None
None Logroño (La Rioja)
None

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

4º DE ESO - DIGITALIZACIÓN

Digitalización - 4º de ESO

I.E.S. Tomás Mingot (26003209) 2026/2027

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 09-09-2026

Finalización aproximada: 23-06-2027

Jefe del departamento responsable de la programación

Jesús Félix Jiménez González

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Jesús Félix Jiménez González
- M Dolores Vilchez Moral

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

A la hora de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión hemos de recabar, en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; como mínimo debe conocerse la relativa a:

– El número de alumnos y alumnas.

– El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).

– Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto al desarrollo de contenidos curriculares.

– Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.).

– Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.

– Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.

– Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

Las actuaciones previstas en esta programación didáctica contemplan intervenciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socioeconómicas y culturales, lingüísticas y de salud del alumnado, con la finalidad de facilitar el acceso a los aprendizajes propios de esta etapa así como la adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos, con objeto de facilitar que todo el alumnado alcance la correspondiente titulación. El profesor, en todo momento, observando y haciendo un seguimiento de las entregas de Tareas y realización de Pruebas Objetivas, dará una atención más o menos personalizada e individualizada.

Las medidas de atención a la diversidad con carácter ordinario, tal y como establece la Orden 06/2014 y en la presente programación didáctica son:

• metodología de aprendizaje cooperativo y colaborativo

• utilización de situaciones de aprendizaje que conecten con los intereses del alumnado

• tutoría entre iguales, asistentes del profesor, alumnos ayudantes

• instrumentos de evaluación variados e informados

• flexibilización de tiempos

• empleo de contratos didácticos y negociación en el aula

• otras estrategias de accesibilidad universal al espacio, currículum, recursos, actividades que aporten múltiples vías de representación, expresión e implicación:

- Andamiaje de las actividades

- Actividades y proyectos con diferentes niveles de profundización para que el alumnado realice de acuerdo a sus intereses y capacidades.

- Aprendizaje constructivista: repasando contenidos básicos o comprobando los conocimientos previos para partir del nivel del alumno.

- Ordenación de las actividades o unidades de trabajo en dificultad creciente.

- Empleo de herramientas TIC, como ClassroomScreen para proyección de los estados deseados durante la hora lectiva (trabajo individual, en silencio, en pareja, debate, trabajo grupal…) mediante pictogramas o símbolos.

• adaptaciones curriculares no significativas

Cuando las medidas de atención a la diversidad generales y ordinarias demuestren no ser suficiente para el máximo desarrollo competencial del ACNEAE, se establecerán, en coordinación con el departamento de Orientación Educativa, Medidas de Apoyo Personalizado (MAP) específicas de carácter extraordinario, que principalmente son:

• Adaptaciones Curriculares Individualizadas.

• Cambios en la modalidad de escolarización

• Programas de aulas especializadas: espacios inclusivos TEA.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

No aplica para este curso escolar al ser asignatura nueva.

No obstante, el sistema de recuperación se establecerá, haciéndolo constar en la ficha del profesor, atendiendo a las siguientes posibilidades:

- Recupera aprobando la siguiente evaluación.
- Para recuperar debe superar una prueba.
- Debe presentar trabajos no realizados o encomendados específicamente para tal propósito.

En el caso de que se pierda la evaluación continua, como consecuencia de haber superado el 15 % de faltas no justificadas de asistencia, el alumnado deberá presentarse a una prueba, en la forma, fecha y hora que dictamine el profesorado del Departamento. Desde la materia de Digitalización se trabajará específicamente con este alumnado (tanto en el aula física como en las aulas virtuales que se creen para favorecer la consecución de los objetivos de la materia, concretados en los criterios de evaluación y las competencias clave).

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
Equipo informático para el docente y sistema de proyección	
Se les hará entrega de fichas y material didáctico (Apuntes) que deberán archivar o encarpetar.	
Aula TIC con equipos informáticos y el software necesario para desarrollar las actividades que se propongan. Se contará con un equipo por Alumno.	

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de compentecias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	**11,67%**
Procesos de diálogo/Debates:	**16,67%**
Pruebas de ejecución:	**9,72%**
Presentación de un producto:	**5,56%**
Revisión del cuaderno o producto:	**20,83%**
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	**1,67%**
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	**4,17%**
Composición y/o ensayo:	**18,33%**
Trabajo monográfico o de investigación:	**11,39%**

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Digitalización de 4º de ESO). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así com el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
09-09-2026	1.- 1.- UP01 - EQUIPOS DIGITALES	13
29-10-2026	2.- 2.- UP02 - SISTEMAS OPERATIVOS	12
16-12-2026	3.- 3.- UP03 - CREACIÓN Y GESTIÓN DOCUMENTAL. APLICACIONES DE PRODUCTIVIDAD	14
10-02-2027	4.- 4.- UP04 - BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN, SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN	11
24-03-2027	5.- 5.- UP05 - SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL	9
28-04-2027	6.- 6.- UP06 - PUBLICACION Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS EN INTERNET	7
25-05-2027	7.- 7.- UP07 - CIUDADANÍA DIGITAL	7

CONSIDERACIONES PARA LA EVALUACIÓN

1º Para aprobar la asignatura se deberá haber superado las tres evaluaciones por separado.

