

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DESDI.B1	A. Uso de entornos virtuales en el aula.	
	2.DESDI.B1.SB1	Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas.
	2.DESDI.B1.SB2	Acceso a los contenidos de las aulas virtuales.
	2.DESDI.B1.SB3	Actividades, tareas y otros recursos.
	2.DESDI.B1.SB4	Comunicaciones y mensajería.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DESDI.B2	B. Búsquedas en Internet.	
	2.DESDI.B2.SB1	Motores de búsqueda.
	2.DESDI.B2.SB2	Configuraciones avanzadas.
	2.DESDI.B2.SB3	Credibilidad y contraste de la información.
	2.DESDI.B2.SB4	Propiedad intelectual en el ámbito digital.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DESDI.B3	C. Diseño y producción digital	
	2.DESDI.B3.SB1	Procesadores de textos.
	2.DESDI.B3.SB2	Elaboración de presentaciones.
	2.DESDI.B3.SB3	Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DESDI.B4	D. Programación creativa.	
	2.DESDI.B4.SB1	Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación.
	2.DESDI.B4.SB2	Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución.
	2.DESDI.B4.SB3	Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas.
	2.DESDI.B4.SB4	Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos.
	2.DESDI.B4.SB5	Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación.

1	Unidad de Programación: UD1. Aulas virtuales		1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>			
	2.DESDI.B1.SB1	Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas.		
	2.DESDI.B1.SB2	Acceso a los contenidos de las aulas virtuales.		
	2.DESDI.B1.SB3	Actividades, tareas y otros recursos.		
	2.DESDI.B1.SB4	Comunicaciones y mensajería.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.DESDI.CE1	Realizar una configuración avanzada del entorno personal digital de aprendizaje, a través de plataformas digitales y entornos virtuales, interactuando con los demás y aprovechando los recursos del ámbito digital, para construir conocimiento de forma colaborativa.		16,67	
	2.DESDI.CE1.CR1	Identificar los métodos de acceso a un entorno virtual de aprendizaje, utilizando contraseñas seguras y realizando su recuperación, en caso de ser necesario.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE1.CR2	Reconocer las opciones básicas y avanzadas en la configuración del entorno personal digital de aprendizaje, haciendo uso de ellas para acceder a los contenidos y a las tareas, entre otras finalidades.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE1.CR3	Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.	33,33	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: UD2. Búsqueda de información		1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>			
	2.DESDI.B2.SB1	Motores de búsqueda.		
	2.DESDI.B2.SB2	Configuraciones avanzadas.		
	2.DESDI.B2.SB3	Credibilidad y contraste de la información.		
	2.DESDI.B2.SB4	Propiedad intelectual en el ámbito digital.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.DESDI.CE2	Seleccionar información y contenidos digitales reutilizables, de forma crítica e informada, atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, además de respetando la propiedad intelectual, para desarrollar una ciudadanía digital activa y responsable.		16,67	
	2.DESDI.CE2.CR1	Conocer las herramientas que permiten realizar búsquedas en Internet y sus parámetros de configuración, identificando las más adecuadas para obtener diferentes tipos de información y comparando los resultados obtenidos.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE2.CR2	Identificar las diferentes fuentes de información disponibles en Internet, diferenciando las más fiables y seleccionando las que son más útiles.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE2.CR3	Valorar la autenticidad de la información obtenida en Internet, contrastándola con otras fuentes y ofreciendo herramientas que permitan corroborar su veracidad.	33,33	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: UD6. Introducción a la programación		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DESDI.B4.SB1	Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE4	Crear aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas originales y sostenibles, desarrollando algoritmos mediante herramientas digitales, para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos.		33,33	
	2.DESDI.CE4.CR1	Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo.	16,67	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: UD7. Pensamiento computacional		2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>			
	2.DESDI.B4.SB2	Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución.		
	2.DESDI.B4.SB3	Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.DESDI.CE4	Crear aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas originales y sostenibles, desarrollando algoritmos mediante herramientas digitales, para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos.		33,33	
	2.DESDI.CE4.CR2	Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiar dicho orden.	33,33	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: UD8. Diseño y desarrollo de programas		2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>			
	2.DESDI.B4.SB4	Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos.		
	2.DESDI.B4.SB5	Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.DESDI.CE4	Crear aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas originales y sostenibles, desarrollando algoritmos mediante herramientas digitales, para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos.		33,33	
	2.DESDI.CE4.CR3	Diseñar programas sencillos que resuelvan tareas simples, desarrollando estrategias de colaboración para el trabajo en equipo y comparando diferentes soluciones para un mismo problema.	50	MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: UD3. Creación de contenidos y presentaciones		Final	
	Saberes básicos:			
	2.DESDI.B3.SB1	Procesadores de textos.		
	2.DESDI.B3.SB2	Elaboración de presentaciones.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE3	Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.		33,33	
	2.DESDI.CE3.CR1	Conocer el uso de las herramientas digitales óptimas que permitan crear contenidos y presentaciones que incluyan, entre otros, textos, imágenes y sonidos, reconociendo los formatos más utilizados.	20	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: UD4. Edición de imágenes y sonido		Final	
	Saberes básicos:			
	2.DESDI.B3.SB3	Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE3	Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.		33,33	
	2.DESDI.CE3.CR2	Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos.	40	MEDIA PONDERADA



