

Digitalizacion · 2.º ESO · País Vasco

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

Normativa Decreto 77/2023, de 30 de mayo

Generado 10/07/2026 21:48

7 Competencias	22 Criterios	29 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	País Vasco
Decreto autonómico	Decreto 77/2023, de 30 de mayo
Particularidad	En Euskadi el euskera es lengua vehicular en los modelos B y D y existe Euskara eta Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

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 · Utilizar los principios del pensamiento computacional para diseñar y desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas ...

TEXTO OFICIAL

Utilizar los principios del pensamiento computacional para diseñar y desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas que den solución a situaciones y problemas concretos de manera eficaz, creativa e innovadora, utilizando un lenguaje de programación sencillo.

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 · Configurar el entorno personal de aprendizaje (PLE) interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para op...

TEXTO OFICIAL

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

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 · Adquirir hábitos que fomenten el bienestar digital aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger los dispositi...

TEXTO OFICIAL

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

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

CE.5 · Ejercer una ciudadanía digital crítica y activa, reconociendo la aportación de las tecnologías digitales en distintos ám...

TEXTO OFICIAL

Ejercer una ciudadanía digital crítica y activa, reconociendo la aportación de las tecnologías digitales en distintos ámbitos de la sociedad, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

CE.6 · Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones digitales de forma individual y colectiva en diferentes fo...

TEXTO OFICIAL

Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones digitales de forma individual y colectiva en diferentes foros, utilizando las estructuras lingüísticas y la terminología técnica adecuada, así como los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información y fomentar el trabajo en equipo.

CE.7 · Desarrollar destrezas personales y sociales, reconociendo las fortalezas y debilidades propias y ajenas, identificando y...

TEXTO OFICIAL

Desarrollar destrezas personales y sociales, reconociendo las fortalezas y debilidades propias y ajenas, identificando y gestionando de forma eficaz las emociones y experiencias para fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables que permitan al alumnado mejorar su aprendizaje y conseguir los objetivos marcados. Resolver problemas tecnológicos o retos más globales en los que intervienen las competencias digitales debe ser una tarea gratificante.

