

Digitalización

Departamento de Tecnología e Informática

Curso 2024-2025

Digitalización	1
Descripción del departamento didáctico.	3
Marco legislativo.	3
Introducción: conceptualización y características de la materia, relación con el Plan de centro.	5
Los objetivos, los contenidos y su distribución temporal y los criterios de evaluación	8
Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas	13
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA STEM	14
COMPETENCIA DIGITAL	16
COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER	17
COMPETENCIA CIUDADANA	18
COMPETENCIA EMPRENDEDORA	19
COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES	20
Principios pedagógicos de la materia	22
Orientaciones metodológicas y pautas para el diseño de situaciones de aprendizaje.	24
Orientaciones para el diseño SdA	24
Procedimientos de evaluación del alumnado y los criterios de calificación, en consonancia con las orientaciones metodológicas establecidas.	28
Los criterios de evaluación son:	29
Rúbrica Competencia 1	35
Rúbrica Competencia 2	36
Rúbrica Competencia 3	37
Rúbrica Competencia 4	38
Procedimientos e instrumentos de evaluación:	40
Metodología diaria:	40
Evaluación Inicial.	43
Medidas de atención a la diversidad.	44
Materiales y recursos didácticos	45
Actividades complementarias y extraescolares	46
Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.	48
Evaluación de la programación didáctica	49
ANEXOS	50
ANEXO I: LISTA DE COTEJO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.	50
Anexo II: Evaluación de la Práctica Docente	52
Anexo III: Autoevaluación de la Práctica Docente	54
ANEXO IV: Inventario STEAM.	56
Anexo V: Material de programas STEAM:	57
Anexo VI: DISEÑO DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE EN ANDALUCÍA	59

Descripción del departamento didáctico.

El departamento de tecnología e informática está formado por:

- Dña Lourdes Barrutia Navarrete (Jefa del departamento)
- D. Francisco Villatoro
- Dña Ángela Consuegra
- Dña M^a Carmen Serrano Serrano
- D. Jose Luis Usero
- D. Pedro Martinez
- D. Miguel Ángel Navas

La asignatura de Digitalización la imparten Dña Lourdes Barrutia y Dña Ángela Consuegra

Marco legislativo.

- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía .
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan

determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

Introducción: conceptualización y características de la materia, relación con el Plan de centro.

La materia Digitalización da respuesta a la **necesidad de adaptación a la forma en que la sociedad actual se informa, se relaciona y produce conocimiento**, ayudando al alumnado a satisfacer necesidades, individuales o colectivas, que se han ido estableciendo de forma progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad y la cultura digital. Pero la formación de la ciudadanía actual va más allá de la alfabetización digital, ya que requiere una atención específica a la adquisición de los conocimientos necesarios para **usar los medios tecnológicos de manera ética, responsable, segura y crítica**.

La materia aborda determinados temas como:

- el **consumo responsable**,
- el logro de una **vida saludable**,
- el **compromiso** ante situaciones de inequidad y exclusión,
- la **resolución pacífica** de los conflictos en entornos virtuales,
- el aprovechamiento **crítico, ético y responsable de la cultura digital**,
- la aceptación y manejo de la **incertidumbre**,
- la valoración de la **diversidad** personal y cultural,
- el **compromiso ciudadano** en el ámbito local y global y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo que tienen una clara relación con las condiciones propias, la sociedad y la cultura digital.

Esta materia trata de favorecer aprendizajes que permitan al alumnado hacer un uso competente de las tecnologías, tanto en la gestión de dispositivos y entornos de aprendizaje, como en el fomento del **bienestar digital**, posibilitando al alumnado tomar conciencia y construir una **identidad digital** adecuada.

El valor educativo de esta materia está asociado a la integración de sus competencias específicas en los contextos del día a día de la ciudadanía, adquiriendo hábitos que se ponen en juego constantemente en una sociedad digital y que se constituye como uno de los ejes

principales del currículo. Pretende proporcionar al alumnado competencias en la resolución de problemas sencillos a la hora de configurar dispositivos y periféricos de uso cotidiano, así como la capacidad para organizar su entorno personal de aprendizaje, fomentando el aprendizaje permanente y el bienestar digital, contribuyendo a generar una ciudadanía digital crítica, informada y responsable, que favorezca el desarrollo de la autonomía, la igualdad y la inclusión, mediante la creación y difusión de nuevos conocimientos para hacer frente a la brecha digital.

La materia se organiza en cuatro bloques de saberes básicos:

- «**Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación**» en la que se parte tanto del conocimiento de la arquitectura y componentes de elementos digitales y sus dispositivos conectados (*hardware*) como de la instalación y configuración de los sistemas operativos (*software*).
- «**Digitalización del entorno personal de aprendizaje**» permite fortalecer los conocimientos relacionados con la alfabetización digital aportando más recursos para la búsqueda, selección y archivo de la información, la creación y programación de contenidos digitales y para la colaboración y difusión de sus aprendizajes.
- El bloque «**Seguridad y bienestar digital**» busca que el alumnado conozca e implemente medidas preventivas para hacer frente a los posibles riesgos y amenazas a los que los dispositivos, los datos y las personas están expuestos en un mundo en el que se interactúa constantemente en entornos digitales.
- El último bloque, «**Ciudadanía digital crítica**», tiene por objeto reflexionar sobre las interacciones que se realizan en la red, considerando la libertad de expresión digital que debe primar en sus interacciones, además del correcto uso de las licencias y propiedad intelectual de los recursos digitales compartidos.

El desarrollo de la materia permite conectar con la realidad actual del alumnado, a la vez que con el curriculum académico, partiendo de sus dudas y problemas en relación con los usos tecnológicos particulares y sociales, académicos y laborales. Además, ha de suponer un avance informado y práctico en la mejora de la propia seguridad en la red, en las interacciones con las otras personas y con las distintas aplicaciones usadas por el alumnado, ayudándolo a entender que internet es un espacio en el que es necesario aplicar criterios para contextualizar y contrastar la información, sus fuentes y sus propósitos, además de una herramienta imprescindible para el desarrollo del aprendizaje a lo largo de la vida.

La asignatura se convierte en una herramienta para otras asignaturas aumentando el interés por el alumnado por la enseñanza en general contribuyendo de esta forma a los **objetivos generales del Plan de Centro** de mejorar la tasa de promocionados y titulados además de:

- *Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información, para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.*
- *Afianzar el trabajo en equipo del alumnado y el profesorado, valorando las perspectivas, experiencias y formas de pensar de los demás.*
- *Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, fundamentalmente de la T.I.C., a fin de usarlas en el proceso de aprendizaje para encontrar, analizar, intercambiar y presentar la información y el conocimiento adquiridos.*

Se relaciona con los programas:

- Plan de Igualdad (Coeducación)
- TDE.
- CompDigEdu.
- CIMA

Tratando de dar visibilidad a la mujer en el área STEAM y enseñando al alumnado a crear una buena identidad digital

Los objetivos, los contenidos y su distribución temporal y los criterios de evaluación

Competencias específicas.

1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de *hardware* y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.

La competencia hace referencia a la gestión y mantenimiento de los dispositivos digitales habituales en el entorno del alumnado. El uso extendido de las tecnologías digitales implica que el alumnado debe adquirir destrezas relativas al mantenimiento de los dispositivos, al ajuste de los mismos y a la identificación y resolución de problemas técnicos habituales, garantizando el máximo aprovechamiento de estas tecnologías y enfrentándose a los mismos con una actitud resiliente, fomentando además un consumo y reposición de los sistemas digitales y/ o tecnológicos de manera sostenible y responsable.

La competencia engloba aspectos técnicos relativos al funcionamiento de los equipos y a las aplicaciones y programas requeridos para su uso. Asimismo, se debe considerar el papel que asumen en la actualidad las tecnologías de la comunicación y su implicación en la sociedad. Por ello, se considera fundamental abordar las funcionalidades de internet, los elementos de distintos sistemas de comunicación y la incorporación de las nuevas tecnologías relativas a la digitalización y conexión de objetos (IoT).

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.

2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

La presencia de elementos tecnológicos y medios digitales en nuestras vidas es un hecho que, progresivamente, adquiere mayor trascendencia. Por ello, con el fin de optimizar y garantizar un aprendizaje permanente en contextos formales e informales, se hace necesaria la

integración de recursos digitales en el proceso formativo del alumnado, así como la gestión adecuada del entorno personal de aprendizaje (Personal Learning Environment, PLE).

