

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
4.DIGIT.B1	A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.	
	4.DIGIT.B1.SB1	Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.
	4.DIGIT.B1.SB2	Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.
	4.DIGIT.B1.SB3	Instalación de software de propósito general. Privilegios del sistema operativo.
	4.DIGIT.B1.SB4	Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.
	4.DIGIT.B1.SB5	Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
4.DIGIT.B2	B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.	
	4.DIGIT.B2.SB1	Busqueda, selección y archivo de información.
	4.DIGIT.B2.SB2	Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.
	4.DIGIT.B2.SB3	Comunicación y colaboración en red.
	4.DIGIT.B2.SB4	Publicación y difusión responsable en redes.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
4.DIGIT.B3	C. Seguridad y bienestar digital.	
	4.DIGIT.B3.SB1	Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.
	4.DIGIT.B3.SB2	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.
	4.DIGIT.B3.SB3	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.).
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
4.DIGIT.B4	D. Ciudadanía digital crítica.	
	4.DIGIT.B4.SB1	Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.
	4.DIGIT.B4.SB2	Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.
	4.DIGIT.B4.SB3	Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.
	4.DIGIT.B4.SB4	Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.
	4.DIGIT.B4.SB5	Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.
	4.DIGIT.B4.SB6	Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. Tipos de licencias de código libre.

1	Unidad de Programación: UD1. SISTEMAS INFORMÁTICOS		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	4.DIGIT.B1.SB1	Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.		
	4.DIGIT.B1.SB2	Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.		
	4.DIGIT.B1.SB3	Instalación de software de propósito general. Privilegios del sistema operativo.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE1	Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.		30	
	4.DIGIT.CE1.CR1	Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	25	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE1.CR2	Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	25	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE1.CR3	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.	25	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE1.CR4	Instalar y eliminar software de propósito general, conociendo los diferentes niveles de privilegios que ofrece el sistema operativo a los usuarios y valorando la idoneidad del mismo.	25	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: UD2. REDES		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	4.DIGIT.B1.SB4	Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.		
	4.DIGIT.B1.SB5	Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE1	Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.		30	
	4.DIGIT.CE1.CR1	Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	25	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: UD3. BÚSQUEDA, SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	4.DIGIT.B2.SB1	Búsqueda, selección y archivo de información.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE2	Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.		30	
	4.DIGIT.CE2.CR2	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.	25	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: UD4.COMUNICACIÓN, PUBLICACIÓN Y COLABORACIÓN EN RED		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	4.DIGIT.B2.SB3	Comunicación y colaboración en red.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE2	Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.		30	
	4.DIGIT.CE2.CR1	Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	25	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR4	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.	25	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: UD5. CREACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	4.DIGIT.B2.SB2	Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.		
	4.DIGIT.B2.SB4	Publicación y difusión responsable en redes.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE2	Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.		30	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR3	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.	25	

5	Unidad de Programación: UD6. DESARROLLO DE APPS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES			2ª Evaluación	
	Saberes básicos:				
	4.DIGIT.B2.SB2	Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.			
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación			%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE2	Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.			30	
	4.DIGIT.CE2.CR3	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.		25	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: UD7. SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL		Final	
	Saberes básicos:			
	4.DIGIT.B3.SB1	Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.		
	4.DIGIT.B3.SB2	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.		
	4.DIGIT.B3.SB3	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.).		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE3	Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.		20	
	4.DIGIT.CE3.CR1	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.	33,33	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE3.CR2	Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	33,33	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE3.CR3	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.	33,33	MEDIA PONDERADA

8	Unidad de Programación: UD8. CIUDADANÍA DIGITAL CRÍTICA		Final	
	Saberes básicos:			
	4.DIGIT.B4.SB1	Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.		
	4.DIGIT.B4.SB2	Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.		
	4.DIGIT.B4.SB3	Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.		
	4.DIGIT.B4.SB4	Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.		
	4.DIGIT.B4.SB5	Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.		
	4.DIGIT.B4.SB6	Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. Tipos de licencias de código libre.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE4	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.		20	
	4.DIGIT.CE4.CR1	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.	16,67	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE4.CR2	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.	16,67	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE4.CR3	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.	16,67	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE4.CR4	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.	16,67	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE4.CR5	Utilizar estrategias de colaboración para la resolución de problemas sencillos, fomentando el trabajo en equipo y promoviendo el respeto y las buenas prácticas en el desarrollo de proyectos.	16,67	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE4.CR6	Conocer los principios del software libre y sus implicaciones éticas en el desarrollo de programas informáticos, analizando distintos tipos de licencias libres.	16,67	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 tres 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.