3. Criterios de evaluación

Digitalización

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.</p> <p>Configurar y conectar dispositivos a redes locales cableadas e inalámbricas, asegurando su correcto funcionamiento y comunicación mediante el conocimiento de los protocolos básicos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza la conexión física y lógica de diversos dispositivos a un punto de acceso, documentando los pasos seguidos y verificando la conectividad entre ellos.</p> <p><i>Contexto:</i> En el taller de informática, los estudiantes deben integrar periféricos y equipos en una red doméstica simulada, configurando parámetros de acceso y seguridad.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la conexión física (enchufar cables) sin comprobar la configuración lógica del sistema operativo o la asignación de direcciones IP.</p>	<p>Observacion sistemática</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
1.2	CE.1	<p>Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.</p> <p>Instalar un sistema operativo, preferiblemente en entornos virtuales, y personalizar su interfaz, usuarios y actualizaciones según requerimientos específicos de uso.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza la instalación de un sistema operativo en una máquina virtual y entrega un breve informe con capturas de la configuración personalizada realizada.</p> <p><i>Contexto:</i> Uso de software de virtualización para instalar una distribución de Linux o Windows, configurando el entorno de escritorio y las cuentas de usuario.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la instalación mediante un examen teórico tipo test en lugar de verificar la funcionalidad y configuración real del sistema operativo instalado.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
1.3	CE.1	<p>Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, reutilizando los materiales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.</p> <p>Solucionar fallos técnicos básicos en equipos informáticos mediante el análisis de sus componentes, aplicando un método lógico de diagnóstico y mejora del proceso.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe de resolución de incidencias donde detalla el fallo detectado, las pruebas realizadas, la solución aplicada y la valoración crítica del proceso.</p> <p><i>Contexto:</i> Simulación de averías comunes en el aula de informática, como periféricos desconectados, errores de configuración del sistema operativo o falta de controladores.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente si el dispositivo funciona al final de la sesión, ignorando la capacidad de análisis técnico y la documentación del procedimiento seguido.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Resolver</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>Describir, interpretar y diseñar soluciones creativas a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo.</p> <p>Organizar y personalizar de forma autónoma las herramientas y recursos digitales propios para facilitar el estudio y la gestión del aprendizaje personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un mapa visual o un portafolio digital donde clasifica y justifica las herramientas, fuentes de información y redes de aprendizaje que utiliza.</p> <p><i>Contexto:</i> Creación de un escritorio virtual o colección de marcadores organizados por temáticas para dar soporte a las tareas de investigación del curso.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el uso de una herramienta aislada en lugar de la capacidad del alumno para organizar su propio ecosistema de aprendizaje.</p>	<p>Portafolio</p> <p>Verbo: Gestionar</p>
2.2	CE.2	<p>Aplicar los principios del pensamiento computacional para solucionar problemas, descomponiendo el problema en partes más sencillas, reconociendo patrones, y utilizando la abstracción como base para el diseño de algoritmos.</p> <p>Localizar, filtrar y organizar información digital relevante de forma segura y crítica, utilizando herramientas de gestión de contenidos para su posterior uso y aprendizaje.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una curación de contenidos digitales sobre un tema específico, entregando un repositorio organizado de enlaces y archivos con criterios de fiabilidad y seguridad.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante una investigación guiada, los estudiantes deben recopilar recursos en una carpeta en la nube o marcador social, justificando la elección y seguridad de las fuentes.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el producto final de una investigación sin comprobar el proceso de filtrado, el sistema de archivado o la verificación de seguridad de los sitios web.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Gestionar</p>
2.3	CE.2	<p>Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos empleando los elementos de programación de manera apropiada, utilizando distintas herramientas de edición.</p> <p>Diseñar y elaborar contenidos digitales originales o adaptados, utilizando herramientas adecuadas y respetando la propiedad intelectual para generar nuevos conocimientos de forma creativa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un producto digital (presentación, vídeo o programa) que integra diversos elementos multimedia, citando correctamente las fuentes y aplicando licencias Creative Commons.</p> <p><i>Contexto:</i> Realización de un proyecto creativo individual o grupal donde se transforman materiales existentes o se programan nuevas aplicaciones para resolver un reto digital.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la calidad técnica del producto final olvidando verificar si se han respetado los derechos de autor de las imágenes o recursos externos utilizados.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Crear</p>
3.1	CE.3	<p>Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje (PLE) mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.</p> <p>Ajustar la privacidad en redes y entornos de trabajo para proteger los datos personales y gestionar de forma consciente la huella digital generada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza la configuración de perfiles en entornos virtuales y entrega una lista de control o capturas que demuestran la restricción de acceso a sus datos.</p> <p><i>Contexto:</i> Simulación de creación de perfiles profesionales y sociales donde se deben ajustar los niveles de visibilidad y permisos de terceros sobre la información personal.</p> <p><i>Evitar:</i> Centrarse exclusivamente en la seguridad técnica (contraseñas) y obviar la gestión de la visibilidad de la información y los términos de privacidad de las plataformas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.2	CE.3	<p>Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno per sonal de aprendizaje con sentido crítico.</p> <p>Mantener la seguridad de los dispositivos mediante la gestión de contraseñas robustas y la actualización periódica del software del sistema y herramientas de protección.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe técnico con capturas de pantalla que demuestran la configuración de contraseñas seguras y la verificación de actualizaciones en el sistema operativo y antivirus.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesión práctica en el aula de informática donde los estudiantes revisan y ajustan los parámetros de seguridad de sus propios perfiles o equipos de trabajo.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la definición teórica de antivirus o contraseña en un examen escrito sin comprobar la capacidad técnica de configuración real.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
3.3	CE.3	<p>Crear, 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.</p> <p>Reconocer amenazas digitales como el ciberacoso o el phishing y proponer soluciones adecuadas para proteger la salud física, mental y la seguridad de los datos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis de casos prácticos sobre riesgos en la red, proponiendo medidas preventivas y correctivas específicas para cada situación planteada.</p> <p><i>Contexto:</i> Simulación de situaciones de riesgo online donde los estudiantes deben elegir la respuesta más segura y saludable ante amenazas a su privacidad o bienestar.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el conocimiento técnico de virus y malware, olvidando la dimensión del bienestar emocional y la ergonomía física requerida por el criterio.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Identificar</p>
3.4	CE.3	<p>Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publi cando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa.</p>	
4.1	CE.4	<p>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.</p> <p>Utilizar herramientas digitales de forma ética y segura, respetando la propiedad intelectual, las licencias de autor y las normas de cortesía en entornos colaborativos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un trabajo colaborativo digital donde utiliza contenidos con licencias abiertas, cita correctamente las fuentes y mantiene una comunicación respetuosa siguiendo la etiqueta digital.</p> <p><i>Contexto:</i> Creación de un mural digital o documento compartido sobre un tema tecnológico, integrando recursos multimedia externos y comentando las aportaciones de los compañeros.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la gratuidad de una imagen en buscadores con la libertad de uso legal, omitiendo la verificación de la licencia Creative Commons específica.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.2	CE.4	<p>Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.</p> <p>Identificar beneficios de la administración y comercio electrónicos, reflexionando sobre las barreras de acceso y la brecha digital que afectan a diversos colectivos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis comparativo sobre servicios digitales públicos y privados, identificando obstáculos de accesibilidad y proponiendo soluciones para reducir la brecha digital.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación guiada sobre trámites electrónicos y plataformas de comercio, seguida de un debate sobre la accesibilidad para personas con diversidad funcional o bajos recursos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la destreza técnica en el uso de aplicaciones administrativas sin valorar la reflexión ética sobre la desigualdad en el acceso.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
4.3	CE.4	<p>Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.</p> <p>Analizar críticamente mensajes en medios digitales, identificando sesgos, intencionalidad y veracidad para valorar la libertad de expresión y la responsabilidad en la red.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe o comparativa donde identifica sesgos, ideología e intencionalidad en diferentes noticias o publicaciones de redes sociales actuales.</p> <p><i>Contexto:</i> Debate y análisis guiado de noticias virales o publicaciones en redes sociales para detectar 'fake news' y sesgos cognitivos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la capacidad técnica de publicar contenido en lugar de la capacidad crítica para analizar la veracidad e intención del mensaje.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
4.4	CE.4	<p>Identificar y minimizar el impacto que las tecnologías digitales tienen sobre el medio ambiente, adoptando hábitos de ahorro energético y realizando un uso sostenible de las mismas.</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>
5.1	CE.5	<p>Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las diferentes licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.</p>	
5.2	CE.5	<p>Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en distintos ámbitos de la sociedad, valorando especialmente la aportación que han realizado las mujeres para fomentar su vocación científico-tecnológica, siendo consciente de la brecha digital (económica, geográfica, de género, de idioma...) de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.</p>	
5.3	CE.5	<p>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 teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.1	CE.6	Presentar y difundir las propuestas o soluciones técnicas de manera efectiva, empleando las estructuras lingüísticas, el vocabulario técnico, la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista, respetando la diversidad cultural y sus distintas formas de expresión.	
7.1	CE.7	Identificar y gestionar las emociones propias, desarrollar la autoconciencia y el sentido de identidad y reconocer las fuentes de estrés al abordar los diferentes desafíos digitales.	
7.2	CE.7	Mantener la perseverancia y una motivación positiva, aceptando la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de la materia de digitalización.	
7.3	CE.7	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando en equipos heterogéneos, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones consensuadas e informadas, para resolver problemas que implican la aplicación de los contenidos estudiados.	
7.4	CE.7	Participar en el reparto de tareas a desarrollar en equipo, practicando la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de su contribución al mismo.	

