

Programación Didáctica

Desarrollo Digital

IES “Aldebarán” Fuensalida (Toledo)

2º ESO: **Desarrollo Digital**
Curso: **2023/2024**

INDICE

1.- INTRODUCCIÓN	3
1.1.	3
1.2.	3
1.3.	4
2.- OBJETIVOS Y COMPETENCIAS	4
2.1.- OBJETIVOS GENERALES	4
2.2.- COMPETENCIAS CLAVE	6
3.- SABERES BÁSICOS, UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN	9
4.- METODOLOGÍA Y RECURSOS EMPLEADOS	11
4.1. AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO	12
4.2. ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS Y TIEMPOS	13
4.3. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS, DOCUMENTALES Y DE INFORMACIÓN	13
4.4. RECURSOS MATERIALES	13
5.- LA EVALUACIÓN	13
5.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	14
5.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	15
5.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	15
5.4. MEDIDAS DE RECUPERACIÓN Y PROFUNDIZACIÓN	19
5.5. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE E/A	20
6.- ATENCIÓN A LAS NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA	20
6.1. ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO	21
6.2. COMPENSACIÓN DE LAS DESIGUALDADES EN LA EDUCACIÓN	22
7.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	23
8. – PLAN DE LECTURA	23

1.- Introducción

1.1. Marco legal

La presente programación, de la asignatura Desarrollo Digital de 2º de la ESO se acoge a la normativa vigente definida por:

Leyes orgánicas
<ul style="list-style-type: none"> ● Ley Orgánica de Educación 2/2006 (LOE). ● Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) en la que se establecen modificaciones sobre la ley de 2006. ● La Ley 7/2010 (última modificación en 2012) de Educación de Castilla-La Mancha en la que se define la política de educación de la comunidad autónoma.
Ordenación
<ul style="list-style-type: none"> ● La Orden 186/2022 por la que se regula la evaluación en la ESO. ● La Ley 3/2012 de autoridad del profesorado. ● El Decreto 85/2018 de Castilla-La Mancha en el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma. ● Resolución de 26/01/2019, de la Dirección General de Programas, Atención a la Diversidad y Formación Profesional, por la que se regula la escolarización de alumnado que requiere medidas individualizadas y extraordinarias de inclusión educativa. ● La Orden 152/2019 de Castilla-La Mancha, que dispone la realización de las últimas convocatorias en el mes de junio (en lugar de septiembre como venía siendo habitual para módulos de primer curso).
Currículo
<ul style="list-style-type: none"> ● El Real Decreto 217/2022 por el que se establece la ordenación y enseñanzas mínimas de la ESO. ● El Decreto 82/2022 de Castilla-La Mancha en el que se establece la ordenación y el currículo de la ESO en la comunidad autónoma.

1.2. Características de la materia

La adquisición de capacidades en el ámbito de la digitalización es un pilar básico para el desarrollo personal y profesional de los ciudadanos. La conexión global de los dispositivos está creando nuevas formas de comunicación y cambia el paradigma de las relaciones entre individuos en cualquier ámbito, generando un rápido progreso tecnológico y social, que requiere nuevos saberes y destrezas que eviten la brecha digital.

La materia de Desarrollo Digital pretende introducir al alumnado en el uso crítico, consciente e informado del amplio abanico de herramientas digitales empleadas actualmente, de forma cotidiana, en multitud de sectores de nuestra sociedad. El objetivo principal es que nuestro alumnado pueda participar, activamente, en el mundo digital, de manera segura, ética y responsable, reflexionando de forma consciente sobre sus derechos, obligaciones y posibilidades, mediante el desarrollo de ciertas destrezas de naturaleza cognitiva y procedimental a la vez que actitudinal que esta materia pretende aportarles.

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

El primero: «Uso de entornos virtuales en el aula», pretende introducir a los alumnos en el uso crítico, complejo e informado de herramientas que faciliten su aprendizaje y promuevan su desarrollo social y profesional. Existen multitud de entornos que se utilizan en diferentes modalidades de aprendizaje, tanto presencial como a distancia (on-line); en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha se ha apostado por desarrollar uno de ellos: la plataforma Educamos CLM, utilizada por los alumnos durante los primeros cursos de la Educación Secundaria Obligatoria.

El segundo bloque: «Búsquedas en Internet», tiene como objetivo fundamental conocer las herramientas óptimas de búsqueda de información de cualquier índole, lo que resulta imprescindible dada la complejidad y cantidad de contenidos disponibles actualmente en Internet. Otro aspecto de vital importancia en estos momentos es la verificación y el contraste, con una actitud crítica, de la información obtenida, siendo conscientes de la importancia de que sea fiable y evitando riesgos como el acceso a informaciones falsas o manipuladas.