La competencia abarca aspectos relacionados con el aprovechamiento apropiado de las estrategias de tratamiento de información y con la generación de nuevo conocimiento mediante la edición y desarrollo de contenidos empleando aplicaciones digitales, de modo que el alumnado pueda desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en su vida personal, académica y profesional, respetando los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso y posibilitando su aprendizaje permanente. Asimismo, se abordan las posibilidades que aportan las herramientas para la comunicación y para el trabajo colaborativo, fomentando la cooperación entre iguales y permitiendo compartir y difundir experiencias, ideas e información de distinta naturaleza.

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

3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.

La competencia hace referencia a las medidas de seguridad que han de adoptarse para cuidar dispositivos, los datos personales y la salud individual. La estrecha interacción que se realiza de forma habitual provoca que con la tecnología y con los dispositivos aumente la exposición a riesgos, amenazas y ataques. Por ello, el alumnado debe adquirir hábitos que le permitan preservar y cuidar su bienestar y su identidad digital, aprendiendo a protegerse ante posibles amenazas que supongan un riesgo para la salud física y mental y adquiriendo pautas adecuadas de respuesta, eligiendo la mejor opción y evaluando el bienestar individual y colectivo.

Esta competencia engloba tanto aspectos técnicos relativos a la configuración de dispositivos, como los relacionados con la protección de los datos personales. Incide en la gestión eficaz de la identidad digital del alumnado, orientada a una presencia en la red cuidada, en la que se tenga en cuenta la imagen que se proyecta y el rastro que se deja en la red. Asimismo, se aborda el tema del bienestar personal ante posibles amenazas externas en el contexto de problemas como el ciberacoso, la dependencia tecnológica o el abuso en el juego.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.

4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

La competencia hace referencia al conocimiento de las posibles acciones basadas en el respeto mutuo que se pueden realizar para el ejercicio de una ciudadanía activa en la red, mediante la participación proactiva en actividades en línea. El uso extendido de las gestiones a realizar con tecnologías digitales implica que cada vez más servicios públicos y privados demanden que la ciudadanía interactúe en medios digitales, por lo que el conocimiento de estas gestiones es fundamental para garantizar el correcto aprovechamiento de la tecnología, de igual modo, hacer al alumnado consciente de la brecha social de acceso y uso para diversos colectivos, así como del impacto ecosocial de las mismas.

Esta competencia engloba aspectos de interacción con usuarios y de contenido en la red, de forma que se trabaja tanto el trato correcto con respecto al internauta como el respeto a las acciones que otras personas realizan y a la autoría de los materiales ajenos. Aborda, también, las gestiones administrativas telemáticas, las acciones comerciales electrónicas y el activismo en línea. Asimismo, hace reflexionar al alumnado sobre las tecnologías emergentes y el uso ético de los datos que gestionan estas tecnologías, todo ello para educar a usuarias y usuarios digitales activos, pero sobre todo críticos en el uso de la tecnología.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.

Saberes básicos

Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.

DIG.4.A.1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.

DIG.4.A.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.

DIG.4.A.3. Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento.

Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.

DIG.4.A.4 Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.

Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

DIG.4.B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información.

DIG.4.B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.

DIG.4.B.3. Comunicación y colaboración en red.

DIG.4.B.4. Publicación y difusión responsable en redes.

Seguridad y bienestar digital.

DIG.4.C.1. Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.

DIG.4.C.2. Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.

DIG.4.C.3. Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc).

Ciudadanía digital crítica.

DIG.4.D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.

DIG.4.D.2. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.

DIG.4.D.3. Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.

DIG.4.D.4. Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.

DIG.4.D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.

DIG.4.D.6. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y y comunidades de hardware y software libres.

Es difícil realizar una temporalización cuando los saberes están relacionados porque unos son herramientas para otros.

En el 1º trimestre (16 septiembre-20 diciembre, 14 semanas) se tratará el bloque de:

Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación. en relación siempre con los saberes del bloque **Digitalización del entorno personal de aprendizaje y seguridad y bienestar digital.**

En el segundo trimestre (7 enero-21 marzo, 10 semanas) se tratará el bloque de **Ciudadanía digital crítica** en relación siempre con los saberes del bloque **Digitalización del entorno personal de aprendizaje y seguridad y bienestar digital.**

En el tercer trimestre (21 marzo-24 junio (12 semanas) se desarrollarán diferentes proyectos para continuar afianzando conceptos

Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas

El perfil de salida determina que el alumnado haya adquirido y desarrollado las competencias básicas definidas en el Perfil de salida, sepa activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida:

- **Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente** y del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que los provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.
- Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable, valorando sus repercusiones sobre el bien individual y el común, juzgando críticamente las necesidades y los excesos y ejerciendo un control social frente a la vulneración de sus derechos.
- **Desarrollar estilos de vida saludable** a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública.

- Desarrollar un **espíritu crítico, empático y proactivo** para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.
- Entender los **conflictos** como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.
- **Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades** de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.
- Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más **creativas**, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.
- **Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes**, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.
- Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.
- Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA 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.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL SEGUNDO CURSO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA..	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O ALUMNA...
STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios de la actividad matemática en situaciones habituales de la realidad y aplica procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, reflexionando y comprobando las soluciones obtenidas	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 observados que suceden en la realidad más cercana, favoreciendo la reflexión crítica, la formulación de hipótesis y la tarea investigadora, mediante la realización de experimentos sencillos, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje	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,preciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
STEM3. Realiza proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, buscando soluciones, de manera creativa e Innovadora, mediante el trabajo en equipo a los problemas a los que se enfrenta, facilitando la participación de todo el grupo, favoreciendo la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia para avanzar hacia un futuro sostenible	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 centrados en el análisis y estudios de casos vinculados a experimentos, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos, en diferentes formatos (tablas, diagramas, gráficos, fórmulas, esquemas...) y aprovechando de forma crítica la cultura digital, usando el lenguaje matemático apropiado, para adquirir, compartir y transmitir nuevos conocimientos.	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...), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Aplica acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y cuidar el medio ambiente y los seres vivos, identificando las normas de seguridad desde modelos o proyectos que promuevan el desarrollo sostenible y utilidad social, con objeto de fomentar la mejora de la calidad de vida, a través de propuestas y conductas que reflejen la sensibilización y la gestión sobre el consumo responsable	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

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.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL SEGUNDO CURSO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O ALUMNA..
CD1. Realiza, de manera autónoma, búsquedas en internet, seleccionando la información más adecuada y relevante, reflexiona sobre su validez, calidad y fiabilidad y muestra una actitud crítica y respetuosa con la propiedad intelectual.	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 su entorno personal digital de aprendizaje, integrando algunos recursos y herramientas digitales e iniciándose en la búsqueda y selección de estrategias de tratamiento de la información, identificando la más adecuada según sus necesidades para construir conocimiento y contenidos digitales creativos.	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. Participa y colabora a través de herramientas o plataformas virtuales que le permiten interactuar y comunicarse de manera adecuada a través del trabajo cooperativo, compartiendo contenidos, información y datos, para construir una identidad digital adecuada, reflexiva y cívica, mediante un uso activo de las tecnologías digitales, realizando una gestión responsable de sus acciones en la red	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. Conoce los riesgos y adopta, con progresiva autonomía, medidas preventivas en el uso de las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, tomando conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, responsable, seguro y saludable de dichas tecnologías	CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los 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, siguiendo indicaciones, algunos programas, aplicaciones informáticas sencillas y determinadas soluciones digitales que le ayuden a resolver problemas concretos y hacer frente a posibles retos propuestos de manera creativa, valorando la contribución de las tecnologías digitales en el desarrollo sostenible, para poder	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.

llevar a cabo un uso responsable y ético de las mismas.	
---	--

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

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.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL SEGUNDO CURSO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA , EL ALUMNO O ALUMNA...
CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.	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. Conoce los riesgos más relevantes para la salud, desarrolla hábitos encaminados a la conservación de la salud física, mental y social (hábitos posturales, ejercicio físico, control del estrés...), e identifica conductas contrarias a la convivencia, planteando distintas estrategias para abordarlas.	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. Reconoce y respeta las emociones, experiencias y comportamientos de las demás personas y reflexiona sobre su importancia en el proceso de aprendizaje, asumiendo tareas y responsabilidades de manera equitativa, empleando estrategias cooperativas de trabajo en grupo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	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. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de	CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

conclusiones relevantes.	
CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.	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

