

Digitalización · 2.º ESO · Cantabria

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

Normativa Decreto 67/2022, de 30 de junio

Generado 26/05/2026 18:39

4 Competencias	1 Criterios	20 Saberes
--------------------------	-----------------------	----------------------

Curso de consolidación: el alumnado ya conoce el sistema LOMLOE pero aún se está afianzando en el razonamiento abstracto. Aparece la primera evaluación con bloque de pendientes para quien arrastra dificultades de 1.º.

Índice

1. Resumen normativo
 2. Competencias específicas (explicadas)
 3. Criterios de evaluación (con evidencia)
 4. Saberes básicos (con actividad de aula)
 5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
- Sugerencias DUA por CE
 - Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Digitalizacion
Curso	2.º ESO
Comunidad Autónoma	Cantabria
Decreto autonómico	Decreto 67/2022, de 30 de junio
Particularidad	Sin particularidad autonómica destacada en la ficha.

2. Competencias específicas

Digitalización

CE.1 · Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando lo...

TEXTO OFICIAL

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.

RESUMEN CLARO

Saber solucionar fallos básicos del ordenador y configurar la red de casa para que todo funcione correctamente en el día a día.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado diagnostica errores comunes, instala periféricos, configura conexiones WiFi y organiza el sistema operativo para mantener sus equipos personales operativos y seguros.

NO ES

No es memorizar componentes internos de un ordenador ni aprenderse de memoria un manual técnico. No es solo usar programas, sino entender el soporte físico.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado configura una red doméstica con varios dispositivos y soluciona un problema simulado de falta de conexión a internet.

resolver

CE.2 · Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimi...

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

El alumnado organiza sus propias herramientas y fuentes digitales para aprender de forma autónoma y eficiente a lo largo de su vida.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado selecciona aplicaciones, organiza marcadores, usa nubes de almacenamiento y personaliza sus dispositivos para encontrar y guardar información útil para sus estudios.

NO ES

No es solo usar el ordenador para jugar. No es seguir instrucciones cerradas del profesor. No es acumular archivos sin orden ni sentido pedagógico.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado crea un panel visual clasificando sus fuentes de consulta, herramientas de edición y canales de comunicación favoritos para sus proyectos escolares.

aplicar

CE.3 · Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispos...

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

Aprender a usar la tecnología de forma segura y saludable, protegiendo tanto la información personal como el bienestar físico y emocional.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado configura opciones de privacidad, gestiona contraseñas seguras, identifica riesgos en la red y establece pautas para evitar el uso excesivo de pantallas.

NO ES

No es memorizar definiciones de ciberseguridad ni tipos de malware. No es solo teoría sobre ergonomía, sino adoptar medidas reales de protección y autocuidado.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado audita los permisos de las aplicaciones de su móvil y diseña un plan de desconexión digital para el fin de semana.

aplicar

CE.4 · Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus rep...

TEXTO OFICIAL

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.

RESUMEN CLARO

El alumnado aprende a comportarse en internet de forma segura y ética, entendiendo las consecuencias de sus acciones digitales sobre sí mismos y los demás.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza su huella digital, reflexiona sobre el impacto de sus publicaciones y aplica normas de respeto y seguridad al interactuar en entornos virtuales.

NO ES

No es solo saber usar una aplicación o memorizar leyes de protección de datos. No es navegar sin rumbo. Es reflexionar antes de hacer clic y actuar con integridad.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado analiza los términos de privacidad de una red social y crea un decálogo de buenas prácticas para prevenir el ciberacoso.

[valorar](#)

3. Criterios de evaluación

Digitalización

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.4	CE.4	<p>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.</p> <p>Evaluar el impacto ambiental y social de la tecnología, considerando la sostenibilidad, la accesibilidad universal y la reducción de la brecha digital en el entorno global.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe o presentación multimedia comparando el ciclo de vida de dispositivos y el impacto energético de servicios digitales, proponiendo medidas de mejora.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación guiada sobre la huella de carbono digital y análisis de páginas web para verificar el cumplimiento de pautas básicas de accesibilidad.</p> <p><i>Evitar:</i> Limitar el análisis únicamente al reciclaje de componentes físicos ignorando el impacto energético del almacenamiento en la nube y los criterios de accesibilidad universal.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>