El bloque: «Diseño y producción digital», sirve para que los alumnos sean capaces de producir y gestionar información digital en sus diferentes formatos, tanto en dispositivos electrónicos individuales como a través de la red. Actualmente, la información se puede producir y manipular en multitud de formatos, que incluyen, entre otros, textos, imágenes, sonidos y vídeos.

Por último, el bloque: «Programación creativa», pretende introducir los conceptos básicos de elaboración de un programa de ordenador, fomentando la iniciativa, la creatividad y la resolución de problemas, de una forma ordenada, crítica y eficiente. De esta manera, el alumnado dispondrá de herramientas para desarrollar el dominio de las técnicas de funcionamiento de las nuevas tecnologías y su empleo en la resolución de problemas de su vida cotidiana, evitando las desigualdades y los estereotipos.

El carácter esencialmente práctico de Desarrollo Digital y el enfoque competencial del currículo requieren metodologías específicas, junto con el uso de estrategias que favorezcan la aplicación de distintas técnicas de trabajo adecuadas a la diversidad de situaciones de aprendizaje que intervienen en la materia. Se debe promover la participación de alumnos y alumnas con una visión integral de la disciplina, resaltando su esfera social ante los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital y de género, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad.

La materia de Desarrollo Digital es una asignatura optativa para el segundo curso de todos los cursos de la ESO.

1.3. Características del alumnado

El grupo de 2º de la ESO está compuesto por alumnos procedentes de 1º de la E.S.O. (en su mayoría del mismo centro) que suele mostrar interés por la informática. Consideran que es un complemento a su formación y están interesados en algunas de sus herramientas o técnicas.

Los grupos son numerosos, formado por más de 22 alumnos y la asignatura la cursan cinco grupos de 2º de la ESO: B, E, F, G y H. El alumnado es muy heterogéneo.

Las aulas en las que se imparte esta asignatura están situadas en el edificio A, siguiendo la distribución típica de las aulas Althia y reforzadas con ordenadores portátiles aportados por la Consejería de Educación, Cultura y Deportes.

2.- Objetivos y competencias

1. 2.1.- Objetivos generales

La materia de Desarrollo Digital contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades, reflejadas en el Artículo 7 del Decreto 82/2022 (objetivos del “a)” al “m)”), que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el

modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.

- m) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y su personajes y representantes más destacados.

2. 2.2.- Competencias clave

La finalidad de la Educación Secundaria Obligatoria consiste en lograr que el alumnado adquiera los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y motriz; desarrollar y consolidar en ellos los hábitos de estudio y de trabajo, así como hábitos de vida saludables, preparándose para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral; y formarlos para el ejercicio de sus derechos y obligaciones como ciudadanos y ciudadanas.

Para cumplir estos fines, es preciso que esta etapa contribuye a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria.

Las competencias clave que se recogen en dicho Perfil de salida son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia plurilingüe (CP).
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
- Competencia digital (CD).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia ciudadana (CC).
- Competencia emprendedora (CE).
- Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC).

La materia de Desarrollo Digital trabajará fundamentalmente la Competencia digital, pero también contribuirá en todas las demás competencias.

2.3.- Descriptores operativos

A continuación, se enuncian los descriptores operativos de las competencias clave del nivel de adquisición esperado al término de la ESO. En esta programación solamente se incluirán los descriptores operativos trabajados en la materia de Desarrollo Digital.

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

- **CCL2.** Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).

- **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 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, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

- **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 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...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
- **STEM5.** Empeña 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 (CD).

- **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 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.** 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.** 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 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.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).

- **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.** 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.** 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.** Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
- **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 (CC).

- **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.** 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.** Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente 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, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

Competencia emprendedora (CE).

- **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.** 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 equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
- **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 una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

- **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.** 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 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 y colaborativa.

- **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.

2.4.- Competencias específicas

La materia de Desarrollo Digital tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes competencias específicas:

1. 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.
 - Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD2, CD3, CD4 y CPSAA5.
2. 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.
 - Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD1, CD3, CD4, CPSAA2 y CPSAA4.
3. 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.
 - Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD2, CD3, CD5, CPSAA3 y CPSAA5.
4. Crear aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas originales y sostenibles, desarrollando algoritmos mediante herramientas digitales, para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos.
 - Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD2, CD5, CPSAA3, CPSAA5 y CE3.

3.- Saberes básicos, unidades didácticas y temporalización

3.1.- Saberes básicos

Para alcanzar las competencias específicas fijadas, se plantean los siguientes saberes básicos:

A. Uso de entornos virtuales en el aula.

- Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas.
- Acceso a los contenidos de las aulas virtuales.
- Actividades, tareas y otros recursos.
- Comunicaciones y mensajería.

B. Búsquedas en Internet.

- Motores de búsqueda.
- Configuraciones avanzadas.
- Credibilidad y contraste de la información.
- Propiedad intelectual en el ámbito digital.

C. Diseño y Producción digital.

- Procesadores de textos.
- Elaboración de presentaciones.
- Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.