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

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL SEGUNDO CURSO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA , EL ALUMNO O ALUMNA...
CC1. Comprende ideas y cuestiones relativas a la ciudadanía activa y democrática, así como a los procesos históricos y sociales más importantes que modelan su propia identidad, tomando conciencia de la importancia de los valores y normas éticas como guía de la conducta individual y social, participando de forma respetuosa, dialogante y constructiva en actividades grupales en cualquier contexto.	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. Conoce y valora positivamente los principios y valores básicos que constituyen el marco democrático de convivencia de la Unión Europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando, de manera progresiva, en actividades comunitarias de trabajo en equipo y cooperación que promuevan una convivencia pacífica, respetuosa y democrática de la ciudadanía global, tomando conciencia del compromiso con la igualdad de género, el respeto por la diversidad, la cohesión social y el logro de un desarrollo sostenible.	CC2. Analiza y asume fundadamente 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. Reflexiona y valora sobre los principales problemas éticos de actualidad, desarrollando un pensamiento crítico	CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente

que le permita afrontar y defender las posiciones personales, mediante una actitud dialogante basada en el respeto, la cooperación, la solidaridad y el rechazo a cualquier tipo de violencia y discriminación provocado por ciertos estereotipos y prejuicios.	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 y ecodpendencia con el entorno a través del análisis de los principales problemas ecosociales locales y globales, promoviendo estilos de vida comprometidos con la adopción de hábitos que contribuyan a la conservación de la biodiversidad y al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodpendencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA

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

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL SEGUNDO CURSO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA , EL ALUMNO O ALUMNA...
CE1. Se inicia en el análisis y reconocimiento de necesidades y hace frente a retos con actitud crítica, valorando las posibilidades de un desarrollo sostenible, reflexionando sobre el impacto que puedan generar en el entorno, para plantear ideas y soluciones originales y sostenibles en el ámbito social, educativo y profesional.	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. Identifica y analiza las fortalezas y debilidades propias, utilizando estrategias de autoconocimiento, comprendiendo los elementos económicos y financieros elementales y aplicándolos a actividades y situaciones concretas, usando destrezas básicas que le permitan la colaboración y el trabajo en equipo y le ayuden a resolver problemas de la vida diaria para poder llevar a cabo experiencias emprendedoras que	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

generen valor.	equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
CE3. Participa en el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas, así como en la realización de tareas previamente planificadas e interviene en procesos de toma de decisiones que puedan surgir, considerando el proceso realizado y el resultado obtenido para la creación de un modelo emprendedor e innovador, teniendo en cuenta la experiencia	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

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

La competencia en conciencia y expresiones 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 al finalizar la Enseñanza Básica

AL COMPLETAR EL SEGUNDO CURSO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, EL ALUMNO O ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA , EL ALUMNO O ALUMNA...
CCEC1. Conoce y aprecia con sentido crítico los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, tomando conciencia de la importancia de su conservación, valorando la diversidad cultural y artística como fuente de enriquecimiento personal.	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. Reconoce, disfruta y se inicia en el análisis de las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, desarrollando estrategias que le permitan distinguir tanto los diversos canales y medios como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	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, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa,	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

abierta y respetuosa en su relación con los demás.	y colaborativa.
CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.	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.

Principios pedagógicos de la materia

El diseño de las diferentes situaciones de aprendizaje asegurará

- El **desarrollo de la competencia lingüística**, a través del Plan de Fomento de la Lectura (30 minutos diarios de lectura)
- Las situaciones de aprendizaje planteadas durante el curso siempre incluirán la **puesta en común (oral) al grupo de clase** de la solución al reto planteado.
- Las situaciones de aprendizaje siempre parten de un **centro de interés**.
- Por el tipo de contenidos se trabajarán diferentes **proyectos** y en algunas ocasiones se plantean **estudios de casos** para llegar a soluciones técnicas.
- La **resolución de problemas** se desarrolla, siempre que sea posible, de forma colaborativa reforzando la autoestima, la autonomía, la capacidad para aprender por sí mismo, la habilidad para trabajar en equipo, la capacidad para aplicar los métodos de investigación apropiados y la responsabilidad.
- Incluirán **trabajos de investigación y de actividades integradas** mediante actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a las distintas materias, fomentando el enfoque interdisciplinar.
- La integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación; el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra; lo trataremos estudiando cómo contamina la tecnología, las emisiones de Co2 y la basura espacial.
- la inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía mediante la resolución pacífica de conflictos en el medio digital
- el patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, se trabajará desde el punto de vista del patrimonio científico, estudiaremos inventoras e inventores andaluces.
- el emprendimiento; conocerán las bases para trabajar herramientas digitales necesarias para emprender, las herramientas en sí mismas no por la imposibilidad de acceder a las aplicaciones con las cuentas corporativas.
- la reflexión y la responsabilidad del alumnado, el desarrollo del pensamiento crítico,

Los principios pedagógicos están relacionados con los programas TDE, CompDigEdu y Escuela TIC 2.0 se trabaja el área 5 y 6 de la CDD (Emponderamiento y desarrollo de la CDA).

Los principios pedagógicos de empatía, resolución de conflictos y la identidad digital están relacionados con el programa de coeducación y Escuela Espacio de Paz

Orientaciones metodológicas y pautas para el diseño de situaciones de aprendizaje.

- Uso de las TIC para recopilar, sistematizar y de presentar de la información,
- Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para garantizar una educación inclusiva,
- Proyectos basados en sus centros de interés
- Pequeñas agrupaciones para la resolución colaborativa de problemas
- Aplicar procesos de análisis, de observación y de experimentación para desarrollar la competencia matemática

Todo esto se integra en estrategias metodológicas que permiten desarrollar y asentar progresivamente las bases que van a facilitar al alumnado una adecuada adquisición de las competencias.

Orientaciones para el diseño SdA

1. Teniendo en cuenta el apartado f) del artículo 2 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, *las situaciones de aprendizaje implican la realización de un conjunto de actividades articuladas que los docentes llevarán a cabo para lograr que el alumnado desarrolle las competencias específicas en un contexto determinado.*
2. La **metodología** tendrá un carácter fundamentalmente **activo, motivador y participativo**, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá **el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales** y la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, e integrará en todas las materias referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato.
3. Las situaciones de aprendizaje serán diseñadas de manera que permitan la **integración de los aprendizajes**, poniéndolos en relación con distintos tipos de saberes básicos y utilizándolos de manera efectiva en diferentes situaciones y contextos.

4. La metodología aplicada en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje estará orientada al desarrollo de competencias específicas, a través de situaciones educativas que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad.
5. En el desarrollo de las distintas situaciones de aprendizaje se favorecerá el desarrollo de actividades y tareas relevantes, haciendo uso de recursos y materiales didácticos diversos.
6. En el planteamiento de las distintas situaciones de aprendizaje se garantizará el funcionamiento coordinado de los docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar, integrador y holístico al proceso educativo.

Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. Estas deberán partir de experiencias previas, estar convenientemente contextualizadas y ser muy respetuosas con el proceso de desarrollo integral del alumnado en todas sus dimensiones, teniendo en cuenta sus potencialidades, intereses y necesidades, así como las diferentes formas de comprender la realidad en cada momento de la etapa.

Las situaciones de aprendizaje deben plantear un reto o problema de cierta complejidad en función de la edad y el desarrollo del alumnado, cuya resolución creativa implique la movilización de manera integrada de los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), a partir de la realización de distintas tareas y actividades.

El planteamiento deberá ser claro y preciso en cuanto a los objetivos que se espera conseguir y los saberes básicos que hay que movilizar. El escenario de desarrollo estará bien definido y facilitará la interacción entre iguales, para que el alumnado pueda asumir responsabilidades individuales y trabajar en equipo en la resolución del reto planteado, desarrollando una actitud cooperativa y aprendiendo a resolver de manera adecuada los posibles conflictos que puedan surgir.

Estas situaciones favorecen la transferencia de los aprendizajes adquiridos a la resolución de un problema de la realidad cotidiana del alumnado, en función de su progreso madurativo. En su diseño, se debe facilitar el desarrollo progresivo de un enfoque crítico y reflexivo, así como el abordaje de aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad, el respeto a la diferencia o la convivencia, iniciándose en el diálogo y la búsqueda de consenso. De igual modo, se deben tener en cuenta las condiciones personales, sociales o culturales de niños y niñas, para detectar y dar respuesta a los elementos que pudieran generar exclusión.

El profesorado y el personal educador y formador debe proponer retos que hay que resolver, bien contextualizados y basados en experiencias significativas, en escenarios concretos y teniendo en cuenta que la interacción con los demás debe jugar un papel de primer orden. El alumnado enfrentándose a estos retos irán estableciendo relaciones entre sus aprendizajes, lo cual les permitirá desarrollar progresivamente sus habilidades lógicas y matemáticas de medida, relación, clasificación, ordenación y cuantificación; primero, ligadas a sus intereses particulares y, progresivamente, formando parte de situaciones de aprendizaje que atienden también a los intereses grupales y colectivos.

