



**EJEMPLO SITUACIÓN DE APRENDIZAJE LOMLOE
3º Y 4º ESO**

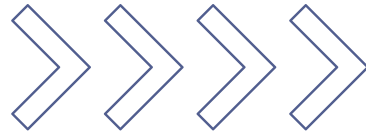
TEMA: LAS NUEVAS POLÍTICAS DE LA UE PARA LA REVOLUCIÓN DIGITAL



Cofinanciado por
la Unión Europea

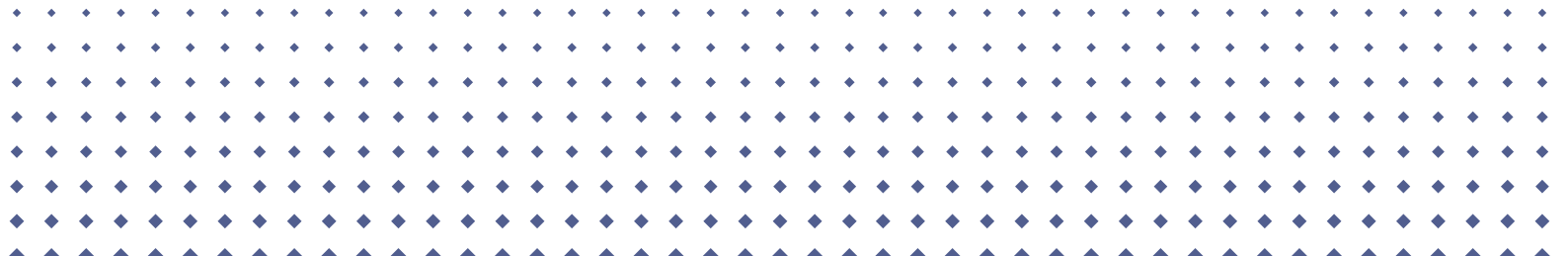


Comunidad
de Madrid



ÍNDICE

1. Contextualización	1
2. Justificación	1
3. Competencias Clave	2
4. Competencias Específicas de la materia	2
5. Saberes Básicos	3
6. Criterios de Evaluación	3
7. Objetivos de Aprendizaje	4
8. Metodología	4
9. Tarea Final / Producto	7
10. Evaluación	7
11. Medidas de Atención a la Diversidad	8
12. Secuencia Didáctica	9
13. Recursos y Materiales	10
14. Referencias Curriculares	10





1. CONTEXTUALIZACIÓN

Nivel educativo: 4º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO)

Materia: Unión Europea.

Temporalización: Dos sesiones. (1 semana / 2h semanales)

Vinculación con el entorno: Las tecnologías digitales están cambiando nuestras vidas, sobre todo las de los más jóvenes, se comunican de forma diferente, viven y trabajan de manera distinta. La digitalización tiene potencial para ofrecer soluciones a muchos de los retos a los que se enfrentan Europa y los europeos y brinda oportunidades como:

- La creación de empleo,
- La promoción de la educación,
- El aumento de la competitividad y la innovación,
- La lucha contra el cambio climático y la facilitación de la transición ecológica.

Las normas y estrategias que se trabajarán en esta situación de aprendizaje reflejan el compromiso de la UE por liderar el desarrollo tecnológico global al tiempo que se protegen los derechos fundamentales y se promueven los valores éticos, sostenibles y democráticos

2. JUSTIFICACIÓN

La transformación digital es una de las prioridades de la Unión Europea, entendiendo por esta la integración de las tecnologías digitales en las empresas y su impacto en la sociedad.

Se trabaja para darle forma a las políticas que reforzarán la respuesta de Europa a las nuevas tecnologías (ODS 9. Industria, innovación y tecnología) y ayudarán a crear nuevas oportunidades para las empresas y los negocios (ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico) en países europeos cada vez más sostenibles (ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles), donde la agricultura de precisión impulsada por tecnología digital pueda aumentar el rendimiento de los cultivos (ODS 2. Hambre cero) y la salud electrónica (e-health) y otras soluciones digitales puedan mejorar el acceso y la calidad de los servicios médicos (ODS 3. Salud y bienestar).