D. Programación creativa.

- Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación.
- Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución.
- Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas.
- Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos.
- Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación.

3.2.- Unidades didácticas

Para el desarrollo de la asignatura se dividen los saberes básicos en las siguientes unidades didácticas:

<ul style="list-style-type: none"> • UD1. Uso de entornos virtuales en el aula.
<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas. - Acceso a los contenidos de las aulas virtuales. - Actividades, tareas y otros recursos. - Comunicaciones y mensajería.
<ul style="list-style-type: none"> • UD2. Búsquedas en Internet.
<ul style="list-style-type: none"> - Motores de búsqueda. - Configuraciones avanzadas. - Credibilidad y contraste de la información. - Propiedad intelectual en el ámbito digital.
<ul style="list-style-type: none"> • UD3. Editores de Texto - Microsoft Word y Google Docs
<ul style="list-style-type: none"> - Producción digital de contenidos.
<ul style="list-style-type: none"> • UD4. Editores de Presentaciones - Microsoft PowerPoint y Google Slides
<ul style="list-style-type: none"> - Producción digital de contenidos.
<ul style="list-style-type: none"> • UD5. Edición Multimedia
<ul style="list-style-type: none"> - Edición de imagen, sonido y vídeo.
<ul style="list-style-type: none"> • UD6. Programación creativa
<ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos de programación - Instrucciones básicas y secuencia - Tratamiento de imágenes y sonido

- Animación de objetos.
- Desarrollo de un video juego

3.3.- Temporalización

Como guía orientativa, podemos asignar a cada evaluación las siguientes unidades didácticas y, a estas, el número de sesiones en que se van a impartir (considerando que las sesiones tienen una duración de 55 minutos):

Unidades Didácticas	Temporalización aproximada	
	Nº sesiones	Evaluación
Introducción	2	1
UD1. Uso de entornos virtuales en el aula.	8	1
UD2. Búsquedas en Internet.	20	1
UD3. Editores de Texto - MS Word y Google Docs	11	2
UD4. Editores de Presentaciones - MS PP y G Slides	11	2
UD5. Edición Multimedia	10	2
UD6. Programación creativa	22	3
Conclusión	2	3
Duración total:	86	

4.- Metodología y recursos empleados

La metodología tiene, como punto de partida, los conocimientos previos del alumnado (tanto teóricos como prácticos). Esta actividad debe ser motor de motivación y despertar el mayor interés posible en el alumnado, con propuestas actuales y cercanas a su vida cotidiana. Se pretende que los alumnos usen las Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas en este proceso.

La materia se basa en el trabajo del alumnado con el ordenador y los dispositivos electrónicos móviles, fomentando de esta el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje y la puesta en práctica de los contenidos impartidos. El alumnado debe ser el protagonista de su aprendizaje, lo que conlleva un alto contenido motivador.

La herramienta principal de trabajo es el ordenador, cuyo uso debe estar presente en la materia continuamente. No obstante, no se debe considerar el ordenador como mera herramienta de trabajo, sino como fin en sí mismo de la materia, es decir, el alumno debe conocer la arquitectura del ordenador, sus componentes y las conexiones de estos. La metodología debe estar orientada al buen uso y manejo de los equipos informáticos.

También es objeto de la materia el uso y estudio de dispositivos móviles como instrumentos de trabajo que sustituyen a los ordenadores en la realización de tareas hasta ahora propias de estos.

Otro aspecto importante que se debe favorecer es la instalación y gestión del software y el uso de las conexiones a Internet, ya que el alumno lo utilizará tanto en esta materia como en el resto

de los ámbitos de su vida cotidiana. Cabe destacar que el uso continuado en el aula del trabajo en red y el acceso a plataformas favorecen los aprendizajes colaborativos.

Asimismo, interesa especialmente que sean los mismos alumnos y alumnas los que mantengan una actitud ética, transmitiendo conceptos trabajados en esta materia (como la seguridad ante los peligros de la red, el correo masivo, virus, ...) así como el respeto a la propiedad intelectual y la distinción entre software propietario y de libre distribución y el derecho a la protección de datos personales.

Los medios que se implantarán en la medida de lo posible para conseguir estos fines son:

- Estructuración de la clase de la forma más óptima posible para aprovechar el espacio según el número de alumnos en el aula.
- Utilización del proyector para realizar las explicaciones prácticas de software.
- Realización de actividades en grupo que permitan, de una forma próxima y fácil, el aporte de distintos puntos de vista sobre un tema concreto.
- Agrupaciones de alumnos para realizar proyectos o ejercicios conjuntos.
- Planteamiento de actividades creativas donde el alumno pueda aportar su criterio a los temas comentados.