8	Unidad de Programación: UD5. Edición de video		Final	
	Saberes básicos:			
	2.DESDI.B3.SB3	Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE3	Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.		33,33	
	2.DESDI.CE3.CR3	Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados.	40	MEDIA PONDERADA



## METODOLOGÍA

### 1.1 Principios metodológicos

Los principios metodológicos guían el proceso de enseñanza-aprendizaje de los módulos profesionales. Se destacan:

- **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):** marco flexible que favorece contextos inclusivos donde todo el alumnado pueda aprender.
- **Metodología activa y participativa:** el alumnado es protagonista de su aprendizaje, reflexiona, relaciona y construye conclusiones. Se favorece su implicación y la del profesorado mediante recursos variados.
- **Motivación:** se parte de intereses y expectativas del alumnado, proponiendo actividades cercanas a su realidad, en un ambiente estimulante.
- **Aprendizaje significativo:** se parte de conocimientos previos, con actividades de dificultad progresiva, donde el error se entiende como oportunidad.
- **Aprendizaje funcional y práctico,** orientado a la realidad, con desarrollo de habilidades de aprender a aprender.
- **Autonomía y autoaprendizaje,** potenciando análisis, búsqueda y manejo de información.
- **Trabajo colaborativo:** desarrollo de habilidades sociales, disciplina y hábitos de cooperación.
- **Atención a la diversidad,** considerando distintos ritmos e intereses.
- **Retroalimentación:** información constructiva, clara y oportuna sobre logros y aspectos de mejora.
- **Evaluación:** analiza todos los aspectos del proceso educativo y permite reestructurarlo.
- **Coordinación docente:** trabajo en equipo, respetando la diversidad del profesorado en un proyecto común.

Se fomentarán además: cultura de prevención de riesgos laborales, respeto ambiental, excelencia, calidad, creatividad, innovación, igualdad de género y diversidad, accesibilidad universal, metodologías activas vinculadas a proyectos y retos.

Se tendrán en cuenta los planes de **Lectura, Igualdad y Convivencia y Digitalización** del centro.

#### 1.1.1 Actividades metodológicas

Las actividades básicas son:

- **Explicar teoría y conceptos.**
- **Simular procesos y casos.**
- **Practicar ejercicios y actividades.**
- **Gamificación con recuerdo activo y repetición espaciada.**
- **Evaluar competencias y tareas profesionales.**

El objetivo es transferir competencias profesionales, personales y sociales al ámbito cotidiano y laboral. Todas las actividades contarán con retroalimentación inmediata, autoevaluación y debate en clase o foros.

El alumnado será incentivado a buscar soluciones, fomentando motivación intrínseca y satisfacción por sus avances.

**Planteamientos metodológicos:** aprendizaje basado en proyectos, clase invertida, gamificación, estudio de casos, aprendizaje cooperativo y supuestos prácticos.

**Actividades de enseñanza:** introducción, explicación, demostración, debate, orientación, práctica y proyectos individuales o grupales.

#### Tipos de actividades

- **Evaluación inicial:** para valorar conocimientos previos.
- **Introducción y motivación:** relación de contenidos con unidades previas y ejemplos actuales.
- **Exposición y desarrollo:** con apoyo de aula virtual EDUCAMOS-CLM, prácticas de demostración, ejercicios, documentación y trabajos en grupo o individuales.
- **Atención a la diversidad:** actividades de refuerzo para quienes presenten dificultades y de ampliación para quienes superen los niveles básicos.
- **Repaso y evaluación final:** actividades globales y pruebas que valoren los objetivos alcanzados.

### 1.2 Organización de tiempos

Cada grupo recibe dos sesiones semanales. La clase se organiza en:

- Actividades iniciales para captar la atención.
- Explicación de contenidos con simulaciones y prácticas en ordenador.
- Ejercicios y actividades claras y adecuadas al tiempo disponible.
- Refuerzo o ampliación según necesidades.
- Corrección de ejercicios, resolución de dudas y orientación para el trabajo en casa.
- Cuando se precise, sesiones completas se dedicarán a evaluaciones, refuerzos, actividades cooperativas o exposiciones de trabajos.