2º En las pruebas escritas (exámenes) de cada evaluación se deberá obtener al menos **un tres** para poder **hacer la media** ponderada con los demás ítems de esa evaluación (exposiciones, trabajos, actividades, ejercicios…)

3º En caso de que el alumno demuestre un exceso de conocimiento con respecto a su nivel y/o edad, se le podrá solicitar una prueba de verificación para acreditar ese nivel y trayectoria.

4º Los trabajos y/o actividades entregados fuera de plazo con un retraso máximo de tres días hábiles se evaluarán sobre el 70%. Si los trabajos y/o actividades entregados fuera de plazo sobrepasan este plazo se les calificará con la nota mínima permitida.

5º Cuando un alumno se presente a subir nota de un examen, la calificación final de esta prueba escrita será la media de las notas que haya obtenido en el primer examen y el examen de subir nota.

None
None Logroño (La Rioja)
None

PÉRDIDA DERECHO EVALUACIÓN CONTINUA

Se incurrirá en la **pérdida del derecho a la evaluación continua** cuando:

1. El alumno acumule a lo largo de **un trimestre o evaluación**, en una misma área o materia, más de un **30 %** de faltas sobre el tiempo asignado a la misma, sean justificadas o no. El alumno pierde el derecho a ser evaluado conforme a los criterios ordinarios de evaluación, en la consideración de que la falta de asistencia a clase de forma reiterada puede impedir la aplicación de los criterios normales de evaluación continua.

2. El alumno acumule más de un **20 %** de faltas, sean o no justificadas, en cualquier área o materia, a lo largo del **curso escolar.** El alumno pierde el derecho a ser evaluado conforme a los criterios ordinarios de evaluación, en la consideración de que la falta de asistencia a clase de forma reiterada puede impedir la aplicación de los criterios normales de evaluación continua.

3. En el caso de sanción determinada por falta gravemente perjudicial para la convivencia en el centro. El alumno pierde el derecho a ser evaluado conforme a los criterios ordinarios de evaluación, en la consideración de que la falta de asistencia a clase de forma reiterada puede impedir la aplicación de los criterios normales de evaluación continua.

De esta forma, en las asignaturas de 4 horas semanales los alumnos perderían la evaluación continua al llegar a **15 faltas** durante una **evaluación** o a **28 faltas** durante todo el **curso lectivo**, en las asignaturas de 3 horas semanales los alumnos perderán la evaluación continua al llegar a **11 ausencias** durante una **evaluación** o a **21** durante todo el **curso lectivo**, y en las asignaturas de 2 horas semanales los alumnos perderán la evaluación continua al llegar a **8 ausencias** durante una **evaluación** o a **14** durante todo el **curso lectivo**.

Cuando los **alumnos** estén en **riesgo** de perder la **evaluación continua** se entregará a la familia el documento "**Aviso Riesgo Perdida de Evaluación Continua.doc**" debidamente cumplimentado por parte del profesor correspondiente de la materia en cuestión (documento compartido a todos los miembros del departamento en grupo teams).
Cuando los **alumnos** ya hayan **perdido** del todo el derecho a la **evaluación continua** se les entregará el documento "**Aviso Perdida de Evaluación Continua.doc**" debidamente cumplimentado por parte del profesor correspondiente de la materia en cuestión (documento compartido a todos los miembros del departamento en grupo teams) y será este mismo profesor el que hable con el alumno y la familia para que conozcan la forma en la que se evaluará al alumno posteriormente.

En estos casos el alumno deberá realizar un **examen final** de la materia preparado por el profesor correspondiente de esa asignatura. También deberá **entregar los trabajos**, si los hubiere, que se hayan mandado durante la evaluación o el curso académico en los que se ha perdido el derecho a la evaluación continua.

1.- 1.- UP01 - EQUIPOS DIGITALES (13 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

TODO LO QUE CABE EN NUESTRO BOLSILLO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los alumnos se informarán y elaborarán apuntes de los componentes de hardware y software de los ordenadores personales en un editor de textos para aprender a maquetar textos con tablas, imágenes e índices de contenidos.
A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación
Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.
Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.
Dispositivos conectados (IoT + Wearables). Configuración y conexión de dispositivos.
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje
Búsqueda, selección y archivo de información.
Gestión de la información in

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Los alumnos se informarán y elaborarán apuntes de los componentes de hardware y software de los ordenadores personales en un editor de textos para aprender a maquetar textos con tablas, imágenes e índices de contenidos.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- 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.