Por otra parte, se plantea la necesidad de motivar e incentivar el interés del alumno por los temas referenciados en clase, esto se concreta en los puntos siguientes:

- Acercamiento de los temas didácticos al mundo real, aportando publicaciones y documentación de productos lo más conocidos y asequibles posible.
- Desmitificando la teoría más abstracta y convirtiéndola en cosas tangibles. Es decir, analizando el punto de vista práctico de los conceptos expresados en clase.
- Planteando ejemplos de aplicación de los trabajos en clase en el mundo laboral real (o lo más cercano posible) de forma que se vaya formando la imagen, en cada alumno, de su perfil profesional.
- Se utilizarán plataformas digitales para dejar colgados los contenidos, ejercicios y trabajos. La plataforma elegida será a discreción del profesor o profesora.

A la hora de impartir las clases se realizarán el siguiente tipo de actividades como recursos metodológicos.

- **Exposición en diapositivas y pizarra** de algunos conceptos clave e introductorios del temario. Fomentando la participación del alumno y los debates. Utilizando ejemplos interesantes y/o divertidos para aumentar el interés por la explicación.
- **Realización de trabajos de desarrollo y/o exposiciones.** Fomentando la búsqueda de información y el autoaprendizaje de los alumnos.
- **Realización de prácticas en el ordenador.** Es el recurso principal para aprender a manejar las distintas herramientas informáticas del temario.

4.1. Agrupamiento del alumnado

El agrupamiento del alumnado tiene una gran trascendencia para el aprendizaje como favorecedor del mismo a través de la interacción entre alumnos y como recurso metodológico aprovechando las diferentes organizaciones de los grupos. No obstante, hay que tener en cuenta que algunos de los alumnos/as comparten ordenador con otra persona.

LA INTERACCIÓN ENTRE ALUMNOS:

Se buscan varios objetivos a través de esta interacción: mejorar el proceso de socialización, adquirir competencias sociales, controlar posibles impulsos agresivos y aceptar las normas establecidas, incrementar el rendimiento académico, facilitar intercambio de conocimientos entre los alumnos, la motivación en el trabajo y en el esfuerzo, impulsar el trabajo en equipo, desarrollar la capacidad de resolución de conflictos y a través de ella la toma de decisiones y el desarrollo de aspectos importantes de la personalidad para su integración en el mundo laboral, como desempeño de roles, aparición del liderazgo, etc.

4.2. Organización de espacios y tiempos

La organización de los grupos está interrelacionada con la metodología y la condiciona en gran medida. Para la misma deben primar los criterios pedagógicos y la optimización del uso de los recursos escolares y educativos.

La organización de los grupos vendrá condicionada por:

- a) La actividad
- b) El trabajo a realizar
- c) Los objetivos planteados
- d) Las características del grupo-aula y de los individuos que lo componen.

Por ello, según las actividades a realizar, los grupos pueden ser de mayor o menor número de componentes (incluso individuales) y estables para actividades diferentes o rotativos. Es muy importante tener en cuenta que en algunas actividades nos interesará que el grupo sea homogéneo y en otras no. Es más, las diferencias en los grupos las provocaremos para alcanzar objetivos como la integración, mejora de la tarea, refuerzos de determinados alumnos, etc.

Esta materia como ya se ha indicado se impartirá en el aula Althia II, donde hay un equipo informático para cada uno o dos alumnos/as.

4.3. Fuentes bibliográficas, documentales y de información

Hay publicados multitud de libros y manuales relacionados con los contenidos de la materia, pero no se recomendará ningún libro de texto al alumnado, sino que se seguirán los apuntes desarrollados por el profesor.

Se emplearán plataformas educativas virtuales, para publicar los apuntes desarrollados por el profesor, para la entrega de tareas, para la entrega de enunciados de pruebas individuales y la recogida de la solución propuesta por cada alumno.

Direcciones Web: Existe una gran variedad de direcciones de Internet, donde el alumno/a puede encontrar información que amplíe o complemente los contenidos impartidos en el aula, además de las páginas oficiales a las que tendrá que acceder. No obstante, debido a la amplitud de la red, para facilitar al alumnado la búsqueda de información, se marcarán en el aula virtual las principales direcciones relacionadas con los contenidos del módulo. En cada unidad de trabajo se irán indicando aquellos sitios web que tengan mayor relación con lo trabajado en el aula.

4.4. Recursos materiales

Para la explicación de los conceptos es necesaria la utilización de la pizarra, además de un proyector conectado al equipo del profesor para ir mostrando la pantalla del profesor y poder identificar más rápidamente los elementos de los que se hable en cada momento a la hora de realizar las prácticas.

El intercambio de información se realizará a través del aula virtual Educamos-CLM, así como prácticas, ejercicios, contenidos, etc., todo de manera digital para no derrochar papel y que quede constancia de lo entregado.

5.- La evaluación

Mediante la evaluación se comprueba que las previsiones iniciales en cuanto a objetivos marcados, procesos, etc. se están cumpliendo. En definitiva, se verifica que el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje se realiza de forma correcta y se analizan los desfases que se puedan ir produciendo para tomar decisiones.