### 1.3 Organización de espacios

Objetivos principales:

- Favorecer enseñanza-aprendizaje en un espacio ordenado, con buena iluminación y acústica.
- Crear un aula funcional, confortable y motivadora.
- Asegurar visibilidad de la pizarra y el proyector desde todos los puestos.
- Idealmente, un ordenador por alumno (o en parejas).
- Garantizar accesibilidad y no discriminación.
- Incrementar integración grupal y autonomía.
- Potenciar uso de espacios ajenos al aula.

El espacio principal es un aula con ordenadores portátiles o de sobremesa, además de carritos móviles de portátiles.

### 1.4 Agrupamientos

Predominio de actividades individuales para detectar dificultades y fomentar reflexión. Se favorecerá la tutoría entre iguales.

Los agrupamientos se realizarán según necesidades, fomentando competencias sociales, comunicación, creatividad y motivación. Podrán ser: individuales, en parejas, flexibles o grupales, homogéneos o heterogéneos, con dinámicas cooperativas y colaborativas.

### 1.5 Materiales y recursos didácticos

Criterios de selección: adecuación al contexto, coherencia con objetivos, inclusión de temas transversales, progresión correcta, claridad expositiva y variedad.

Recursos:

- **De aula:** ordenadores portátiles (Althia 3 y Carritos), conexión wifi, pizarra, proyector, software ofimático, programas específicos y software de congelación.
- **Del profesorado:** materiales digitales y en papel, recursos de internet, aulas virtuales en EDUCAMOS-CLM, correo y nubes compartidas, material fotocopiable.
- **Del alumnado:** soportes de almacenamiento y material específico.
- **Bibliográficos:** no hay libro de texto asignado, pero sí material recomendado.

## 2. EVALUACIÓN

### 2.1 Instrumentos

Se utilizan técnicas variadas y adaptadas para valorar competencias y objetivos, garantizando accesibilidad. Entre ellas:

**Observación directa:** Se basa en la observación diaria y en él se valoran:

- Uso adecuado del material informático
- Seguimiento de normas básicas de seguridad informática
- Expresión y comprensión oral
- Participa, pregunta dudas, atiende a las explicaciones, etc.
- Respeto hacia las normas de clase y compañeros
- Sale a la pizarra a la realización o corrección de actividades.
- Participación en las exposiciones y debates en el aula
- Autonomía en el trabajo.
- Participa en las clases online
- Asistencia regular a clase y puntualidad

**Prácticas de Ordenador:** estos instrumentos posibilitan la autoevaluación. Se valoran aspectos como:

- Corrección en la resolución
- Formato de presentación
- Fecha de entrega (respeto de plazos fijados por el profesorado)
- Uso adecuado del material informático
- Seguimiento de normas básicas de seguridad informática

**Actividades, tareas, ejercicios:** Donde se valoran aspectos como:

- Corrección en la resolución
- Formato de presentación
- Fecha de entrega (respeto de plazos fijados por el profesorado)

**Proyectos y Trabajos de investigación individuales:** Se tendrán en cuenta:

- Presentación y orden
- Búsqueda de fuentes variadas
- Análisis de la información obtenida
- Exposición de la información
- Formato de presentación
- Fecha de entrega (respeto de plazos fijados por el profesorado)

**Proyectos y Trabajos de investigación grupales:** estos instrumentos permiten la autoevaluación y la coevaluación. Se tendrán en cuenta:

- Presentación y orden
- Búsqueda de fuentes variadas
- Análisis de la información obtenida
- Exposición de la información
- Formato de presentación
- Colaboración en las tareas de grupo.
- Actitud flexible y dialogante.
- Fecha de entrega (respeto de plazos fijados por el profesorado)

**Pruebas teórico-prácticas.**

Varios de estos instrumentos permiten la **autoevaluación** y la **coevaluación**. Se podrán realizar varias pruebas por evaluación. No se repetirá ningún examen cuando falte a clase el/la alumno/a, salvo aquellos casos en los que exista una justificación de causa mayor, justificada debidamente por el alumno. Los tipos de pruebas consistirán en:

- Exámenes
- Cuestionarios
- Tipo test
- Cuestiones a desarrollar
- Ejercicios prácticos a desarrollar con el ordenador

**Rúbricas de evaluación.**

Instrumento de evaluación útil tanto para el docente como para los alumnos, porque establece de forma clara qué se espera de su progreso. De hecho, posibilita la **autoevaluación** y, por ende, se consigue una **retroalimentación**.

**Portfolio.**

Este instrumento de evaluación permite al alumnado recopilar los trabajos que vayan realizando en su paso por la materia/módulo. Esto les permite obtener una perspectiva global de la materia/módulo y son conscientes de su aprendizaje, además de que incluyen contenidos adicionales como reflexiones y conclusiones sobre lo aprendido.