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

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

Nombre de la actividad
Aprendo a maquetar mis documentos
Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Prácticas de word	1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (**1**) 1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (**1**) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (**1**) 2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (**1**)
Pruebas de ejecución	Apuntes de HW y SW	1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (**1**) 1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (**1**) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (**1**) 2.1.- Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (**1**) 2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico. (**1**)

Nombre de la actividad

Nombre de la actividad
Test de conocimientos sobre Hardware y Software
Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Evalúo lo que he aprendido - Formula	1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (**1**) 1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (**1**) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (**1**)

2.- 2.- UP02 - SISTEMAS OPERATIVOS (12 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

SOFTWARE... LA PARTE BLANDA QUE TODO LO MUEVE

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Software... la parte blanda que todo lo mueve
1. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación
Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje
Búsqueda, selección y archivo de información.
Gestión de la información individual y colectiva través del manejo de herramientas ofimáticas locales y/o virtuales: Editor de textos, hoja de cálculo.
Presentaciones

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Se realizarán presentaciones que permitan mostrar las investigaciones sobre software y sistemas operativos planteadas.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- 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.

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

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Nombre de la actividad
En un Google slides aprenderán a plasmar sus invesitgaciones comprendiendo el uso de la herramienta y asimilando contenidos de los sistemas operativos más importantes.
Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Slides sobre Sistemas operativos	1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (**1**) 1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (**1**) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (**1**) 2.1.- Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (**1**) 2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico. (**1**) 2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (**1**)

3.- 3.- UP03 - CREACIÓN Y GESTIÓN DOCUMENTAL. APLICACIONES DE PRODUCTIVIDAD (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

LA TIENDA DE INFORMÁTICA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje
Gestión de la información individual y colectiva través del manejo de herramientas ofimáticas locales y/o virtuales: Editor de textos, hoja de cálculo.
Optimización de recursos personales y económicos: aplicaciones de productividad.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Los alumnos realizarán varias prácticas de hojas de cálculo con documentos empresariales de nuestro negocio de informática: facturas, gestión de stock, comisiones de ventas, etc.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Nombre de la actividad Documentos de Empresa
Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Examen de Excel	2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (**1**)
Observación sistemática	Prácticas de Excel	2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (**1**)

4.- 4.- UP04 - BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN, SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN (11 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COOPERO Y COLABORO EN RED

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los alumnos recibirán una tarea individual que deberán desarrollar documentalmente y mostrar en red (padlet, canva, genially o similar), para posteriormente presentarla oralmente. Esta elaboración tendrá una nota grupal, por lo que deberán cooperar cada uno con su tarea y además colaborar entre ellos para que la nota grupal sea la mejor posible.
Los saberes básicos trabajados son
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje
Búsqueda, selección y archivo de información.
Gestión de la información individual y colectiva través del manejo de herramientas ofimáticas locales y/o virtuales: Editor de textos, hoja de cálculo.
Introducción a la programación: Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles y/o web empleando entornos gráficos.
Control y programación de robots
Comunicación y colaboración en red.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Padlet grupal con aportaciones individuales de actividades planteadas sobre seguridad, bienestar y ciudadanía digital.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Mural grupal cooperativo
Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Mural	2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (**1**) 2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (**8**) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (**1**) 2.7.- Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, publicando y presentando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa. (**1**)
Presentación de un producto	Presentación oral individual	2.1.- Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (**1**) 2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico. (**1**)
Observación sistemática	Colaboración con mis compañeros	2.7.- Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, publicando y presentando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa. (**1**)

5.- 5.- UP05 - SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL: PROTEGIENDO NUESTRA VIDA ONLINE

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Unidad didáctica que aborda de manera integral la seguridad y bienestar digital en el entorno educativo y personal. Los alumnos aprenderán sobre la importancia de proteger datos personales, prevenir riesgos en línea, gestionar la seguridad de dispositivos, proteger la privacidad en redes sociales, y promover un uso saludable de la tecnología. Mediante dinámicas participativas, debates y actividades prácticas, se fomentará el desarrollo de habilidades para enfrentar situaciones de ciberacoso, promover la seguridad en línea y resolver conflictos digitales. El objetivo es concienciar a los alumnos sobre los riesgos en internet y capacitarlos para adoptar actitudes responsables y seguras en su uso de la tecnología, promoviendo un entorno digital saludable y respetuoso.
Los saberes básicos curriculares que se trabajarán son:
C. Seguridad y bienestar digital
Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. Configuración de antivirus, firewall, actualizaciones.
Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.
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.).