Toda evaluación debe cumplir las siguientes condiciones:

- Ser útil, facilitando no sólo información sino también soluciones.
- Ser factible con los medios disponibles.
- Ser ética, basada en el conocimiento público de las intenciones y procedimientos de evaluación y la honradez de los resultados.
- Ser fiable, proporcionando datos válidos y fidedignos.
- Ser contextual, es decir adaptada a la realidad.

La evaluación debe ser continua para detectar los problemas cuando se produzcan y poder darles respuesta inmediata.

Un aspecto importante a tener en cuenta es que los procesos de aprendizaje son individuales, es decir que cada individuo tiene los suyos y además no son invariables, sino que en cada momento pueden ser distintos debido a circunstancias diferentes: familiares, de motivación, de intereses, de esfuerzo, de integración, de salud, etc.

5.1. Criterios de evaluación y competencias específicas

Competencia específica 1.

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.

1.1. Identificar los métodos de acceso a un entorno virtual de aprendizaje, utilizando contraseñas seguras y realizando su recuperación, en caso de ser necesario.

1.2 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.

1.3 Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.

Competencia específica 2.

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.

2.1 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.

2.2 Identificar las diferentes fuentes de información disponibles en Internet, diferenciando las más fiables y seleccionando las que son más útiles.

2.3 Valorar la autenticidad de la información obtenida en Internet, contrastándola con otras fuentes y ofreciendo herramientas que permitan corroborar su veracidad.

Competencia específica 3.

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.

3.1 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.

3.2 Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos.

3.3 Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados.

Competencia específica 4.

Crear aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas originales y sostenibles, desarrollando algoritmos mediante herramientas digitales, para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos.

4.1 Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo.

4.2 Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiar dicho orden.

4.3 Diseñar programas sencillos que resuelvan tareas simples, desarrollando estrategias de colaboración para el trabajo en equipo y comparando diferentes soluciones para un mismo problema.

5.2. Procedimientos de evaluación

Las actividades o **métodos** que utilizaremos para la evaluación son:

- a) Prácticas de enseñanza/aprendizaje, consistentes en producciones concretas que encarga el profesor a los alumnos.

- b) Trabajos, en los que cada alumno tendrá que buscar información, evaluar, sintetizar y exponer.
- c) Observación sistemática por parte del profesor.

5.3. Criterios de calificación

Cada competencia específica se evaluará independientemente de los demás, obteniéndose una calificación numérica de 0 a 10. Cada criterio de evaluación tendrá un peso dentro del resultado de aprendizaje en función de su relevancia.

En la siguiente tabla se detalla la relación entre las competencias específicas, los criterios de calificación, las unidades didácticas asociadas y los instrumentos de evaluación utilizados. Además, se detalla, utilizando porcentajes, el peso de cada criterio de calificación en la nota final de cada bloque y el peso de cada bloque en la nota final.

Se considerará superado un bloque cuando su calificación numérica sea igual o superior a 5 y la calificación de cada competencia específica asociada no sea inferior a 4.

Un resultado de aprendizaje superado en evaluaciones parciales se considera superado y no volverá a ser evaluado.

En caso de que no sea posible impartir algún contenido, su porcentaje de calificación se prorrateará dentro del propio resultado de aprendizaje o en el total del módulo en el caso de que los contenidos trasciendan un único resultado de aprendizaje.

La entrega de prácticas y trabajos fuera de los plazos establecidos o con fallos de forma se penalizará con hasta 3 puntos por retraso y 2 puntos por fallos de forma que se repartirán equitativamente entre los pesos de los criterios evaluados en la práctica.

La calificación final podría ser suspensa en todo el trimestre o el curso si en la evaluación del alumno se detectara que ha incurrido en el intento de engañar al profesor intentando utilizar sistemas fraudulentos para demostrar sus competencias (por ejemplo, copiar o el uso de cualquier sistema con parecida intención). De todas maneras, a criterio del profesor, quedaría la posibilidad de que la calificación fuera suspensa sólo en la prueba en la que ha usado el alumno dichos métodos.

En la siguiente tabla se muestran las distintas competencias específicas y las ponderaciones empleadas para el cálculo de la nota final:

BLOQUE A: Uso de entornos virtuales en el aula. Peso del BLOQUE A sobre la nota final: 25%			
Competencias específicas	Peso	Unidades didácticas	Instrumentos de calificación
1.1. Identificar los métodos de acceso a un entorno virtual de aprendizaje, utilizando contraseñas seguras y realizando su recuperación, en caso de ser necesario.	25%	UD1	Trabajos Observación

