGRUPAMIENTOS DEL ALUMNADO

Durante el presente curso académico, se realizarán actividades de forma individual, y también se realizarán actividades en grupos de trabajo con un máximo, si es posible, de cuatro alumnos/as. Se procurará que estos grupos de trabajo estén formados por alumnos y por alumnas.

2.5 ESPACIOS DE TRABAJO

Se cuenta con dos Talleres de Tecnología, tres aulas de informática, dos de ellas, ALTHIA, además de las aulas de referencia.

Se reserva uno de los Talleres para 1º, 2º y 3º ESO, taller que dispone de ocho mesas de trabajo.

En las aulas de informática se ha intentado que cada alumno/a disponga de un equipo informático. Los/as alumnos/as deben ocupar siempre el mismo equipo informático. No se reservan las aulas de informática para niveles concretos, sino que el acceso a las mismas se hace atendiendo a un criterio de cercanía, entre el grupo de alumnos/as y el aula de informática.

2.6 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El departamento de Tecnología cuenta con cuatro profesores específicos de la especialidad. La programación didáctica se llevará a cabo apoyándose en los siguientes materiales y recursos:

- Los contenidos curriculares, se desarrollarán mediante archivos en formato ¿pdf¿, o mediante apuntes tomados en clase.
- Dos Talleres de Tecnología y tres aulas de informática, dos de ellas ALTHIA, además de las aulas de referencia.
- Plataforma ¿Educamos¿, de la Junta de Comunidades de Castilla la Mancha, haciendo uso, sobre todo, de ¿Seguimiento Educativo¿, ¿Entorno de Aprendizaje¿ y ¿Office365¿.

3. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

El alumnado que tenga pendiente la materia Desarrollo Digital de 2º ESO podrá recuperar dicha materia presentando, en tiempo y forma, las actividades y/o proyectos debidamente cumplimentadas, de los cuadernillos que se les facilitarán durante el presente curso académico.

4. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Se llevará a cabo siguiendo estos puntos:

Evaluación inicial. Al inicio de cada unidad de programación. Se evaluará la disponibilidad de recursos, aula, herramientas, etc.

Evaluación continua. Durante el desarrollo de la unidad de programación. Se evaluará el ambiente en el aula y la atención personal al grupo y a la diversidad, utilizando como instrumentos la observación y el intercambio de ideas con el alumnado.

Evaluación final. Al final de la unidad de programación. Se evaluarán los resultados del proceso de aprendizaje, los tiempos programados, la adecuación de las actividades a los objetivos previstos, los comportamientos no observados, etc.

Autoevaluación. Mediante la autoevaluación el profesor reflexionará sobre el grado de consecución de las expectativas iniciales marcadas, analizando los pros y los contras, errores y aciertos cometidos durante el proceso de enseñanza.

Coevaluación. Se trata de analizar en común, alumnos y profesor, el proceso de trabajo seguido y la adecuación de las unidades.

5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

5.1 MEDIDAS DE ATENCIÓN GENERALES

Son todas aquellas estrategias dirigidas a la adecuación de los elementos prescriptivos del currículo del Estado y Comunidad Autónoma al contexto sociocultural del centro educativo y a las características del alumnado.

La materia de Desarrollo Digital trata de fomentar el aprendizaje de conocimientos, y el desarrollo de destrezas, que permitan que los alumnos utilicen las nuevas Tecnologías de la Información como herramientas para explorar, analizar, intercambiar y presentar la información. Asimismo se plantea el desarrollo de las capacidades necesarias para fomentar la actitud innovadora en la búsqueda de soluciones a problemas existentes.

Por este motivo, las horas lectivas de esta materia se imparten en el aula de informática.

En el aula de informática, las medidas de atención a la diversidad se concretarán, en los casos necesarios, en la organización de grupos de trabajo con alumnos cuyas capacidades sean similares, para así poder adaptar las actividades a dichas capacidades y fomentar de este modo su desarrollo.

Como última medida de atención a la diversidad, está la atención a alumnos ACNEES, que será llevada a cabo mediante la correspondiente adaptación curricular, así como los PTI que sean necesarios.

5.2 MEDIDAS DE ATENCIÓN AL ALUMNADO ACNEE Y ACNEAE

Se llevarán a cabo adaptaciones curriculares significativas, dentro de los planes de atención individualizados (PTI), cuando se constate la existencia de alumnos con necesidad específica de apoyo educativo (ACNEAES) con graves problemas de aprendizaje o de capacidad manipulativa de objetos, diseño, construcción y aplicación de saberes para la realización de los diferentes proyectos o actividades así como los que presenten altas capacidades intelectuales. Por todo ello, y en función de sus características se realizarán Adaptaciones Curriculares significativas, a aquellos alumnos que lo necesiten previa evaluación psicopedagógica y el dictamen del Departamento de Orientación. El eje básico de estas adaptaciones serán: niveles de apoyo y exigencia, evitando las tareas repetitivas. Comenzar con un repaso de los contenidos básicos adquiridos durante 1º ESO, y progresar de forma continua y sostenida en nuevos conocimientos siempre adaptados a su nivel y problemática individual.

Plantear "actividades de profundización o ampliación", permitiendo al alumnado más aventajado ocasión de ampliar sus conceptos, profundizando sobre los anteriores.

Ante la imposibilidad de concretar de forma individual para todos los casos que se nos pueden presentar, damos a continuación una serie de ejemplos de pautas generales de actuación para las distintas necesidades específicas de apoyo educativo que nos podríamos encontrar en un grupo.

Discapacidad física. Puede ser necesario hacer una distribución adecuada del mobiliario y las herramientas con el fin de facilitar el acceso o el movimiento en el aula.

Auditivas, ubicaremos a el/la alumno/a en un lugar próximo a el/la profesor/a de manera que se le facilite la lectura de labios y aumentar la información escrita.

Visuales, consistirán fundamentalmente en la ampliación del material (fotocopias, exámenes, etc.), así como un mayor tiempo para la realización de exámenes o pruebas. En los ordenadores, es conveniente aumentar una parte de la pantalla para verla más fácilmente, también es posible crear nuevas combinaciones de colores de alto contraste para el escritorio, cambiar fuentes y estilos en la pantalla, etc.

Altas capacidades intelectuales. Además de entregar las actividades de ampliación, puede ser conveniente preparar otro tipo de actividades de nivel superior.

Situaciones desfavorecidas. Si es de tipo lingüística, se procurará su integración en grupo y se hará hincapié en presentar la información de tipo visual.

Desajuste curricular significativo. Partiendo del nivel de competencia curricular que presente el/la alumno/a, se articulará la respuesta dando más importancia a los contenidos de carácter procedimental.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRACURRICULARES

- Feria de la Tecnología, que se realizará cuando proponga la Asociación de Profesores de Tecnología, normalmente en abril o mayo.