4. Saberes básicos

Digitalización

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.	
2	Sistemas Operativos: historia, tipos, funciones y componentes.	
3	Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.	
4	Sistema Operativo: manejo de las principales utilidades de un Sistema Operativo, organización de la información almacenada.	
5	Sistemas de comunicación e internet. Dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.	
6	Dispositivos conectados ("IoT+Wearables dispositivos).	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Búsqueda y selección de información.	
2	Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.	
3	Comunicación y colaboración en red.	
4	Publicación y difusión responsable en redes.	
5	Edición y creación de contenidos: herramientas ofimáticas.	
6	Edición y creación de contenidos multimedia: tratamiento de imágenes, sonido y video.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Seguridad de dispositivos. Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Seguridad de dispositivos. Herramientas de protección de dispositivos.	
3	Seguridad y protección de datos. Identidad, reputación, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.	
4	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.).	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.	
2	Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red, herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.	
3	Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.	
4	Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.	

5. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

CE.1 · 25 % Observacion sistematica

Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar las herramient...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Muestra dificultades para identificar los componentes básicos de hardware y no logra conectar dispositivos a redes ni realizar configuraciones elementales del sistema operativo, incluso con ayuda directa y guías visuales. <i>Ejemplo: Incapacidad para distinguir entre periféricos de entrada y salida o para introducir correctamente una clave de red Wi-Fi siguiendo instrucciones.</i>
2	En proceso	50-69%	Identifica componentes de hardware y realiza conexiones básicas a redes domésticas o instalaciones de software siguiendo manuales o guías paso a paso, resolviendo problemas técnicos solo cuando son muy evidentes. <i>Ejemplo: Conexión de un ordenador a una red local y personalización del escritorio del sistema operativo siguiendo una lista de comprobación guiada.</i>
3	Adquirido	70-89%	Conecta y configura dispositivos a redes y sistemas operativos de forma autónoma, identificando y resolviendo problemas técnicos cotidianos mediante el análisis de los componentes y las funciones del sistema. <i>Ejemplo: Configuración de una cuenta de usuario, instalación de un controlador de impresora y resolución de un conflicto de conectividad reiniciando servicios de red.</i>
4	Avanzado	90-100%	Optimiza la configuración de redes y sistemas operativos adaptándolos a necesidades específicas, y resuelve problemas técnicos complejos de forma eficiente, demostrando una comprensión profunda de la interacción hardware-software. <i>Ejemplo: Configuración avanzada de un router (seguridad, canales) y diagnóstico de un fallo de rendimiento del sistema mediante el monitor de recursos para liberar carga de CPU o RAM.</i>

CE.2 · 25 % **Portfolio**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada algunas herramientas digitales básicas, pero requiere ayuda constante para configurar su entorno de aprendizaje y muestra dificultades para organizar la información o interactuar en plataformas virtuales. <i>Ejemplo: Un listado de marcadores de navegador sin organizar y archivos guardados con nombres genéricos en una sola carpeta local.</i>
2	En proceso	50-69%	Configura un entorno personal de aprendizaje básico siguiendo instrucciones directas, realizando búsquedas sencillas y archivando información de forma elemental, participando de manera guiada en espacios de comunicación digital. <i>Ejemplo: Uso de una plataforma educativa (como Google Classroom o Moodle) para entregar tareas y una carpeta en la nube con subcarpetas básicas por materias.</i>
3	Adquirido	70-89%	Gestiona y personaliza su entorno de aprendizaje de forma autónoma, seleccionando herramientas adecuadas para buscar, filtrar y organizar información, además de crear y compartir contenidos digitales en entornos colaborativos de manera eficaz. <i>Ejemplo: Un tablero de curación de contenidos (tipo Wakelet o Symbaloo) donde organiza fuentes fiables, herramientas de edición y recursos propios para un proyecto de clase.</i>
4	Avanzado	90-100%	Optimiza y transfiere el uso de su entorno personal de aprendizaje de forma crítica, integrando recursos avanzados para la gestión del aprendizaje permanente y liderando la interacción y creación colectiva en espacios virtuales complejos. <i>Ejemplo: Un portafolio digital interconectado que integra feeds de información, herramientas de programación y recursos multimedia, demostrando una gestión proactiva y crítica de su propio aprendizaje.</i>