Otros de sus objetivos es apoyar la educación digital (ODS 4. Educación de calidad), ofrecer formación a los trabajadores y digitalizar los servicios públicos (ODS 10. Reducción de desigualdades) a la vez que se respetan los derechos y valores fundamentales (ODS 16. Promover sociedades justas, inclusivas y pacíficas).

3. COMPETENCIAS CLAVE

- **CCL-** Competencia en comunicación lingüística
- **CP-** Competencia plurilingüe (la materia podría impartirse en inglés y/o francés)
- **STEM-** Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería
- **CD-** Competencia digital
- **CPSAA-** Competencia personal, social y de aprender a aprender
- **CC-** Competencia ciudadana

4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

- **CE1:** Conocer el compromiso de la UE por liderar el desarrollo tecnológico global al tiempo que se protegen los derechos fundamentales y se promueve los valores éticos, sostenibles y democráticos.
- **CE2:** Identificar los retos y oportunidades de la transición digital europea.
- **CE3:** Comprender la perspectiva histórica de las políticas digitales.
- **CE4:** Analizar la normativa que trata de armonizar el mercado digital europeo, garantizar la privacidad y fomentar la innovación.
- **CE5:** Utilizar fuentes diversas para obtener información de las políticas digitales de la UE.



5. SABERES BÁSICOS

- La transformación digital: pilar fundamental para la adaptación de Europa a la era digital.
- Avances, retos y oportunidades futuras en la UE en materia de digitalización.
- Principales hitos en las políticas digitales de la UE.
- Estrategias digitales de la UE centradas en la “Década Digital”.



6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 6.1.** Entiende el concepto de revolución digital.
- 6.2.** Identifica los retos y oportunidades del proceso de transición digital en la UE.
- 6.3.** Reconoce los hitos clave de las políticas digitales de la UE.
- 6.4.** Explica los elementos no normativos y normativos jurídicos de las estrategias europeas para la transformación digital.



7. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender lo que implica la transformación digital a nivel global y europeo.
- Reconocer los retos y oportunidades para una digitalización sostenible en la UE.
- Identificar los hitos claves de las políticas digitales europeas desde el Tratado de Maastricht a hoy.
- Distinguir los puntos clave de las estrategias digitales europeas.
- Desarrollar habilidades de investigación y comunicación.



8. METODOLOGÍA

Se destaca la importancia de una metodología activa para potenciar el trabajo autónomo entre el alumnado, aumentar el rendimiento académico y vincular el aprendizaje al ejercicio de la vida profesional.

La metodología Flipped Classroom supone un cambio de paradigma ya que apuesta por un aprendizaje activo, en el que los estudiantes adquieren conocimientos teóricos fuera del aula y los aplican en clase mediante actividades prácticas y colaborativas. Todo ello apoyándose de forma acentuada en las nuevas tecnologías y en su profesor que actúa de guía.

1.- ACTIVAR LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS

Define los siguientes conceptos: revolución digital, digitalización, Internet, IA, ciberseguridad, privacidad, servicios digitales.

Se trata de proponer esta sencilla actividad al alumnado los últimos 15 min de la clase anterior al visionado del vídeo que se compartirá con ellos de cara a adquirir conocimientos sobre el tema. No es necesario responderlas en ese momento. Se puede dejar para el momento de resolución de dudas en caso de que el alumnado no proponga ninguna.

Otra opción es utilizar Flipquiz ya elaborado sobre la Revolución Digital para hacer un juego por grupos, en este caso haría falta una sesión completa. También puede utilizarse posteriormente para reforzar los conocimientos ya adquiridos.