Para el desarrollo de las situaciones de aprendizaje se tendrá en consideración la siguiente estructura:

1. Descripción:
 - a. Área/ materia y relación con otras
 - b. Justificación
 - c. Reto
2. Concreción curricular
 - a. Criterios
 - b. Saberes
 - c. Orientaciones para la competencia específica
 - d. Conexión con el perfil
3. Análisis de la competencias
4. Análisis de los criterios de evaluación
5. Secuencia didáctica
6. Valoración de lo aprendido

Utilizamos una plantilla que se adjunta como anexo. Tomamos de referencia para su elaboración en propio trabajo del Dpto en el curso 2022-2023 y que continuaremos en este curso.

Se utiliza para la implementación de las diferentes situaciones **ExeLearning** (para continuar con la filosofía **REA**) y actividades interactivas para la autoevaluación del alumnado. Se usará h5p siempre que la formación del profesorado lo permita. En cualquier caso serán implementadas en la plataforma Moodle.

El material obtenido se puede consultar en:

<https://computacionyroboticalbn.on.driv.tw/web/Situaciones/situaciones/>

En definitiva, diseñar una situación de aprendizaje requiere que desde los principios generales y pedagógicos de la Etapa se alineen los elementos curriculares en favor del desarrollo de las competencias mediante la realización de tareas y actividades significativas y motivadoras, que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado. La puesta en práctica de sucesivas situaciones de aprendizaje convenientemente secuenciadas, partiendo de una o varias competencias específicas de una o varias materias, tomando siempre como referencia el Perfil competencial al término de segundo curso y el Perfil de salida al término de la Enseñanza Básica y considerando la transversalidad de las competencias y saberes, permite que el aprendizaje sea transferible a cualquier contexto personal, social y académico de la vida del alumnado y, por lo tanto, sentar las bases del aprendizaje permanente.

Procedimientos de evaluación del alumnado y los criterios de calificación, en consonancia con las orientaciones metodológicas establecidas.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será:

- continua, por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, para adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias clave que le permita continuar adecuadamente su proceso de aprendizaje.
- competencial, formativa e integradora, por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo. En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas a través de la **superación de los criterios de evaluación** que tienen asociados
- diferenciada y objetiva, para ello el alumnado es informado en clase acerca de los criterios de evaluación, así como de los procedimientos y calificación. *También se publicará en el curso de la plataforma correspondiente para que esté accesible en todo momento.*

Los criterios de evaluación son:

1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.

1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible.

1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/ o tecnológicos de manera sostenible y responsable.

2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.

2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.

2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.

2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.

3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.

3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.

3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.

4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo.

4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas, y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.

4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.

4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
<p>1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.</p> <p>STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.</p>	1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	<p>DIG.4.A.1: Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.</p> <p>DIG.4.A.4.Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.</p> <p>DIG.4.A.3. Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.</p>
	1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible.	DIG.4.A.2.Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario
	1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/ o tecnológicos de manera sostenible y responsable.	DIG.4.A.1:Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	<p>DIG.4.B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información.</p> <p>DIG.4.D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.</p>

CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.	2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	DIG.4.B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información. DIG.4.C.2.Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales. DIG.4.C.3. Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc)
	2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	DIG.4.B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. DIG.4.B.4. Publicación y difusión responsable en redes. DIG.4.D.1.Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.
	2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	DIG.4.B.3. Comunicación y colaboración en red. DIG.4.D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. DIG.4.D.6. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y y comunidades de hardware y software libres.
3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas	3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las	DIG.4.C.2.Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.

<p>preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.</p> <p>CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.</p>	condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	
	3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	DIG.4.C.1. Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.
	3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	DIG.4.C.3. Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc).
<p>4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.</p> <p>CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.</p>	4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo.	<p>DIG.4.D.3. Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.</p> <p>DIG.4.D.5. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.</p>
	4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas, y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y	<p>DIG.4.D.3. Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.</p> <p>DIG.4.D.4 Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.</p>

	aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	
	4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	DIG.4.D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. DIG.4.D.2. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes DIG.4.D.6.
	4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	DIG.4.D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.

Rúbrica Competencia 1

Rúbrica para Identificar y Resolver Problemas Técnicos y Configurar Dispositivos en Redes Domésticas

Criterio de Evaluación	Insuficiente (1)	Suficiente (2)	Bien (3)	Notable (4)	Sobresaliente (5)
Identificación de problemas	No puede identificar problemas técnicos sencillos.	Puede identificar problemas técnicos sencillos con asistencia.	Identifica problemas técnicos sencillos de forma independiente.	Identifica y resuelve problemas técnicos sencillos de forma independiente.	Identifica y resuelve problemas técnicos sencillos de forma eficiente y con creatividad.
Resolución de problemas	No puede resolver problemas técnicos sencillos.	Resuelve problemas técnicos sencillos con dificultad y ayuda.	Resuelve problemas técnicos sencillos de manera adecuada.	Resuelve problemas técnicos sencillos de manera eficaz y rápida.	Resuelve problemas técnicos sencillos de manera excepcional, anticipando posibles desafíos.
Conexión de dispositivos	No puede conectar dispositivos a redes domésticas.	Puede conectar dispositivos a redes domésticas con asistencia.	Conecta dispositivos a redes domésticas de forma independiente.	Conecta dispositivos a redes domésticas de forma experta y optimiza su rendimiento.	Conecta dispositivos a redes domésticas de forma excepcional, mejorando la eficiencia de la red.
Configuración de dispositivos	No puede configurar dispositivos en redes domésticas.	Puede configurar dispositivos en redes domésticas con ayuda.	Configura dispositivos en redes domésticas de manera adecuada.	Configura dispositivos en redes domésticas de manera óptima y personalizada.	Configura dispositivos en redes domésticas de manera excepcional, maximizando su rendimiento y seguridad.
Gestión sostenible	No aplica conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación.	Aplica de manera limitada conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación.	Aplica adecuadamente conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación.	Aplica de manera efectiva conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de manera sostenible.	Aplica de manera excepcional conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de manera altamente sostenible y eficiente.

Rúbrica Competencia 2

Rúbrica para Configurar el Entorno Personal de Aprendizaje y Aprovechar Recursos Digitales para el Aprendizaje Permanente

Criterio de Evaluación	Insuficiente (1)	Suficiente (2)	Bien (3)	Notable (4)	Sobresaliente (5)
Configuración del entorno personal de aprendizaje	No puede configurar un entorno de aprendizaje personal.	Configura un entorno de aprendizaje personal básico con dificultad y ayuda.	Configura un entorno de aprendizaje personal adecuado de forma independiente.	Configura un entorno de aprendizaje personal eficiente y organizado de forma independiente.	Configura un entorno de aprendizaje personal altamente eficiente y personalizado de forma excepcional.
Interacción con recursos digitales	No puede interactuar ni aprovechar recursos digitales para el aprendizaje.	Interactúa con recursos digitales para el aprendizaje de manera limitada y con dificultad.	Interactúa de manera adecuada con recursos digitales para el aprendizaje.	Interactúa de manera eficaz y creativa con recursos digitales para el aprendizaje.	Interactúa de manera excepcional con una amplia variedad de recursos digitales, adaptándolos a sus necesidades de aprendizaje.
Uso de herramientas de gestión del aprendizaje	No utiliza herramientas de gestión del aprendizaje.	Utiliza herramientas de gestión del aprendizaje de manera básica y con ayuda.	Utiliza herramientas de gestión del aprendizaje de manera adecuada y autónoma.	Utiliza herramientas de gestión del aprendizaje de manera eficiente y optimiza su proceso de aprendizaje.	Utiliza herramientas de gestión del aprendizaje de manera excepcional, mejorando significativamente su experiencia de aprendizaje.
Planificación y seguimiento del aprendizaje	No planifica ni realiza seguimiento de su aprendizaje.	Planifica de manera básica y sin un seguimiento efectivo.	Planifica su aprendizaje de manera adecuada y realiza seguimiento de su progreso.	Planifica su aprendizaje de manera eficiente y realiza un seguimiento riguroso de sus metas y avances.	Planifica su aprendizaje de manera excepcional, adaptándolo constantemente y demostrando un alto nivel de autocontrol.
Reflexión y mejora continua	No reflexiona sobre su proceso de aprendizaje ni busca mejoras.	Reflexiona de manera básica, pero no busca activamente mejorar.	Reflexiona sobre su proceso de aprendizaje y busca oportunidades de mejora.	Reflexiona de manera crítica y constante, ajustando su enfoque y estrategias de aprendizaje.	Reflexiona de manera excepcional, perfeccionando continuamente su proceso de aprendizaje y obteniendo resultados sobresalientes.