CE.3 · 20 % **Portfolio**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada y con ayuda docente algunos riesgos digitales elementales y medidas básicas de protección, sin llegar a aplicarlas de manera efectiva o sistemática en sus dispositivos o cuentas. <i>Ejemplo: Reconoce que existen virus informáticos pero no sabe comprobar si el antivirus de su equipo está activo o actualizado.</i>
2	En proceso	50-69%	Aplica, siguiendo pautas o tutoriales guiados, medidas básicas de seguridad como la creación de contraseñas y el ajuste de privacidad, reconociendo amenazas comunes en la red aunque con dificultades para reaccionar ante situaciones imprevistas. <i>Ejemplo: Configura el perfil de una red social como privado siguiendo una lista de pasos proporcionada en clase.</i>
3	Adquirido	70-89%	Configura de forma autónoma la privacidad y seguridad de sus dispositivos, mantiene sistemas y contraseñas actualizados periódicamente y reacciona con eficacia ante amenazas habituales (phishing, malware), demostrando hábitos de bienestar digital. <i>Ejemplo: Realiza una auditoría de seguridad en su propio dispositivo, activando la verificación en dos pasos y eliminando permisos innecesarios de aplicaciones.</i>
4	Avanzado	90-100%	Evalúa críticamente riesgos complejos en entornos digitales, optimiza proactivamente la seguridad y la huella digital en múltiples plataformas y propone soluciones preventivas avanzadas para proteger la salud física y mental propia y ajena. <i>Ejemplo: Diseña un plan de contingencia y una guía de buenas prácticas para el centro educativo sobre cómo detectar fraudes sofisticados y gestionar el tiempo de pantalla.</i>

CE.4 · 25 %**Rubrica generica**

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.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada algunas normas de etiqueta digital y servicios básicos de administración o comercio electrónico, requiriendo supervisión constante para realizar acciones sencillas en la red sin una comprensión clara de sus repercusiones. <i>Ejemplo: Listado incompleto de normas de comportamiento en redes sociales sin aplicarlas a un contexto real.</i>
2	En proceso	50-69%	Aplica normas de etiqueta digital en entornos conocidos y reconoce las ventajas de la administración electrónica y el comercio digital, identificando beneficios básicos del uso ecosocialmente responsable de la tecnología con ayuda de guías. <i>Ejemplo: Participación en un foro educativo respetando las normas de cortesía y describiendo un proceso de compra online seguro.</i>
3	Adquirido	70-89%	Ejerce una ciudadanía digital activa y ética, aplicando la etiqueta digital de forma autónoma, gestionando trámites y compras de forma responsable y valorando la libertad de expresión y el impacto ecosocial de la tecnología en la sociedad actual. <i>Ejemplo: Creación de una infografía sobre los derechos del consumidor en el comercio electrónico y los beneficios de la administración digital.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente las repercusiones globales de la actividad digital, promoviendo activamente el uso ético y ecosocialmente responsable de las herramientas, y evaluando de forma compleja la veracidad, seguridad y sostenibilidad de las acciones en la red. <i>Ejemplo: Informe de análisis sobre la huella de carbono digital y propuesta de un código ético de conducta para la comunidad escolar en entornos virtuales.</i>

Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar diagramas interactivos de despiece de hardware donde el alumnado pueda clicar en cada componente para ver micro-vídeos de su función y fallos comunes.• Proporcionar simuladores virtuales de configuración de routers y redes domésticas que permitan visualizar el flujo de datos y los cuellos de botella de forma gráfica.• Ofrecer guías de resolución de problemas técnicos mediante árboles de decisión visuales (diagramas de flujo) que vinculen síntomas de error con soluciones de software o hardware.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none">• Crear un videoblog de 'soporte técnico' donde el alumno explique paso a paso la resolución de un conflicto de configuración de red o la instalación de un periférico.• Diseñar una infografía técnica anotada sobre una fotografía real de su propio equipo doméstico, identificando puertos, conexiones y especificaciones del sistema operativo.• Elaborar un manual de usuario interactivo en formato wiki o presentación no lineal que incluya capturas de pantalla comentadas sobre la gestión de permisos y seguridad en la red local.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none">• Implementar dinámicas de 'Help Desk' en el aula, donde los alumnos asumen roles de técnicos y clientes para resolver casos reales de conectividad planteados por el docente.• Plantear retos de 'auditoría doméstica' donde el alumnado deba proponer mejoras reales para la eficiencia de la red de su propio hogar basándose en lo aprendido.• Gamificar el aprendizaje mediante un 'Breakout Digital' donde para avanzar deban descifrar configuraciones IP correctas o identificar componentes de hardware dañados en imágenes.