2.- TRABAJO EN CASA

2.1 Visualización del video en Youtube titulado La Revolución Digital, como cambió todo <https://www.youtube.com/watch?v=EBe51Q7-62k> sobre la transformación radical que ha sufrido la sociedad en las últimas décadas del siglo XX y las primeras del XXI.

Se sugieren las siguientes preguntas:

- ¿Qué es la revolución digital?
- Enumera cinco objetos que se utilizaban antes de la revolución digital.
- ¿Cuáles son las tecnologías protagonistas en esta era digital?
- ¿Qué transformaciones socioeconómicas ha supuesto la revolución digital?
- ¿Qué desafíos se nos plantean en este mundo interconectado?

2.2 Mapa mental: con la información del vídeo y la que te ofrece tu libro de texto (Capítulo 25. Las nuevas políticas de la UE para la revolución digital) elabora un mapa mental que resuma cómo las tecnologías digitales e Internet han transformado la comunicación y la sociedad en la que vivimos.

Para facilitarte el trabajo puedes utilizar la herramienta Goconqr. Los mapas elaborados por cada grupo de alumnos pueden ser compartidos en un grupo de estudio utilizando esa misma herramienta o seleccionar el más completo para que se utilice como material de estudio de la materia. Todos ellos se subirán en el Aula Virtual para que el profesor/a pueda comprobar que la tarea está realizada antes de la siguiente clase.

3.- TRABAJO EN EL AULA

Si has realizado correctamente el trabajo en casa, ya conocerás casi todos los conceptos con los que vamos a trabajar en clase. Ahora se trata relacionarlos, comprenderlos mejor, utilizarlos para resolver problemas, etc.

3.1. Aclaración de dudas: al comienzo de la clase tienes la oportunidad de preguntar las dudas que te hayan quedado tras ver el vídeo. Presenta el mapa mental que has preparado y ponlo en común con tus compañeros/as de grupo. Se seleccionarán los mejor elaborados para imprimirlos y colocarlos en clase.

El profesor/a tendrá ya una idea de la tarea realizada con el vídeo y el mapa mental gracias a la revisión del Aula Virtual, que le permitirán ajustar su clase a los conocimientos mostrados por el alumnado.

La actividad del mapa mental puede dar mucho juego de cara a profundizar en los conceptos del tema que se tratan más de soslayo en el video y para que utilicen el libro de texto de forma activa y autónoma para un aprendizaje consciente y responsable.

3.2 Viaje en el tiempo; perspectiva histórica de las políticas digitales: en grupos, debéis analizar los datos que vuestro profesor/a os ofrece sobre el futuro de políticas tecnológicas y la dimensión global de las políticas digitales europeas.

A través de línea del tiempo que realizaréis en clase utilizando alguna de estas herramientas: Genial.ly, Creately, Canva o Piktochart, veremos como este recorrido histórico, que comenzó en 1992 con la firma del Tratado de Maastricht, demuestra cómo la UE ha sabido adaptarse a los desafíos tecnológicos, construyendo un modelo único que combina competitividad global, innovación y valores fundamentales.

3.3. Cuenta atrás; estrategias: completad por grupos un cuadro que recoja las diferentes estrategias de la UE en políticas digitales, sus objetivos, y los elementos no normativos y normativos jurídicos. Cada grupo debe completar este cuadro según lo que puedan extraer del libro de texto y de sus conocimientos previos. Serán de gran ayuda las infografías que se incluyen en el capítulo 25.

El profesor/a deberá guiar al alumnado en esta tarea explicando los diferentes conceptos y haciéndoles reflexionar sobre la aplicación de sus conocimientos. Una vez elaborado el cuadro y puesto en común, se puede repartir una estrategia a cada grupo para su análisis.