1.2 Reconocer las opciones básicas y avanzadas en la configuración del entorno personal digital de aprendizaje, haciendo uso de ellas para acceder a los contenidos y a las tareas, entre otras finalidades.	50%	UD1	Trabajos Observación
1.3 Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.	25%	UD1	Trabajos Observación
BLOQUE B: Búsquedas en Internet.			
Peso del BLOQUE B sobre la nota final: 25%			
Competencias específicas	Peso	Unidades didácticas	Instrumentos de calificación
2.1 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%	UD2	Prácticas Trabajos Observación
2.2 Identificar las diferentes fuentes de información disponibles en Internet, diferenciando las más fiables y seleccionando las que son más útiles.	33%	UD2	Prácticas Trabajos Observación
2.3 Valorar la autenticidad de la información obtenida en Internet, contrastándola con otras fuentes y ofreciendo herramientas que permitan corroborar su veracidad.	33%	UD2	Prácticas Trabajos Observación
BLOQUE C: Diseño y producción digital.			
Peso del BLOQUE C sobre la nota final: 25%			
Competencias específicas	Peso	Unidades didácticas	Instrumentos de calificación
3.1 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.	50%	UD3 y UD4	Prácticas Trabajos Observación

3.2 Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos.	25%	UD5	Prácticas Trabajos Observación
3.3 Realizar edición básicas de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados.	25%	UD5	Prácticas Trabajos Observación
BLOQUE D: Programación de creativa. Peso del BLOQUE D sobre la nota final: 25%			
Competencias específicas	Peso	Unidades didácticas	Instrumentos de calificación
4.1 Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo.	25%	UD6	Prácticas Trabajos Observación
4.2 Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiar dicho orden.	25%	UD6	Prácticas Trabajos Observación
4.3 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%	UD6	Prácticas Trabajos Observación

Para ello, en cada una de las competencias específicas con distintos instrumentos de evaluación, la ponderación de instrumentos será, en cada uno de los posibles casos:

- Prácticas (40%) – Trabajos (40%) – Observación (20%)
- Prácticas (70%) – Observación (30%)
- Trabajos (70%) – Observación (30%)
- Observación (100%)

Además, para superar cada evaluación es necesario:

- Haber obtenido al menos un 4 en **cada una** de las unidades didácticas y las competencias específicas trabajadas en la evaluación.
- Haber obtenido un 5 de media.

No se considera la evaluación superada si no se cumplen los dos criterios anteriores.

El alumno deberá superar cada uno de los bloques.
La nota final de la asignatura corresponde a la suma ponderada de todos los bloques.
La nota de cada bloque se calcula como la suma ponderada de cada una de las competencias específicas, debiendo alcanzar una nota superior a 4 es cada uno de ellas.

El alumno suspende si la nota final es inferior a 5.

5.4. Medidas de recuperación y profundización

A lo largo del curso nos podremos encontrar alumnos/as que van a alcanzar de forma diferente y en momentos distintos los objetivos marcados para esta programación. Para ellos programamos unas medidas de recuperación y profundización:

MEDIDAS DE RECUPERACIÓN.

Se distinguen dos momentos:

a) **Recuperación durante el curso:** Orientada a aquellos alumnos/as que de forma puntual no han logrado los objetivos fijados para algún tema o para alguna unidad de trabajo. En este caso se proponen actividades para recuperar los objetivos no alcanzados. Dichas actividades consisten fundamentalmente en la realización de trabajos, resúmenes y ejercicios extras para potenciar aquellos conceptos y procedimientos más complejos.

Por evaluación	El alumno deberá entregar unas prácticas y trabajos relacionados con todas las competencias no superadas durante la evaluación.
Final del curso	El alumno deberá entregar unas prácticas y trabajos relacionados con todas las competencias no superadas.

b) **Recuperación a la finalización del curso:** Se realizará la evaluación extraordinaria en el mes de junio. Durante el periodo comprendido entre la evaluación ordinaria y la extraordinaria se plantearán actividades de refuerzo para asentar los conocimientos no adquiridos por cada alumno, y ampliar aquellos aspectos que les hayan resultado más interesantes a los que ya hayan superado el curso. Antes de la sesión de evaluación se comprobará que el alumnado haya realizado las prácticas y trabajos solicitados a lo largo del curso, y haya adquirido los objetivos planteados.

DE PROFUNDIZACIÓN.

Para aquellos alumnos que muestren un especial interés, además de superar con facilidad las capacidades del módulo se plantearán actividades para que profundicen en aquellos aspectos más destacados de la unidad que se esté trabajando. Para ello se realizarán ejercicios de profundización, dichos ejercicios tendrán un grado de dificultad mayor que los planteados al resto de la clase.

Se propondrán estudios de investigación donde el alumno/a, siguiendo las pautas marcadas por el profesor deberá preparar un tema de actualidad referente a la unidad de trabajo en cuestión y exponerlo ante todo el grupo clase, y esta exposición servirán de apoyo al resto de compañeros/as del aula, en especial a los que necesiten realizar actividades de recuperación. De esta forma se pretende que, por un lado, el alumno/a aprenda a buscar, filtrar, resumir y estructurar información, al mismo tiempo que pierda el miedo escénico de hablar en público (en

el caso de las exposiciones), mientras que el resto del grupo aprovecha este trabajo también, escuchando/utilizando su contenido.