Rúbrica Competencia 3

Rúbrica para Desarrollar Hábitos de Bienestar Digital y Protección de Datos Personales

Criterio de Evaluación	Insuficiente (1)	Suficiente (2)	Bien (3)	Notable (4)	Sobresaliente (5)
Conciencia de seguridad digital	No demuestra conciencia ni conocimiento de la seguridad digital.	Muestra una conciencia básica de la seguridad digital, pero con conocimientos limitados.	Tiene un buen conocimiento de los riesgos digitales y adopta medidas preventivas adecuadas.	Tiene un conocimiento sólido de los riesgos digitales y toma medidas preventivas eficaces.	Tiene un conocimiento excepcional de los riesgos digitales y desarrolla estrategias de seguridad avanzadas.
Protección de dispositivos	No toma medidas para proteger sus dispositivos.	Toma medidas básicas de protección de dispositivos, pero de manera irregular.	Aplica medidas de protección de dispositivos de manera consistente y adecuada.	Aplica medidas de protección de dispositivos de manera eficaz y personalizada.	Aplica medidas de protección de dispositivos de manera excepcional, optimizando la seguridad y el rendimiento.
Protección de datos personales	No protege sus datos personales en línea.	Protege datos personales en línea de manera básica, pero de forma irregular.	Protege sus datos personales en línea de manera adecuada y consciente.	Protege sus datos personales en línea de manera eficaz y toma medidas proactivas para mantener la privacidad.	Protege sus datos personales en línea de manera excepcional, utilizando tecnologías avanzadas y prácticas de privacidad.
Gestión del tiempo en línea	No gestiona adecuadamente su tiempo en línea ni se preocupa por su bienestar.	Gestiona de manera básica su tiempo en línea, pero a veces cae en hábitos poco saludables.	Gestiona de manera efectiva su tiempo en línea, estableciendo límites y equilibrio con actividades offline.	Gestiona de manera eficaz su tiempo en línea, promoviendo un equilibrio saludable entre lo digital y lo real.	Gestiona su tiempo en línea de manera excepcional, optimizando su bienestar y productividad.
Salud digital	No presta atención a su salud digital ni adopta medidas para prevenir problemas relacionados.	Muestra una conciencia básica de su salud digital y realiza acciones esporádicas.	Cuida su salud digital de manera regular y busca soluciones a problemas relacionados.	Mantiene una buena salud digital y busca continuamente formas de mejorarla.	Mantiene una salud digital excepcional, implementando prácticas avanzadas y promoviendo el bienestar digital en otros.

Rúbrica Competencia 4

Rúbrica para Ejercer una Ciudadanía Digital Crítica y Responsable

Criterio de Evaluación	Insuficiente (1)	Suficiente (2)	Bien (3)	Notable (4)	Sobresaliente (5)
Conocimiento de acciones en línea	No tiene conocimiento de acciones que se pueden realizar en línea de forma responsable.	Tiene conocimiento básico de algunas acciones que se pueden realizar en línea de forma responsable.	Tiene un buen conocimiento de una variedad de acciones que se pueden realizar en línea de forma responsable.	Tiene un conocimiento sólido de una amplia gama de acciones que se pueden realizar en línea de forma responsable.	Tiene un conocimiento excepcional de una amplia variedad de acciones que se pueden realizar en línea de forma responsable y ética.
Identificación de repercusiones	No puede identificar las posibles repercusiones de las acciones en línea.	Puede identificar algunas repercusiones básicas de las acciones en línea.	Puede identificar la mayoría de las repercusiones de las acciones en línea y comprende su impacto.	Puede identificar todas las posibles repercusiones de las acciones en línea, incluyendo las más complejas.	Puede identificar las repercusiones inmediatas y a largo plazo de las acciones en línea, demostrando un entendimiento profundo.
Uso activo y responsable de tecnología	No hace un uso activo ni responsable de la tecnología en línea.	Hace un uso activo ocasional de la tecnología en línea, pero sin responsabilidad.	Hace un uso activo y responsable de la tecnología en línea de manera consistente.	Hace un uso activo, responsable y ético de la tecnología en línea, considerando siempre el impacto de sus acciones.	Hace un uso activo, responsable y ético de la tecnología en línea de manera excepcional, siendo un modelo para otros usuarios.
Comportamiento ético en línea	No demuestra comportamiento ético en línea y a menudo se involucra en acciones irresponsables o dañinas.	Demuestra comportamiento ético en línea en situaciones básicas, pero a veces cae en prácticas no éticas.	Demuestra comportamiento ético en línea en la mayoría de las situaciones y evita prácticas no éticas.	Demuestra comportamiento ético en línea en todas las situaciones y actúa como un modelo a seguir para otros usuarios.	Demuestra comportamiento ético en línea de manera excepcional, promoviendo la ética digital en su comunidad y más allá.
Promoción de la ciudadanía digital crítica	No promueve la ciudadanía digital crítica entre otros usuarios en línea.	Promueve ocasionalmente la ciudadanía digital crítica entre otros usuarios en línea.	Promueve activamente la ciudadanía digital crítica y la conciencia digital entre otros usuarios en línea.	Promueve de manera destacada la ciudadanía digital crítica, educando y capacitando a otros usuarios en línea.	Promueve la ciudadanía digital crítica de manera excepcional, liderando iniciativas y creando conciencia a nivel comunitario y global.

Procedimientos e instrumentos de evaluación:

- Observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje
- Los criterios de evaluación son medibles. Todos **los criterios de evaluación** contribuyen, en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que **tendrán el mismo valor** a la hora de determinar su grado de desarrollo.
- Se realiza un ajuste de los criterios de acuerdo a la evaluación inicial y al contexto.
- A través de los diferentes instrumentos de evaluación se asegura que cada criterio será evaluado, al menos, dos veces una vez alcanzada la evaluación ordinaria.
- Para la evaluación del alumnado se utilizan instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles, flexibles, coherentes con los criterios de evaluación. Se usarán varios de ellos en cada situación de aprendizaje, garantizando que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.
 - cuestionarios,
 - formularios,
 - presentaciones,
 - exposiciones orales,
 - edición de documentos,
 - pruebas,
 - escalas de observación,
 - rúbricas
 - portfolios,
 - coevaluación,
 - evaluación entre iguales,
 - autoevaluación del alumnado

Metodología diaria:

Al comienzo de la actividad, se explicarán los conceptos más importantes, dando una visión general de los mismos. Estas exposiciones se reducirán al mínimo, para fomentar que sea el alumnado quien participe de primera mano mediante las tareas que se planteen.

Se realizarán tareas de entrega obligatoria, en los que el alumnado deberá desarrollar las actividades propuestas. De forma general, las tareas a realizar serán individuales, en parejas,

en grupo o en gran grupo según se detalle al principio de la actividad, pero la entrega de la misma será de forma individual y a través de la plataforma. Los ejercicios serán evaluados tanto de forma grupal como el trabajo individual. Se propondrán tareas de ampliación y de autoevaluación que se realizarán de forma individual.

- Es imprescindible la correcta administración de sus contraseñas. El día que no recuerde sus datos de acceso no podrá realizar la clase teniendo un NO APTO en el ejercicio de ese día.
- Si no tienen configurado correctamente el perfil de la plataforma, (foto tipo carnet) y email para las comunicaciones, el ejercicio será NO APTO (durante todo el curso), es importante la configuración de los perfiles para una buena ciudadanía digital.
- Los correos que no lleven el asunto correcto no serán contestados, si forma parte de la actividad se evaluará como NO APTO. La firma del correo es imprescindible crearla a principio de curso.
- Es imprescindible cerrar los perfiles de correos y plataformas. Los perfiles que se dejen abiertos se transforman en un cero en la actividad de ese día. La seguridad en los dispositivos es imprescindible.
- Para que el ejercicio sea evaluado debe estar indicado en el formato correcto y por seguridad no se abrirá ningún documento de texto que no sea enviado en pdf.
- El profesor/a no se hace responsable del ejercicio que se guarde de forma local.
- El cuidado del material del aula, apagado de los equipos, del orden y de la limpieza será controlado en cada hora, formando parte de la evaluación de la competencia CSC.