Estrategia	Objetivo	Elementos no normativos	Elementos normativos jurídicos
Inteligencia artificial			
Mercado único digital			
Gobernaza de datos			
Ciberseguridad de la UE			
Servicios digitales			



9. TAREA FINAL / PRODUCTO

Presentación del portfolio que contenga cada una de las actividades que se han realizado previamente por el grupo de alumnos: ficha con las preguntas del vídeo y mapa mental elaborado por el grupo, línea del tiempo y tabla resumen estrategias europeas en materia de política digital.



10. EVALUACIÓN

- Resultados de las pruebas tipo test (preguntas insertadas en el video)
- Instrumentos: autoevaluación, coevaluación, heteroevaluación
- Agentes: alumnado, docente, grupo
- Rúbrica de observación directa: Conocimientos previos, debate, análisis de resultados
- Fichas de trabajo: Preguntas vídeo, línea del tiempo, tabla resumen sobre las estrategias europeas en materia digital
- Portolio/Producto final: recogida del portfolio con las actividades realizadas por cada grupo



11. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La LOMCE insiste en que “un sistema educativo de calidad, inclusivo, integrador y exigente, garantiza la igualdad de oportunidades y hace efectiva la posibilidad de que cada alumno o alumna desarrolle el máximo de sus potencialidades”.

Partiendo de esta premisa se procederá a las adaptaciones metodológicas pertinentes según necesidades individuales, de modo que se pueda asegurar un nivel mínimo para todos y al mismo tiempo se permita a los más aventajados sacar partido de sus capacidades. Para ello plantearemos dos niveles de progresión. En el primero, se ofrecen y discuten ideas generales y básicas sobre el contenido a trabajar, mientras que en el segundo nivel se profundiza en un mayor grado en el estudio de aspectos concretos.

Organizaremos nuestra propuesta de atención a la diversidad en dos ámbitos fundamentales:

- La metodología: desarrollando diferentes estrategias en cuanto a la organización de grupos y actividades a realizar, que favorezcan la sociabilización, la cooperación e integración, permitiendo al alumnado participar activamente y progresar según su capacidad, motivación e interés. Las tareas (actividades, ejercicios, trabajos, indagaciones, pequeñas investigaciones) serán variadas y con diversos grados de dificultad. Para ello, se podrán seleccionar las más adecuadas, estableciendo tiempos flexibles para su realización.
- Los materiales utilizados: elaborando y recopilando materiales y recursos con diferentes niveles de progresión capaces de responder a la diversidad de intereses y capacidades.

Tanto los instrumentos, como los criterios de evaluación se ajustarán a la diversidad de la clase, especialmente a aquellos que manifiesten dificultades de comprensión.



12. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fase	Actividad	Recursos	Evaluación
Inicio (1ª sesión)	Conocimientos previos Video Revolución Digital	Preguntas, lluvia de ideas	Observación directa
Desarrollo (2ª sesión)	Flipped Classroom Aclaración de dudas Línea del tiempo hitos Cuadro resumen estrategias	Canva, Genial.ly PPT, Gráficos, Mapas	Fichas de trabajo Diario personal, portfolio, autoevaluación
Cierre (15 minutos finales de la 2ª sesión)	Entrega del portfolio de actividades realizadas	Aula TIC	Coevaluación y rúbrica de producto final



13. RECURSOS Y MATERIALES

- TIC (Power Point, Canva, Genially)
- Documentos oficiales de la UE
- Vídeos educativos
- Preguntas abiertas, línea del tiempo, cuadro resumen, test repaso



14. REFERENCIAS CURRICULARES

- Real Decreto 217/2022
- Currículo de la CCAA
- Alzina, A, Martín, G. (2005) “Las políticas de la Unión Europea”. MultiEUTT. Teaching Europe. Ed. Dirección General de Cooperación con el Estado y la Unión Europea
- Consejería de Presidencia, Justicia y Administración Local. Comunidad de Madrid, 2024
- Documentos de la Comisión Europea



Cofinanciado por
la Unión Europea



**Comunidad
de Madrid**