NECESIDAD DE CONEXIÓN ENTRE AMBAS.

Las medidas de recuperación y profundización diseñadas deben estar necesariamente relacionadas e incluso realizarse conjuntamente, puesto que, aunque los ritmos de aprendizaje, los intereses y la motivación sean diferentes los contenidos sobre los que versan ambas medidas son similares.

Un aspecto para tener en cuenta es el diferente lenguaje de profesor y alumno que en muchos casos supone “una barrera en la comunicación”. La realización de trabajos conjuntos, encargándose de aspectos diferentes los alumnos que realizan medidas de recuperación y de profundización pueden ser oportunos, así como exposiciones o trabajos por parte de alumnos con un mejor ritmo de aprendizaje y hacer que otros con menor ritmo realicen resúmenes de lo expuesto por su compañero/a o explicaciones sobre el trabajo. Este tipo de medidas ayudan, además, a una mejor integración en el aula y a favorecer hábitos de trabajo y de reconocimiento del esfuerzo.

5.5. Evaluación del proceso de E/A

La actividad docente requiere de un permanente proceso de reflexión sobre las acciones educativas y los resultados que producen. La evaluación supone el análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje durante un curso escolar en un centro educativo concreto y con unas circunstancias también determinadas.

También se ha de comparar la situación con cursos anteriores, con otros centros y contrastar algunas opiniones con el resto de profesores que imparten docencia en los mismos grupos. Esto último a través de las sesiones de evaluación, así como en los claustros y en la Comisión de Coordinación Pedagógica.

Mediante el proceso de evaluación continua vamos realizando un control de nuestra programación y en función de los resultados del mismo podemos realizar modificaciones. Estas modificaciones pueden referirse a los diferentes puntos de la programación y suponen una adaptación a las circunstancias en las que se están desarrollando los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Hay que tener en cuenta que la programación se ha realizado al comenzar el curso escolar, por lo que pueden darse hechos no previstos y necesitar producir el correspondiente proceso de adaptación para que la programación sea un documento vivo pegado a la realidad y no una mera declaración de buenas intenciones y hecho desde el voluntarismo y no desde la profesionalidad.

6.- Atención a las necesidades educativas específicas de atención educativa

Los intereses de los alumnos, su motivación, e incluso, sus aptitudes, se diferencian progresivamente a lo largo de la etapa educativa. Cada alumno y alumna posee una serie de peculiaridades que lo diferencia del resto de sus compañeros, por tanto, no todos ellos van a aprender al mismo ritmo, o van a tener las mismas capacidades e intereses. La educación debe permitir y facilitar desarrollos educativos distintos, que se correspondan con esos intereses y

aptitudes. El objetivo último de esta opción educativa es conseguir que el alumno o alumna alcance los objetivos planteados para cada asignatura.

Por lo tanto, la educación se organizará atendiendo a la diversidad del alumnado. Las medidas de atención a la diversidad en clase estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias básicas o los objetivos del curso.

En el caso de la existencia de alumnos/as con necesidades educativas especiales se valorará por la Junta de evaluación, junto con el departamento de orientación y los tutores legales en su caso, la posibilidad de alcanzar los objetivos y capacidades de la presente programación didáctica anual.

Para la educación obligatoria, si se valora que un alumno/a puede llegar a los objetivos, pero que necesita un apoyo específico, se propondrán las adaptaciones curriculares no significativas requeridas para dar respuesta a las necesidades específicas del alumno/a contando para ello, si fuera necesario, con la colaboración de entidades externas u organizaciones interesadas en el caso.

En caso contrario (si se estima que el alumno/a no llegará a los objetivos): se elaborará un informe al respecto del que se dará traslado al interesado, tutores legales, si hubiera lugar, equipo directivo e Inspección si se requiere.

La planificación de la programación ha de tener en cuenta la respuesta a la diversidad del alumnado y las consiguientes necesidades, con unas finalidades básicas:

- Prevenir la aparición o evitar la consolidación de las dificultades de aprendizaje.
- Facilitar el proceso de socialización y autonomía de alumnos y alumnas.
- Asegurar la coherencia, progresión y continuidad de la intervención educativa.
- Fomentar actitudes de respeto a las diferencias individuales.
- Favorecer el desarrollo profesional e inserción laboral del alumno.

6.1. Alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo

La LOE, en su artículo 38, establece la exigencia de adaptar las enseñanzas al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, en todas las enseñanzas que regula, por tanto, también en la ESO. Corresponde a las Administraciones educativas favorecer que el alumnado con necesidades educativas especiales pueda continuar su escolarización de manera adecuada en las enseñanzas post-obligatorias, así como adaptar las condiciones de realización de las pruebas establecidas en esta Ley para aquellas personas con discapacidad que así lo requieran.

ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.

La LOE establece, en su artículo 73: *“Se entiende por alumnado que presenta necesidades educativas especiales, aquel que requiera, por un periodo de su escolarización o a lo largo de toda ella, determinados apoyos y atenciones educativas específicas derivadas de discapacidad o trastornos graves de conducta”*. Que ha de realizarse con arreglo a los principios de normalización e inclusión, asegurándose la no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y la permanencia en el sistema educativo, con la finalidad de facilitar su integración social y laboral. El artículo 75 de la LOE señala que las Administraciones educativas establecerán una reserva de plazas en las enseñanzas de formación profesional para el alumnado con discapacidad y el R/D 1538/2006 en su disposición adicional segunda establece que será de al menos un 5%.

Partimos de que las adaptaciones de espacios, tiempos, etc. vienen desarrolladas a través de la Administración o el propio centro educativo, por lo que nos vienen dadas. Es decir, programamos aquello que depende de nuestro departamento. Respecto de estos alumnos nuestro departamento tendrá diferentes tipos de actuaciones:

- Colaborar con el departamento de orientación en la posible detección precoz de las necesidades educativas, aunque por la edad de estos alumnos es muy probable que hayan sido detectadas en anteriores niveles educativos.
- Adaptar las actividades, si fuera posible, a sus circunstancias. En todo caso, siempre deberían cubrir las necesidades para la adquisición de la competencia profesional.
- Trabajar en coordinación con el departamento de orientación en la orientación efectiva de estos alumnos, si su desarrollo profesional dentro del perfil definido en el ciclo resultase imposible.
- Favorecer la integración de este alumno en el grupo-aula a través de actividades donde desarrolle un papel reconocido por el grupo y mejore su nivel de autoestima.

ALUMNOS CON INCORPORACIÓN TARDÍA AL SISTEMA EDUCATIVO ESPAÑOL.

La LOE dedica su artículo 78.a estos alumnos/as. En la ESO el problema puede venir porque tengan dificultades en el idioma, porque las convalidaciones con los estudios realizados en sus países de origen no se correspondan realmente con el nivel curricular exigido o por dificultades de integración en los grupos.

Sobre la dificultad con el lenguaje o bajo nivel curricular, realizaríamos las adaptaciones necesarias de los materiales curriculares que favorecen el aprendizaje del módulo, a la vez, que, de la lengua, con las directrices marcadas por el departamento a incluir en el proyecto curricular. También, participaremos en las acciones que se promuevan desde el Departamento de Orientación o directamente fuesen desarrolladas por el Claustro o la Comisión de Coordinación Pedagógica. En el caso de la falta de integración lo trabajaríamos a través de las actividades a desarrollar en grupos, con el apoyo del departamento de orientación.

ALUMNOS CON ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES

Las acciones a programar respecto de estos alumnos no serían exclusivas para nuestro módulo, sino que deberían estar coordinadas con los demás profesores y ser recogidos en el proyecto curricular o seguir las recomendaciones emanadas desde la Comisión de Coordinación Pedagógica o el Departamento de Orientación.

Un problema que plantean estos alumnos es su desinterés ante el aprendizaje por la facilidad para alcanzar los objetivos marcados para el resto del grupo, por lo que conviene marcarles objetivos individuales superiores, a través de actividades de ampliación, más complejas, que les obligue a realizar el esfuerzo necesario que les permita valorar la consecución de resultados.

6.2. Compensación de las desigualdades en la educación

La LOE lo regula en los artículos 80, 81, 82 y 83. Aquí los poderes públicos desarrollarán las acciones necesarias y aportarán los medios precisos, sean materiales, humanos, técnicos o económicos, incluyéndose la posibilidad de transporte escolar, comedor o libros de texto gratuito, becas, etc.

Desde nuestro departamento se apoyarán todas las medidas que se desarrollen, bien por iniciativa del centro o a través de la Administración, y también a las decisiones tomadas por el departamento de Orientación.

7.- Actividades complementarias y extraescolares

Para el presente curso escolar se intentará programar una visita de Policía Nacional y Guardia Civil para una charla-coloquio sobre ciberseguridad, ciberbullying y ciberacoso como actividad complementaria relacionada con la materia de "Desarrollo Digital".

8. – Plan de lectura

En respuesta al impulso que la base legal da a la lectura en el ámbito de la competencia en comunicación lingüística para todas las materias, nos corresponde incidir en el fomento de la lectura.

Para ello, propondremos desde la materia Desarrollo Digital para el curso 2º de la ESO la lectura de la novela "La Fortaleza Digital" de Dan Brown. Esta es una novela atractiva para el público juvenil y relacionada con los contenidos de la asignatura. De esta forma los alumnos podrán potenciar su interés por la lectura y de forma simultánea reflexionar y profundizar en algunos de los conceptos impartidos.