



EXTRACTO PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2025/2026

I.E.S. CORNELIO BALBO



DEPARTAMENTO: TECNOLOGÍA

ASIGNATURA/MÓDULO: DIGITALIZACIÓN 4º ESO

SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y SU DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

EVALUACIONES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE
1º EVALUACIÓN	1. PREPARA EL SISTEMA INFORMÁTICO CONTRA EL ACTIVISMO DIGITAL 2. CONVIÉRTETE EN ARQUITECTO DE LA RED CONTRA LA BRECHA DIGITAL 3. BUSCA, SELECCIONA Y ORGANIZA INFORMACIÓN DEL CÁMBIO CLIMÁTICO
2º EVALUACIÓN	4. COLABORA, COMUNICA Y PUBLICA SOBRE CIENTÍFICAS 5. CREA Y DIFUNDE CONTENIDOS COMO INFLUENCER INCLUSIVO. 6. APPADRINA UN MONUMENTO PARA PRESERVAR EL PATRIMONIO.
3º EVALUACIÓN	7. DISEÑA EL KIT DE SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL. 8. EMPODÉRATE EN LA CIUDADANÍA DIGITAL CRÍTICA.

¿QUÉ EVALUAR?

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos
1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	DIG.4. A.1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. DIG.4. A.3. Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. DIG.4. A.4 Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.	STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3
	1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible.	DIG.4.A.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario	
	1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso	DIG.4. A.1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.	



	necesario, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/ o tecnológicos de manera sostenible y responsable.		
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.	DIG.4. B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información. DIG.4. D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
	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 y siguiendo normas básicas de seguridad en la red	DIG.4. B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información. DIG.4. C.2. 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. DIG.4. C.3. 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)	
	2.3. Crear, programar, 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, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	DIG.4. B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. DIG.4.B.4. Publicación y difusión responsable en redes. DIG.4. D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.	
	2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa	DIG.4. B.3. Comunicación y colaboración en red. DIG.4.D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. DIG.4. D.6. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libre	

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.	DIG.4.C.2. 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.	CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.
	3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	DIG.4. C.1. Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.	
	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.	DIG.4.C.3. 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).	
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 la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo.	DIG.4.D.3. Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales DIG.4.D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.
	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	DIG.4. D.3. Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales DIG.4.D.4. Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.	
	4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los	DIG.4. D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.	



	medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	DIG.4.D.2. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes DIG.4.D.6. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres	
	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.	DIG.4.D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.	

¿CÓMO EVALUAR?

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- registro personal
- recogida de actividades (por medio electrónico o tradicional)
- cuaderno de clase (PORTFOLIO)
- creaciones personales y en grupo
- exposiciones orales y debates
- pruebas escritas

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Todos los **criterios de evaluación** contribuirán de la misma manera a la consecución de las competencias específicas, tal y como establece la ley. En cuanto a la **calificación** de la materia, como los referentes de la evaluación son las competencias específicas, las competencias específicas estarán ponderadas en función del número de criterios que la componen. Se considerará superada la misma, cuando la calificación final sea igual o superior a 5.

CALIFICACIÓN DE LA MATERIA	Reparto de porcentajes que componen el 100% de la calificación de la materia:	ACTIVIDADES EVALUABLES
----------------------------	---	------------------------



Nota numérica 1 a 10 Porcentaje 100%	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN		(Asociadas a uno o más criterios de evaluación)
La materia de Digitalización se evalúa mediante un total de 4 competencias específicas, cuyo peso está ponderado en función de la cantidad de criterios de evaluación que la componen. Cada una de las competencias específicas es evaluada mediante uno, tres o cuatro criterios de evaluación, por lo tanto: Si la competencia específica sólo tiene un criterio, ésta supondrá un 7,15% de la nota final. Si la competencia específica tiene tres criterios, ésta supondrá un 21,45% de la nota final. Si la competencia específica tiene cuatro criterios, ésta supondrá un 28.6% de la nota final.	CE1	21.45%	1.1 1.2 1.3	7,15% 7,15% 7,15%	Las actividades evaluables calificadas mediante los instrumentos de evaluación estarán asociadas a los criterios de evaluación descritos. La calificación de cada criterio de evaluación será la media aritmética de todas las calificaciones asociadas a dichas actividades evaluables.
	CE2	28.60%	2.1 2.2 2.3 2.4	7,15% 7,15% 7,15% 7,15%	
	CE3	21.45%	3.1 3.2 3.3	7,15% 7,15% 7,15%	
	CE4	28.6%	4.1 4.2 4.3 4.4	7,15% 7,15% 7,15% 7,15%	
TOTAL:		100%		100%	

OBSERVACIONES

Libro de texto

- Digitalización 4º ESO. Editorial ANAYA
- Plataforma para la realización del Portfolio: MOODLE .

Pautas para la recuperación de la asignatura de cursos anteriores

No procede.

Plan de lectura

El departamento de Tecnología seguirá la Instrucción de 21 de junio de 2023, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la Competencia en Comunicación Lingüística en educación secundaria obligatoria seleccionando los textos oportunos para su desarrollo durante el curso, con una dedicación de media hora semanal.



Este es un resumen de la programación didáctica. Si desea consultar la programación completa, solicítelo a jefatura de estudios.