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Los alumnos participarán en el diseño y ejecución de una campaña de concienciación sobre seguridad en línea, creando vídeos y publicándolos en un site colaborativo y en las redes sociales del instituto, actividades que forman parte de la siguiente unidad de programación.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

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

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Video en animaker o similar

Los estudiantes analizarán en parejas una ficha de seguridad sobre buenas prácticas en línea y discutirán sobre las medidas preventivas y correctivas para hacer frente a amenazas digitales. Posteriormente, compondrán un video animado sintetizando los riesgos digitales y consejos para evitarlos.
Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Composición y/o ensayo	Video en animaker o similar	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (**2**) 3.1.- 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. (**1**) 3.2.- Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. (**1**) 3.3.- Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo. (**1**)

6.- 6.- UP06 - PUBLICACION Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS EN INTERNET (7 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

PROTEGIENDO NUESTRA VIDA ONLINE II

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En la situación de aprendizaje anterior, el alumnado había elaborado un vídeo sobre seguridad y bienestar digital. En esta situación de aprendizaje participarán en el diseño y ejecución de una página web para usarla como campaña de concienciación sobre seguridad en línea en el instituto.
Esta situación de aprendizaje es relevante para los estudiantes, ya que les permite aplicar conocimientos teóricos en un contexto real, fomenta la responsabilidad y ética digitales, y les brinda la oportunidad de ser agentes de cambio en la promoción de un uso seguro de la tecnología.
B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje
Optimización de recursos personales y económicos: aplicaciones de productividad. Comunicación y colaboración en red.
Publicación y difusión responsable en redes: Creación y edición de blogs y/o páginas web.
Producto solicitado

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

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

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Publicación y difusión de la página web
Cada pareja crearán un apartado de la web donde incorporar texto explicativo, imágenes y su video sobre medidas de seguridad y bienestar digital. Generar un QR para difundirlo en el instituto y sus RRSS. Pensarán y propondrán otras maneras para llegar al alumnado del instituto.
Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Realización de apartado de la web colaborativa	

7.- 7.- UP07 - CIUDADANÍA DIGITAL (7 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

INVESTIGANDO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Imagina que eres un científico que trabaja en el desarrollo de sistemas de inteligencia artificial. Tu misión es realizar un test sobre etiqueta digital, licencias de uso y propiedad intelectual ayudado por los materiales ofrecidos y la inteligencia artificial. Debes crear un cuestionario con 10 preguntas, incluyendo situaciones hipotéticas y casos prácticos.
Posteriormente, compartirán y analizarán los resultados para debatir sobre las siguientes cuestiones
¿Crees que la inteligencia artificial respeta la propiedad intelectual y hace un uso étidco de los datos de que se nutre?
¿Por qué es importante respetar la privacidad y ética en el uso de los datos en la inteligencia artificial? ¿Qué implicaciones tiene el no cumplir con las normas de propiedad intelectual en el desarrollo de
sistemas de inteligencia artificial?
¿Cómo crees que se puede fomentar una mayor conciencia sobre la etiqueta digital y el uso ético de la inteligencia artificial?

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Los alumnos crearán un test ayudados por inteligencia artificial sobre etiqueta digital, licencias de uso y propiedad intelectual. Posteriormente, compartirán y analizarán los resultados ofrecidos y su veracidad. Prepararán un argumentario

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- 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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Debate sobre ética de la IA
Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Debate sobre ética de la IA	4.1.- Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. (**1**) 4.2.- Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. (**8**) 4.3.- 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. (**1**) 4.4.- 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. (**1**)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Digitalización implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumunos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Digitalización.

Competencias específicas	Peso
Digitalización	
1.- 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.	1
2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	3
3.- Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	1
4.- 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.	1

La calificación de Digitalización se calculará a través de la siguiente media ponderada:

$$\text{calificación Digitalización} = \frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 3 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1}{1 + 3 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,
En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,
...
CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.- 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.	

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	1
1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	1
1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	1
2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
2.1.- Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	1
2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico.	1
2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable.	1
2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable.	1
2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente.	1
2.6.- Diseñar y desarrollar aplicaciones y programas informáticos sencillos mediante el uso de entornos de programación.	1
2.7.- Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, publicando y presentando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa.	1
3.- Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	
3.1.- 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.	1
3.2.- Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	1
3.3.- Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	1
4.- 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.	
4.1.- Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	1
4.2.- Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	1
4.3.- 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.	1
4.4.- 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.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 4 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE4 =

$$\frac{CEV4.1 \times 1 + CEV4.2 \times 1 + CEV4.3 \times 1 + CEV4.4 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV4.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 4.1,
en general, CEV4.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".