


 Castilla-La Mancha Consejería de Educación, Cultura y Deportes	Programación didáctica de Desarrollo Digital Curso: 2º de ESO (LOMLOE) - /		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 13003798 - IES Azuer	
1	Unidad de Programación: DESCUBRIENDO ENTORNOS VIRTUALES		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DESDI.B1.SB1	Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas.		
	2.DESDI.B1.SB2	Acceso a los contenidos de las aulas virtuales.		
	2.DESDI.B1.SB3	Actividades, tareas y otros recursos.		
	2.DESDI.B1.SB4	Comunicaciones y mensajería.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE1	Realizar una configuración avanzada del entorno personal digital de aprendizaje, a través de plataformas digitales y entornos virtuales, interactuando con los demás y aprovechando los recursos del ámbito digital, para construir conocimiento de forma colaborativa.		8	
	2.DESDI.CE1.CR1	Identificar los métodos de acceso a un entorno virtual de aprendizaje, utilizando contraseñas seguras y realizando su recuperación, en caso de ser necesario.	40	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE1.CR2	Reconocer las opciones básicas y avanzadas en la configuración del entorno personal digital de aprendizaje, haciendo uso de ellas para acceder a los contenidos y a las tareas, entre otras finalidades.	40	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE1.CR3	Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.	20	MEDIA PONDERADA

 Castilla-La Mancha Consejería de Educación, Cultura y Deportes	Programación didáctica de Desarrollo Digital Curso: 2º de ESO (LOMLOE) - /		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 13003798 - IES Azuer	
2	Unidad de Programación: BUSCANDO EN INTERNET		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DESDI.B2.SB1	Motores de búsqueda.		
	2.DESDI.B2.SB2	Configuraciones avanzadas.		
	2.DESDI.B2.SB3	Credibilidad y contraste de la información.		
	2.DESDI.B2.SB4	Propiedad intelectual en el ámbito digital.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE2	Seleccionar información y contenidos digitales reutilizables, de forma crítica e informada, atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, además de respetando la propiedad intelectual, para desarrollar una ciudadanía digital activa y responsable.		8	
	2.DESDI.CE2.CR1	Conocer las herramientas que permiten realizar búsquedas en Internet y sus parámetros de configuración, identificando las más adecuadas para obtener diferentes tipos de información y comparando los resultados obtenidos.	40	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE2.CR2		40	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE2.CR3	Valorar la autenticidad de la información obtenida en Internet, contrastándola con otras fuentes y ofreciendo herramientas que permitan corroborar su veracidad.	20	MEDIA PONDERADA

 Castilla-La Mancha <small>Consejería de Educación, Cultura y Deportes</small>		<b>Programación didáctica de Desarrollo Digital</b> <b>Curso: 2º de ESO (LOMLOE) - /</b>		<b>Consejería de Educación, Cultura y Deportes</b> <b>13003798 - IES Azuer</b>	
<b>3</b>	<b>Unidad de Programación: CREANDO DOCUMENTOS</b>			<b>1ª Evaluación</b>	
	<b>Saberes básicos:</b>				
	2.DESDI.B3.SB1	Procesadores de textos.			
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>			<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.DESDI.CE3	Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.			50	
	2.DESDI.CE3.CR1	Conocer el uso de las herramientas digitales óptimas que permitan crear contenidos y presentaciones que incluyan, entre otros, textos, imágenes y sonidos, reconociendo los formatos más utilizados.		33,33	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: RETOCANDO IMÁGENES		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DESDI.B3.SB2	Elaboración de presentaciones.		
	2.DESDI.B3.SB3	Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE3	Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.		50	
	2.DESDI.CE3.CR2	Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos.	33,33	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: CREANDO VÍDEOS		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DESDI.B3.SB3	Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE3	Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.		50	
	2.DESDI.CE3.CR3	Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados.	33,33	MEDIA PONDERADA



Castilla-La Mancha

Consejería de Educación, Cultura y Deportes


Programación didáctica de Desarrollo Digital

Curso: 2º de ESO (LOMLOE) - /

Consejería de Educación, Cultura y Deportes

13003798 - IES Azuer

6	Unidad de Programación: DESCUBRIENDO LA PROGRAMACIÓN			Final	
	Saberes básicos:				
	2.DESDI.B4.SB1	Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación.			
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación			%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE4	Crear aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas originales y sostenibles, desarrollando algoritmos mediante herramientas digitales, para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos.			34	
	2.DESDI.CE4.CR1	Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo.		30	MEDIA PONDERADA

 Castilla-La Mancha Consejería de Educación, Cultura y Deportes		Programación didáctica de Desarrollo Digital Curso: 2º de ESO (LOMLOE) - /		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 13003798 - IES Azuer		
7	Unidad de Programación: PROGRAMANDO CON SCRATCH				Final	
	Saberes básicos:					
	2.DESDI.B4.SB1	Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación.				
	2.DESDI.B4.SB2	Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución.				
	2.DESDI.B4.SB3	Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas.				
	2.DESDI.B4.SB4	Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos.				
	2.DESDI.B4.SB5	Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación.				
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
2.DESDI.CE4	Crear aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas originales y sostenibles, desarrollando algoritmos mediante herramientas digitales, para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos.				34	
	2.DESDI.CE4.CR2	Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiar dicho orden.			35	MEDIA PONDERADA
	2.DESDI.CE4.CR3	Diseñar programas sencillos que resuelvan tareas simples, desarrollando estrategias de colaboración para el trabajo en equipo y comparando diferentes soluciones para un mismo problema.			35	MEDIA PONDERADA