Para adquirir el nivel competencial mínimo en la asignatura hay que obtener una calificación de APTO en todas las competencias específicas, considerando APTO una calificación de 4. No se hace media si alguno de los criterios es considerado NO APTO

Para la **evaluación de la práctica docente**

- se utilizará la observación y los resultados de la evaluación del alumnado.
- Lista de cotejo para la autoevaluación de la practica docente ([enlace](#)). Se incluye como anexo
- Evaluación de la practica docente por parte del alumnado ([enlace](#)). Se incluye como anexo

Evaluación Inicial.

La evaluación inicial del alumnado es competencial, se basa en la observación y tiene como referente las competencias específicas de las materia, sirviendo de referencia para la toma de decisiones.

Se realizarán actividades de:

- Manejo de perfil de plataformas y correos.
- Envío de correos con la estructura correcta
- Formulario inicial para evaluar los conocimientos tecnológicos de sus dispositivos
- Presentación para conocer su capacidad de resumir al seguir la regla del seis (pensamiento computacional)
- Tema de actualidad como: la nutrición de un gamer, un esport, influencer de nutrición y challenge...

Medidas de atención a la diversidad.

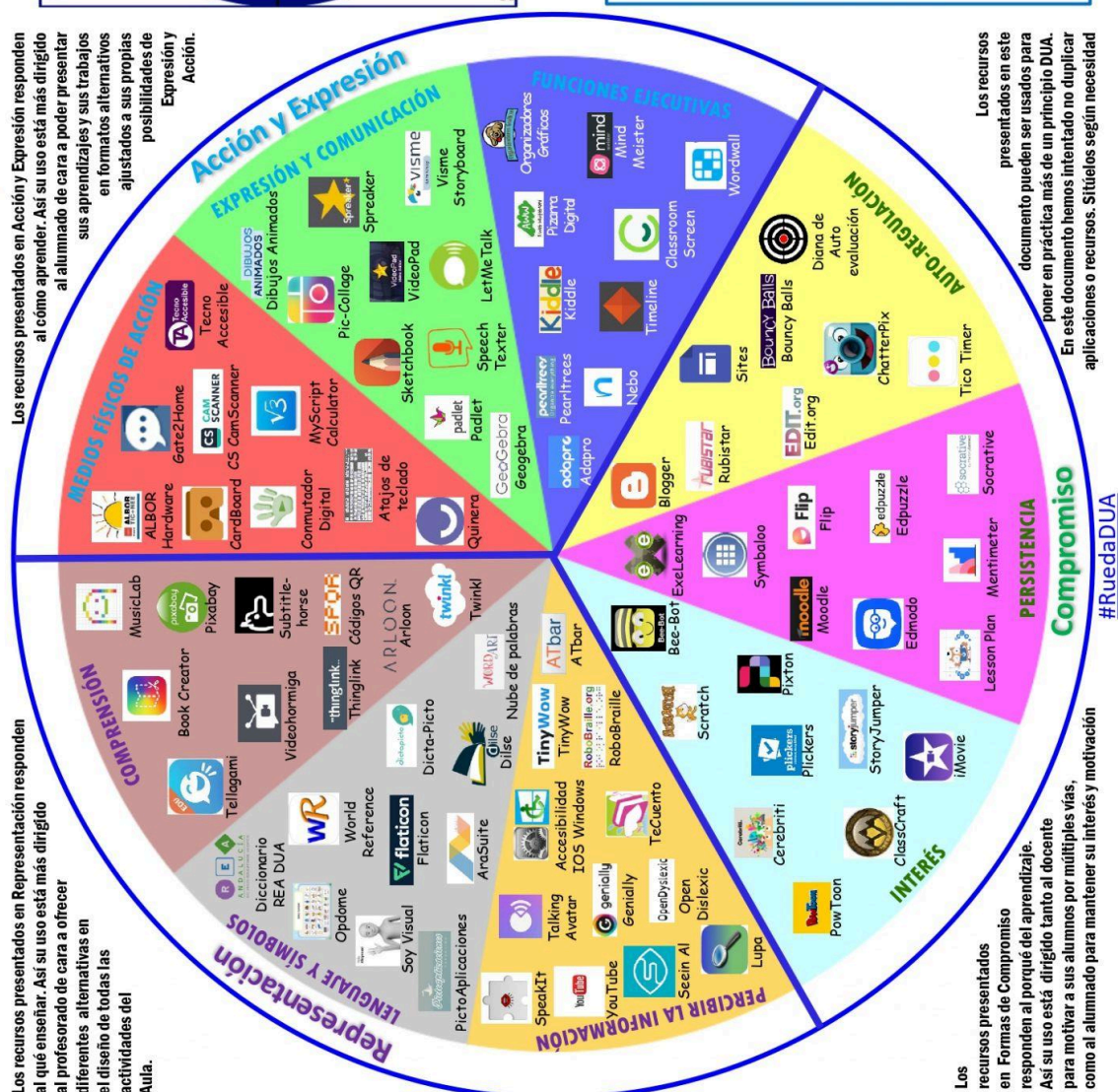
El programa de refuerzo para el alumnado que no haya promocionado o que pudiera tener dificultades de aprendizaje se realizará con el diseño de actividades DUA, contemplando diferentes niveles para su realización.

Con esta misma filosofía DUA se diseñarán actividades para los programas de profundización, basadas en proyectos de investigación que estimulen la creatividad y la motivación del alumnado.

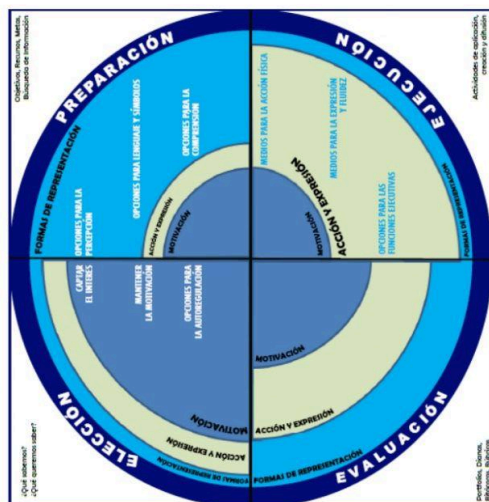
RUEDA DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE 2022

Los recursos presentados en Representación responden al qué enseñar. Así su uso está más dirigido al profesorado de cara a ofrecer diferentes alternativas en el diseño de todas las actividades del Aula.

Los recursos presentados en Acción Exprimación responden al cómo aprender. Así su uso está más dirigido al alumnado de cara a poder presentar sus aprendizajes y sus trabajos en formatos alternativos ajustados a sus propias posibilidades de Expresión y Acción.



Implementación del DUA en ABP



El Diseño Universal para el Aprendizaje pretende proporcionar diferentes alternativas didácticas y/o curriculares para la presencia, participación y progreso de todos los alumnos

[illegible]

La Orden de 30 de mayo de 2023 reguladora de la ESO, establece que el alumnado que esté repitiendo curso, deberá contar con un programa de refuerzo del aprendizaje (PRA de repetidores), para eso se multinivelarán las actividades siguiendo la filosofía DUA

PROPUESTA: PLAN DE INTERVENCIÓN PARA ALUMNADO QUE NO HA PROMOCIONADO DE CURSO

- ☐ ASESORAMIENTO A FAMILIAS MEDIANTE PAUTAS PARA COMBATIR LA DESMOTIVACIÓN Y LA FALTA DE TRABAJO.
- ☐ ACTUACIONES DE PREVENCIÓN Y CONTROL DEL ABSENTISMO TUTOR/ORIENTADOR/JEFE ESTUDIOS.
- ☐ TRABAJAR TÉCNICAS DE ESTUDIO GENERALES EN HORARIO DE TUTORÍA.
- ☐ TRABAJAR TÉCNICAS DE ESTUDIO ESPECÍFICAS EL PROFESORADO EN SU MATERIA.
- ☐ TUTORÍA DE ATENCIÓN PERSONALIZADA AL ALUMNADO: seguimiento del trabajo diario mediante revisión de la agenda escolar, revisión del material escolar, estuche..., planificación y supervisión del estudio. REGISTRO EN EL MÓDULO DE INTERVENCIONES DE INTRANET.
- ☐ TUTORÍA COMPARTIDA: profesorado voluntario del equipo educativo/otros.
- ☐ SEGUIMIENTO DE LA ACCIÓN TUTORIAL (con la familia) MEDIANTE REGISTRO EN EL MÓDULO DE INTERVENCIÓN DE INTRANET.
- ☐ SUPERVISIÓN DEL TRABAJO EN EL AULA MEDIANTE TUTORÍA ENTRE IGUALES/ PROFESORADO.
- ☐ SUPERVISIÓN DEL TRABAJO EN EL AULA/CASA MEDIANTE HOJA DE SEGUIMIENTO.
- ☐ CURSA PROGRAMA DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR (PDC)
- ☐ PROPUESTA ASISTENCIA AL PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO (PROA).
- ☐ COMPROMISO EDUCATIVO MEDIANTE MODELO INCLUIDO EN EL PLAN DE CONVIVENCIA.
- ☐ COMPROMISO CONVIVENCIA MEDIANTE MODELO INCLUIDO EN PLAN DE CONVIVENCIA.
- ☐ OTRAS:

Material y recursos didácticos

- ☐ Plataforma Moodle Centros y Classroom:
<https://educacionadistancia.juntadeandalucia.es/centros/malaga/>
- ☐ Correos corporativos
@g.educaand.es
- ☐ Recursos REA/DUA de la Junta de Andalucía:
<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/transformacion-digital-educativa/rea>

Actividades complementarias y extraescolares

Extraescolares:

- 2ºESO: Museo del videojuego. febrero
- 3º ESO: Leading girl. 3-4 de diciembre
- 4º ESO-1º Bach: Cepsa

Efemérides:

- 31 Octubre: Halloween
- 9 de noviembre: Día del inventor/a
- 16 diciembre: Día de la lectura en Andalucía
- 26 de enero día de la educación ambiental
- 6 de febrero: Día de Internet Segura
- 11 de febrero: mujer y niña en la ciencia
- 28 de febrero: Día de Andalucía
- 8 de marzo: Día de la mujer
- 17 de mayo: Día del reciclaje y de internet

Talleres externos ofrecidos por la ONG Cibervoluntarios (Gestionados desde las tutorías)

- **Contigo:** Proyecto que nace para actuar contra el discurso de odio en la red, mediante talleres de una hora de duración dirigidos a jóvenes entre 12 a 17 años. Mediante este taller, los jóvenes adquirirán herramientas para identificar este discurso de odio y cómo luchar contra él, así como **fomentar la libertad de elección, la multiculturalidad y los derechos humanos :) 1º bachillerato**
- **Para, Piensa y Conéctate contra la violencia de género:** En estos talleres trabajamos para dotar a los menores de las herramientas necesarias para detectar y saber cómo actuar ante posibles casos de violencia en Internet. 3º ESO
- **Para, Piensa y Conéctate con el Bienestar Digital:** Es un proyecto que se enfoca en la seguridad de los menores a la hora de navegar en internet para **evitar posibles** situaciones de peligro y pretendemos concienciar sobre conductas como la ciberviolencia así como promover el bienestar digital. 4º ESO

Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

Planes y proyectos del centro en los que participamos por su vinculación con la materia:

- Plan de Igualdad entre hombres y mujeres (Coeducación)
- Red Andaluza Escuela Espacio de Paz: Relacionado con la competencia específica 1 y el bienestar digital
- CIMA: Programas STEAM coordinado por nuestro compañero D. Jose Luís Usero
- CIMA: Recapacipla
- TDE
- Investiga y descubre sobre robótica coordinado por D. Jose Luis Usero

Además:

- Proyecto de elaboración de materiales (Dña Lourdes Barrutia) para el manejo de la placa Echidna
- Retotech y lanzamiento de satélites educativos, D. Jose Luis Usero

Evaluación de la programación didáctica

La evaluación y seguimiento de la programación debe ser permanente y continua, y debe permitir la introducción de correcciones o modificaciones para llegar a conseguir los objetivos propuestos.

El seguimiento de la programación se realizará en reunión de departamento a la mitad y al final de cada trimestre. Con los resultados de la autoevaluación se realizarán los cambios oportunos.

Se utilizará la siguiente **Lista de cotejo de la programación** ([enlace](#)) que se pone como anexo.

ANEXOS

ANEXO I: LISTA DE COTEJO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.

INDICADOR	Si	No	Observaciones
La composición del departamento didáctico está indicada.*			
La asignación de materias o ámbitos a los componentes del departamento está indicada.*			
La Programación didáctica de la materia o ámbito contempla las principales referencias legislativas que influyen en su desarrollo.*			
La Programación didáctica de la materia o ámbito es acorde con los objetivos/líneas estratégicas del Proyecto educativo.*			
La relación de los elementos curriculares de la materia o ámbito es la determinada en el anexo correspondiente.			
La concreción de los saberes básicos de la materia o ámbito es acorde al proyecto educativo y a los planes y programas que se desarrollan en el centro.			
La distribución temporal de los elementos curriculares a lo largo del curso es realista, adecuada a la distribución de semanas por trimestre escolar.			
La planificación de elementos en los planes y programas está integrada con el resto de elementos de la programación.			
La contribución de la materia o ámbito a las competencias clave y a los objetivos generales de la etapa está detallada.			
La contribución de la materia o ámbito en FPI a las competencias clave y a las profesionales está detallada.			
Los principios pedagógicos se encuentran desarrollados en la programación.			
Existe algún principio pedagógico de la etapa especialmente relevante por estar vinculado a los objetivos generales del centro a través de planes y programas y se encuentra detallado y desarrollado conforme a lo dispuesto en el Proyecto educativo.			
Las estrategias metodológicas empleadas en la materia o ámbito están detalladas y son coherentes con las situaciones de aprendizaje y las competencias específicas de la materia.			
Los instrumentos empleados en la evaluación de la materia o ámbito están detallados y son variados, son coherentes con las situaciones de aprendizaje y las competencias específicas de la materia.			
Los referentes empleados en la evaluación de la materia o ámbito están detallados.			
La determinación de la calificación del alumnado (indicadores) está detallada y es acorde/está vinculada a los criterios de evaluación establecidos.			

INDICADOR	Si	No	Observaciones
Se concreta la evaluación inicial en la materia o ámbito. *			
Los resultados de la evaluación inicial tienen efectos en la Programación didáctica de la materia o ámbito programado.			
Se programan medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales en el desarrollo de la materia o ámbito, conforme a lo detallado en el proyecto educativo.			
Se detallan y emplean recursos y materiales para el correcto desarrollo de la materia o ámbito y son coherentes con las situaciones de aprendizaje y las competencias específicas de la materia.			
Se programan actividades complementarias y extraescolares, relacionadas con la materia.			
Se detallan indicadores para evaluar el desarrollo de la programación didáctica para la materia o ámbito.			

Anexo II: Evaluación de la Práctica Docente

Nombre del Profesor:

Fecha de Evaluación:

Curso/Grupo:

Instrucciones para el Alumnado:

Por favor, marque con una "X" la casilla que mejor refleje tu opinión sobre el desempeño de tu profesor/a en cada uno de los siguientes aspectos:

Aspecto de Evaluación	Excelente	Bueno	Regular	Necesita Mejorar
1. Claridad en la explicación de conceptos y temas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Uso efectivo de recursos didácticos (software, material de apoyo).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Planificación de lecciones y organización del contenido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Apoyo a estudiantes en la resolución de problemas y dudas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Fomento de la participación activa en clase.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Uso de ejemplos y aplicaciones prácticas para enseñar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Evaluación justa y precisa de los conocimientos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Proporcionar retroalimentación útil sobre el progreso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Disponibilidad para responder preguntas y ayudar fuera de clase.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Uso efectivo de la tecnología en la enseñanza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Promoción de la colaboración y el trabajo en equipo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Creación de un ambiente de aula inclusivo y respetuoso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Comunicación efectiva de los objetivos y expectativas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Interacción positiva con los estudiantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Atención a la diversidad de estilos de aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sugerencias

Si tienes sugerencias sobre cómo tu profesora podría mejorar su enseñanza, por favor, compártelas aquí:

Gracias por participar en esta evaluación. Tus opiniones son valiosas para mejorar la calidad de la enseñanza.

Nombre y apellidos:

Anexo III: Autoevaluación de la Práctica Docente

Nombre del Profesor:

Fecha de Autoevaluación:

Planificación y Preparación:

- ☐ He establecido objetivos de aprendizaje claros y medibles para mis clases.
- ☐ Mi planificación incluye una secuencia lógica de contenidos y actividades.
- ☐ He adaptado mis lecciones para satisfacer las necesidades y niveles de mis estudiantes.
- ☐ Utilizo recursos educativos apropiados y actualizados en mis clases.
- ☐ Considero la diversidad de estilos de aprendizaje en mi planificación.
- ☐ He definido estrategias para evaluar el progreso de los estudiantes.