### 2.2 Procedimientos

**Coevaluación:** entre alumnado.

**Autoevaluación:** por el propio alumno.

**Heteroevaluación:** alumnado y docentes.

La evaluación será continua durante todo el curso, con diferentes momentos:

- **Diagnóstica inicial:** al comienzo del curso y de cada unidad, para detectar nivel y planificar apoyos o ampliaciones.
- **Continua:** con pruebas, trabajos, proyectos y observación. Se valorará entrega en tiempo y forma, presentación y calidad. Las prácticas podrán ser defendidas oralmente. No se admitirán entregas fuera de plazo, ni copias (calificadas con 0).
- **Formativa:** retroalimentación sobre puntos fuertes y débiles en cada entrega.
- **Sumativa o final:** determina el grado de consecución de objetivos al cierre de cada unidad o trimestre.

## 2.3 Criterios de calificación

Las actividades que realice el alumnado se calificarán siguiendo la siguiente terminología:

- **No iniciado:** alumnado que no ha comenzado o no ha mostrado ningún esfuerzo hacia la tarea o criterio evaluado. No hay evidencia de intento o de comprensión. En otras palabras, no hay avances o indicios de que se esté trabajando en ello.
- **En proceso:** alumnado que ha comenzado a trabajar en la tarea, pero aún no ha alcanzado el nivel esperado de competencia. Puede haber evidencias parciales, intentos incompletos o errores que indican que está en proceso de aprendizaje y de mejorar su desempeño.
- **Conseguido:** alumnado que ha logrado el nivel básico de competencia. Cumple con los requisitos y expectativas mínimos establecidos para la tarea o criterio evaluado, mostrando una comprensión suficiente y adecuada, pero sin llegar a ser sobresaliente.
- **Relevante:** alumnado que supera el nivel básico, presentando un desempeño que es claro, significativo y que demuestra un buen entendimiento del tema. Aporta valor y evidencia suficiente que respalda su conocimiento, y su participación o entrega va más allá de lo simplemente esperado.
- **Excelente:** El nivel más alto de desempeño. Alumnado que no solo cumple con las expectativas, sino que las supera ampliamente. Demuestra un entendimiento profundo, aplica el conocimiento de manera innovadora o excepcional y aporta elementos que enriquecen el trabajo o la actividad de manera notable.

En caso de utilizar notas numéricas, la equivalencia será:

- De 0 a 2,49: No iniciado.
- De 2,5 a 4,99: En proceso.
- De 5 a 6,49: Conseguido.
- De 6,5 a 8,99: Relevante.
- De 9 a 10: Excelente.

Con el Cuaderno de EducamosCLM podremos calcular la nota de la 1ª, 2ª y de la Evaluación Final, de manera que los resultados que recibirá el alumnado en el boletín tendrán la forma:

- Insuficiente
- Suficiente
- Bien
- Notable
- Sobresaliente

## 2.4 Actividades de recuperación

Los alumnos deberán recuperar aquellos criterios de evaluación no superados. Para ello, se diseñarán actividades específicas y adaptadas a cada caso, que permitan comprobar de nuevo la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Las principales actuaciones serán:

- **Trabajos o ejercicios complementarios:** resolución de actividades prácticas o teóricas relacionadas con los contenidos no alcanzados.
- **Pruebas escritas o digitales:** cuestionarios, test, problemas o ejercicios prácticos con ordenador, que permitan evaluar de manera objetiva los criterios pendientes.
- **Defensa oral de prácticas:** en caso de dudas sobre la autoría o comprensión de un trabajo, el alumno explicará los pasos realizados y la solución aplicada.
- **Ampliación de tareas previas:** mejora y nueva entrega de trabajos o proyectos corregidos, incorporando las observaciones del profesorado.
- **Actividades de refuerzo individualizadas:** cuando existan dificultades específicas, se propondrán ejercicios adaptados al ritmo y nivel del alumno.

## Temporalización

- Las recuperaciones podrán realizarse **durante la propia unidad didáctica** o al cierre de la misma, mediante actividades paralelas de refuerzo.
- En cada evaluación, el alumnado dispondrá de **plazos concretos** para recuperar los criterios pendientes.
- En la evaluación final, se organizarán pruebas o tareas de carácter global para quienes aún no hayan superado determinados criterios.

## Criterios de calificación

- Las actividades de recuperación serán **evaluadas y calificadas** de igual modo que las ordinarias.
- La superación de la recuperación permitirá considerar **conseguido** el criterio evaluado.
- Si el alumno no cumple plazos o requisitos de entrega, la recuperación no será válida.

## Seguimiento

- El profesorado hará un **registro individualizado** de los criterios pendientes y de las actividades de recuperación asignadas a cada alumno.
- Se ofrecerá **retroalimentación formativa** en cada recuperación para reforzar los puntos fuertes y orientar en los aspectos de mejora.
- Se fomentará la **auto y coevaluación**, para que el alumnado tome conciencia de su propio progreso.