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: instalación y configuración de usuario	
3	Algoritmos y diagramas de flujo	
4	Identificación de estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos	
5	Aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta	
6	Reutilización de materiales y fomento de hábitos de ahorro energético	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Gestión y configuración del entorno personal de aprendizaje de manera autónoma	
2	Búsqueda y selección de información	
3	Edición y creación de contenidos digitales, individual y colectivamente utilizando las herramientas más adecuadas	
4	Comunicación y colaboración en red	
5	Publicación y difusión responsable en redes	

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.	
2	Seguridad y protección de datos. Identidad, reputación, privacidad y huella digital. Medidas preventivas. Configuración en redes sociales. Gestión de identidades virtuales	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	Seguridad en la salud física y mental. Riesgos, amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta. Situaciones de violencia y de riesgo en la red	
4	Seguridad del medioambiente: uso sostenible de las tecnologías digitales	

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	Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada y soberanía tecnológica.	
6	Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres Aportación de las mujeres al desarrollo de las competencias digitales.	
7	Valoración de la diversidad cultural.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Presentación y difusión de ideas, conceptos o resultados utilizando una comunicación efectiva y un lenguaje técnico, en la que se cuida la expresión oral, la entonación, el lenguaje corporal, el tiempo de presentación, así como la adaptación a distintos foros, utilizando un lenguaje inclusivo y libre de estereotipos sexistas, respetando la diversidad cultural y sus distintas formas de expresión	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Creencias, actitudes y Muestras de creatividad, iniciativa, perseverancia y resiliencia hacia la resolución de los problemas tecnológicos y digitales	
2	Gestión no estereotipada y óptima de las emociones que intervienen en el aprendizaje como la autoconciencia, la autorregulación y la perseverancia. Desarrollo óptimo de la flexibilidad cognitiva, buscando un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje	
3	Trabajo en equipo y Asunción de responsabilidades, y participación activa y equitativa para optimizar el trabajo en toma de decisiones. equipo	
4	Disposición a pedir, dar y gestionar ayuda para la resolución de conflictos. Asunción de responsabilidades sin sesgo de género, de cara al logro de los objetivos del grupo. Empoderamiento y visibilización de las mujeres en roles de responsabilidad y liderazgo	
5	Inclusión, respeto y diversidad: Aplicación de actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad	
6	Uso de conductas empáticas y asertivas y estrategias para la gestión de conflictos en entornos analógicos y digitales	

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 herramienta...

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**

Utilizar los principios del pensamiento computacional para diseñar y desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas que den solución a situaciones y problemas concretos de manera eficaz, creativa ...

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**

Configurar el entorno personal de aprendizaje (PLE) 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 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**

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

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.