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Diagramas de flujo interactivos que desglosen los componentes de un PLE (Búsqueda, Curación, Creación y Compartición) con hipervínculos a ejemplos reales de herramientas y casos de uso. • Guías de configuración de navegadores mediante infografías con capas de información progresiva, permitiendo al alumno elegir entre instrucciones textuales, capturas de pantalla anotadas o videotutoriales cortos con subtítulos. • Matriz comparativa de herramientas de almacenamiento y organización (nube, marcadores, RSS) que incluya iconos de accesibilidad para identificar cuáles permiten lectura de pantalla o comandos de voz.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de un escritorio virtual personalizado (usando Symbaloo, Wakelet o carpetas locales) donde el alumno categorice y justifique su selección de fuentes de información y herramientas de producción. • Demostración de un flujo de trabajo digital mediante la grabación de un 'screencast' comentado o un hilo de capturas de pantalla que explique cómo gestionan una tarea de investigación desde la búsqueda hasta el archivo final. • Diseño de un 'Protocolo de Organización Digital' propio, permitiendo elegir el formato: una lista de verificación interactiva, un mapa mental o una entrada de blog técnica sobre nomenclatura de archivos y seguridad.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 'Tool Hunter': Desafío donde los alumnos deben encontrar y proponer una herramienta digital que resuelva un problema específico de su vida académica (ej. un conversor de formatos o un gestor de tiempo). • Simulacros de 'Auditoría Digital' por pares, donde los alumnos evalúan la eficiencia del entorno de un compañero y sugieren mejoras, fomentando la colaboración y el aprendizaje entre iguales. • Personalización del PLE basada en intereses: Permitir que el alumno configure su entorno de aprendizaje enfocándolo hacia un área vocacional (diseño gráfico, programación, edición de vídeo) para aumentar la relevancia personal.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Infografías interactivas con capas sobre ergonomía digital que permitan alternar entre visión ósea, muscular y de fatiga visual mediante filtros de color para comprender el impacto físico del uso de dispositivos. • Repositorio de videotutoriales con subtítulos y guiones técnicos descargables sobre la configuración de cortafuegos, sistemas de autenticación de doble factor y cifrado de archivos. • Simuladores de ataques de ingeniería social (phishing) que utilicen glosarios hipervinculados para explicar términos técnicos de ciberseguridad y protección de datos en tiempo real.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Auditoría de seguridad de un entorno doméstico simulado, presentada mediante un mapa conceptual interactivo o un informe técnico con capturas de pantalla anotadas de las medidas preventivas aplicadas. • Creación de un 'Manual de Bienestar Digital' multimodal (podcast, vídeo tutorial o guía interactiva) centrado en la gestión de la identidad digital y la protección de la huella digital. • Diseño de un prototipo de estación de trabajo ergonómica utilizando software de modelado 3D o maquetas físicas, justificando técnicamente los ángulos de visión y distancias de seguridad.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Desafío de 'Ciber-Hacker Ético' gamificado donde el alumnado debe resolver puzles de seguridad y protección de datos para desbloquear niveles y obtener insignias de competencia. • Análisis crítico de los contratos de Términos y Condiciones de las aplicaciones que más utilizan (TikTok, Instagram, Discord), permitiendo elegir la plataforma según sus intereses personales. • Simulación de roles como consultores de seguridad para una ONG local, donde deben proponer soluciones preventivas y correctivas adaptadas a diferentes perfiles de riesgo y niveles de dificultad.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar visualizadores de metadatos (herramientas de análisis EXIF) para mostrar de forma tangible la huella digital invisible que dejamos en archivos de imagen y vídeo. • Presentar el funcionamiento de los algoritmos de personalización mediante simuladores de 'cámaras de eco' que visualicen cómo se filtra la información según el perfil del usuario. • Ofrecer diagramas de flujo interactivos que desglosen las licencias Creative Commons y el copyright, comparando casos reales de uso ético frente a infracciones en la red.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un plan de respuesta ante un ciberriesgo (como phishing o ciberacoso) permitiendo elegir entre un diagrama de bloques técnico, un podcast de concienciación o un hilo de mensajes en una red social simulada. • Crear un decálogo de ciudadanía digital activa mediante la programación de un bot de ayuda sencillo (en Scratch o Python) o la edición de una wiki colaborativa sobre derechos digitales. • Realizar una auditoría de privacidad de una aplicación común, documentando los hallazgos mediante capturas de pantalla anotadas, un informe técnico o una presentación multimedia.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de compromiso	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear un desafío de 'CSI Digital' donde el alumnado deba rastrear el origen de una noticia falsa utilizando herramientas de búsqueda inversa y verificación de fuentes. • Permitir la elección de un área de interés personal (gaming, redes sociales, e-commerce) para analizar los riesgos específicos y las repercusiones éticas de las acciones en ese entorno. • Gamificar la unidad mediante una 'Bug Bounty' de ética, donde los alumnos ganen puntos al identificar fallos de seguridad o conductas poco éticas en servicios digitales de uso cotidiano.

Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1 hora

Localiza el decreto autonómico que desarrolla el Real Decreto 217/2022 para Digitalización en 2.º ESO. Revisa los 4 bloques de saberes y los 14 criterios de evaluación. Anota las 4 competencias específicas (CE) y su numeración oficial.

Tip: No te fíes de los resúmenes de editoriales; imprime el documento oficial y subraya los verbos de los criterios (ej.: 'analiza', 'diseña', 'aplica').

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Extrae las 4 CE y los 14 criterios. Identifica qué CE tiene más criterios (suele ser CE3). Relaciónalos con los 17 saberes. Usa una tabla para visualizar la correspondencia.

Tip: Usa una hoja de cálculo para cruzar CE-criterios-saberes; te ahorrará tiempo al diseñar situaciones de aprendizaje (SDA).

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1.5 horas

Decide qué criterios evaluarás con cada instrumento (rúbrica, observación, producto digital, prueba oral). Prioriza los criterios que permitan evaluar procesos y productos digitales.

Tip: En Digitalización, la observación directa del proceso de trabajo (ej.: cómo resuelven un problema de programación) cuenta mucho; no te limites al producto final.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1.5 horas

Reparte los 17 saberes en los 3 trimestres. El primer trimestre: fundamentos digitales y seguridad. Segundo: herramientas de creación. Tercero: proyecto integrador. Deja un saber transversal (ciberseguridad) para todo el curso.

Tip: Deja un saber transversal (como 'identidad digital y privacidad') para trabajarlo todo el curso, no lo asignes a un solo trimestre.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2 horas

Para cada trimestre, plantea una SDA que integre varios saberes y criterios. Ejemplo primer trimestre: 'Diseño colaborativo de un póster digital sobre ciberseguridad'. Incluye al menos un criterio de cada CE.

Tip: Asegúrate de que cada SDA incluya al menos un criterio de cada CE para garantizar el desarrollo competencial equilibrado.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Define el % de cada CE en la nota final (sumando 100%). Consensúa con el departamento los instrumentos y su peso.
Ejemplo: CE1 20%, CE2 25%, CE3 35%, CE4 20%.

Tip: En Digitalización, la CE de creación y comunicación (CE3) suele tener más peso; no olvides incluir la evaluación de la competencia digital del alumnado como criterio transversal.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1 hora

Redacta medidas (DAC, adaptaciones no significativas) y plan de recuperación (prueba extraordinaria, entrega de trabajos con plazos). Incluye rúbricas adaptadas y recursos digitales alternativos.

Tip: Prepara una lista de recursos digitales alternativos (videos tutoriales, guías paso a paso) para los alumnos que necesiten refuerzo; no te limites a exámenes escritos.

Este documento es una ayuda de trabajo generada por Corrigiendo.es a partir de datos curriculares oficiales estructurados y de un enriquecimiento didáctico sintetizado con IA (Gemini). Revisa siempre la normativa vigente de tu administración educativa antes de incorporarlo literalmente a documentos administrativos del centro.