Desarrollo de la Clase:

- ☐ Comienzo las clases de manera organizada y puntual.
- ☐ Fomento la participación activa de los estudiantes en la clase.
- ☐ Utilizo ejemplos y aplicaciones prácticas para explicar conceptos.
- ☐ Facilito el aprendizaje autónomo al guiar a los estudiantes en la resolución de problemas.
- ☐ Utilizo tecnología de manera efectiva para apoyar la enseñanza
- ☐ Fomento el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.

Evaluación y Retroalimentación:

- ☐ Utilizo una variedad de métodos de evaluación, como pruebas, proyectos y tareas.
- ☐ Proporciono retroalimentación constructiva y específica a los estudiantes.
- ☐ Ajusto mi enseñanza según los resultados de las evaluaciones.
- ☐ Fomento la autorreflexión y la autoevaluación de los estudiantes.
- ☐ Mantengo registros de progreso y calificaciones actualizados.

Ambiente de Aprendizaje:

- ☐ Creo un ambiente de aula inclusivo y respetuoso.
- ☐ Establezco normas claras de comportamiento en el aula.
- ☐ Fomento la participación de todos los estudiantes, incluso los más tímidos.
- ☐ Mantengo un ambiente de clase ordenado y seguro.
- ☐ Establezco relaciones de confianza con mis estudiantes.

Desarrollo Profesional Continuo:

- ☐ Busco oportunidades de formación y desarrollo profesional.
- ☐ Estoy al tanto de las últimas tendencias y avances en mi campo.
- ☐ Colaboro con otros profesores para compartir buenas prácticas.
- ☐ Reflexiono regularmente sobre mi enseñanza y busco mejorar.

Comunicación y Colaboración:

- ☐ Mantengo una comunicación efectiva con los padres y tutores.
- ☐ Colaboro con otros profesores y personal escolar para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
- ☐ Comunico claramente los objetivos de aprendizaje y las expectativas a los estudiantes.

Autoevaluación Personal:

- ☐ Reflexiono sobre mis puntos fuertes y áreas de mejora como docente

ANEXO IV: Inventario STEAM.

Núm	Elemento	Proyecto
15	placas microbit + cable+pila	Proyecto profundiza
10	10 placas microbit + cable+pila	Proyecto de Elaboración de materiales 19-20
1	kit domótico	Proyecto profundiza
1	kit Croco	Proyecto de Elaboración de materiales 19- 20
1	kit key studio de 37 sensores	Proyecto de Elaboración de materiales 19- 20
1	kit cutebot	Proyecto de Elaboración de materiales 20-21
1	kit Smart City	Proyecto de Elaboración de materiales 21-22
1	kit Health City	Proyecto de Elaboración de materiales 21-22
1	kit Smart agriculture City	Proyecto de Elaboración de materiales 21-22
1	kit Wonder	Proyecto de Elaboración de materiales 21-22
1	1 robot mouse	Proyecto profundiza
1	1 robit	Proyecto profundiza
15	15 carcassas protectoras fina	Proyecto de Elaboración de materiales 20-21
2	2 carcassas protectoras gruesas	Proyecto de Elaboración de materiales 20-21
1	1 gamezip	Proyecto de Elaboración de materiales 19- 20
1	1 smart coding kit	Proyecto de Elaboración de materiales 19- 20
1	1 placa IoT	Proyecto de Elaboración de materiales 19- 20
10	10 placas extensión basic:bit	Proyecto de Elaboración de materiales 20-21
3	3 placas extensión sensorbit	Proyecto de Elaboración de materiales 20-21
3	3 placas extensión octopus	Proyecto de Elaboración de materiales 20-21
5	5 módulos de 5 botones	Proyecto de Elaboración de materiales 20-21
2	2 semáforos	Proyecto de Elaboración de materiales 20-21
2	2 farolas	Proyecto de Elaboración de materiales 20-21
1	1 barrera	Proyecto de Elaboración de materiales 21-22
1	Halo	Proyecto de Elaboración de materiales 21-22
12	Led 4 rojos, 4 amarillos y 4 verde	Proyecto de Elaboración de materiales 21-22
10	Cables de 3 hilos	Proyecto de Elaboración de materiales 21-22
8	Cables cocodrilos	Proyecto de Elaboración de materiales 21-22
1	Kit Arduino started	Proyecto de Elaboración de materiales 21-22
2	Placa pico:ed	Proyecto de Elaboración de materiales 21-22
1	Rasperry Pi Pico iniciación	Proyecto de Elaboración de materiales 21-22
1	1 ranger	Donación de profesor
1	1 bot	Proyecto de Elaboración de materiales 20-21

Anexo V: Material de programas STEAM:

Proyecto	Concepto	Cantidad	Notas
InvAero	Telescopio Wifi	1	
InvAero	Telescopio solar	1	
InvAero	Kit Eserino	1	Incluye Raspberry Pi
InvAero	Kit AstroPi	4	Incluye 3 Raspberry Pi
InvAero	Kit Radio ISS	1	
InvAero	Kit Cansat	2	Incluye Arduino Uno
InvAero	Kit de ingeniería de aeronaves	1	
InvAero	Kit de detección de exoplanetas	1	
InvAero	Kit Medición atmosférica EducaCont	2	
Robótica	Electronic Robot Kit	1	
Robótica	Lego Mindstorm	1	
Robótica	micro:bit Drone:bit	2	
Robótica	keyestudio	1	
Robótica	KIT AVANZADO de ROBÓTICA	4	
Robótica	Kit de sensores	1	
Robótica	micro:Maqueen	14	
Robótica	micro:bit Smart Health Kit	1	
Robótica	micro:bit Smart Agriculture Kit	1	
Robótica	micro:bit Smart City Kit	1	
Robótica	micro:bit Smart home Kit	1	
Robótica	micro:bit Smart Science IoT Kit	1	
Robótica	micro:bit Joystick:bit	2	
Robótica	micro:bit Smart AI Lens	2	

Robótica	micro:bit Smart Cutebot	7	
Robótica	Kit Arduino Mega	15	
Robótica	Kit Arduino Opla IoT	1	
Robótica	Kits Raspberry Pi	11	
Robótica	Placas micro:bit más cable	16	
Robótica	Wonder Building Kit	2	
Robótica	Nezha Inventor's Kit	2	
Robótica	Kit Sensors Verde	1	
Robótica	Botoneras micro:bit	5	
Robótica	Lab:bit	2	
Robótica	Kit reloj micro:bit	2	
Robótica	micro:bit con basic:bit	10	

Anexo VI: DISEÑO DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE EN ANDALUCÍA

Situación de aprendizaje	
ÁREA / MATERIA	POSIBLE RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS / MATERIAS
TEMPORALIZACIÓN	
JUSTIFICACIÓN	
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL	

CONCRECIÓN CURRICULAR		
ÁREA		COMPETENCIA ESPECÍFICA
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS
ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA <i>De ella extraeré pautas para mi situación de aprendizaje</i>		

CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR CADA CICLO / PERFIL DE SALIDA	

ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA		
ÁREA		COMPETENCIA ESPECÍFICA
QUÉ (Desempeño - infinitivo)		
CÓMO (Procedimiento - gerundio)		
PARA QUÉ (Finalidad. “Para”+ infinitivo)		

ANÁLISIS DE SUS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	
ACTUACIÓN Infinitivo + objeto de la acción- Conocimiento concreto	
CONTEXTO Gerundio o adverbios - Modo en que se ha llevado a cabo	

ACCIONES EVALUABLES	
----------------------------	--

CRITERIO DE EVALUACIÓN	
ACTUACIÓN Infinitivo + objeto de la acción- Conocimiento concreto	
CONTEXTO Gerundio o adverbios - Modo en que se ha llevado a cabo	
ACCIONES EVALUABLES	

Después de analizar las competencias específicas y sus criterios de evaluación, **¿he pensado posibles tareas y actividades para mi situación de aprendizaje?**
Se incorporarán en la secuenciación didáctica de nuestra Situación de Aprendizaje.

- Analizar
- Reflexionar
- Debate
- Investigar
- Profundizar
- Conocer
- Crear

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA	
FASE DE LA SECUENCIA	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS <i>(Estrategias metodológicas, espacios, recursos, temporalización de la actividad, etc)</i>
MOTIVAR/ MOVILIZAR	

ACTIVAR	
EXPLORAR	
APLICAR Y COMPROBAR	
CONCLUIR	

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	RÚBRICAS				
	Sobresaliente (4 puntos)	Notable (3 puntos)	Bien (2 puntos)	Suficiente (1 punto)	Insuficiente
Evidencias					
Evidencias					
Evidencia					

EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD	
NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL	
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	
<i>INDICADOR</i>	<i>INSTRUMENTO</i>