DIGITALIZACIÓN

4º E.S.O.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2025/2026

C.E.I.P.S. ISABEL LA CATÓLICA
NAVAS DEL REY

ÍNDICE

1 OBJETIVOS GENERALES 3
2 COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA 5
2.1 ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS CLAVE 9
3 RELACIÓN COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN 12
4 TEMPORALIZACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE 16
4.1 DISTRIBUCIÓN DE LA 1ª EVALUACIÓN 17
4.2 DISTRIBUCIÓN DE LA 2ª EVALUACIÓN 20
4.3 DISTRIBUCIÓN DE LA 3ª EVALUACIÓN 22
4.4 APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LAS EVALUACIONES 25
4.5 COMPROBACIÓN: SABERES BÁSICOS vs EVALUACIONES 26
5 PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN GENERALES 28
6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE MATERIA 30
6.1 CONSIDERACIONES GENERALES 30
6.2 CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN 31
6.3 PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA 35
6.4 SUPERACIÓN DEL CURSO 35
7 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES 36
8 PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE CURSOS ANTERIORES 36

1 OBJETIVOS GENERALES

De acuerdo a la siguiente base legal:

- *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (LOMLOE)*

- *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria*

- *DECRETO 65/2022, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.*

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

a Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

k Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2 COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 11.1 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, las competencias clave son las siguientes:

a Competencia en comunicación lingüística.
b Competencia plurilingüe.
c Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
d Competencia digital.
e Competencia personal, social y de aprender a aprender.
f Competencia ciudadana.
g Competencia emprendedora.
h Competencia en conciencia y expresión culturales.

A continuación, se muestran los descriptores operativos de cada competencia clave:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CCL1	Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
CCL2	Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3	Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4	Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.
CCL5	Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CP1	Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2	A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3	Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
STEM1	Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2	Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
STEM3	Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
STEM4	Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5	Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

COMPETENCIA DIGITAL (CD)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CD1	Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
CD2	Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear saberes básicos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
CD3	Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo saberes básicos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4	Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5	Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CPSAA1	Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
CPSAA2	Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
CPSAA3	Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
CPSAA4	Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
CPSAA5	Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CC1	Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
CC2	Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3	Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
CC4	Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CE1	Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
CE2	Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
CE3	Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CCEC)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CCEC1	Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2	Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3	Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4	Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

2.1 ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias específicas de esta asignatura están relacionadas con los descriptores del perfil de salida. Esta relación se especifica en el punto 3 de esta programación.

A continuación, se especifica como contribuye la asignatura a la adquisición de las competencias específicas de esta asignatura.

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.

La competencia hace referencia a la gestión y mantenimiento de los dispositivos digitales habituales en el entorno del alumnado. El uso extendido de las tecnologías digitales implica que el alumnado debe adquirir destrezas relativas al mantenimiento de los dispositivos, al ajuste de los mismos y a la identificación y resolución de problemas técnicos habituales garantizando el máximo aprovechamiento de estas tecnologías y enfrentándose a los mismos con una actitud resiliente.

La competencia engloba aspectos técnicos relativos al funcionamiento de los equipos y a las aplicaciones y programas requeridos para su uso. Asimismo, se debe considerar el papel que asumen en la actualidad las tecnologías de la comunicación y su implicación en la sociedad. Por ello, se considera fundamental abordar las funcionalidades de internet, los elementos de distintos sistemas de comunicación y la incorporación de las nuevas tecnologías relativas a la digitalización y conexión de objetos *(IoT).*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.

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

La presencia de elementos tecnológicos y medios digitales en nuestras vidas es un hecho que, progresivamente, va adquiriendo mayor trascendencia. Por ello, con el fin de optimizar y garantizar un aprendizaje permanente en contextos formales, no formales e informales, se hace necesaria la integración de recursos digitales en el proceso formativo del alumnado, así como la gestión adecuada del entorno personal de aprendizaje *(Personal Learning Environment*, PLE).

La competencia abarca aspectos relacionados con la alfabetización informacional y el aprovechamiento apropiado de las estrategias de búsqueda y tratamiento de información, así como con la generación de nuevo conocimiento mediante la edición, programación y desarrollo de contenidos, empleando aplicaciones digitales. De esta manera, el alumnado puede desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en su vida personal, académica y profesional, respetando los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso y posibilitando su aprendizaje permanente. Asimismo, se abordan las posibilidades que aportan las herramientas para la comunicación y para el trabajo colaborativo, permitiendo compartir y difundir experiencias, ideas e información de distinta naturaleza haciendo uso de la etiqueta digital.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

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

La competencia hace referencia a las medidas de seguridad que han de adoptarse para cuidar dispositivos, datos personales y la salud individual. La estrecha interacción que se realiza de forma habitual con la tecnología y con los dispositivos aumenta la exposición a riesgos, amenazas y ataques. Por eso, el alumnado debe adquirir hábitos que le permitan preservar y cuidar su bienestar y su identidad digital, aprendiendo a protegerse ante posibles amenazas que supongan un riesgo para la salud física y mental y adquiriendo pautas adecuadas de respuesta, eligiendo la mejor opción y evaluando el bienestar individual y colectivo.

Esta competencia engloba, pues, tanto aspectos técnicos relativos a la configuración de dispositivos como los relacionados con la protección de los datos personales. También incide en la gestión eficaz de la identidad digital del alumnado, orientada al cuidado de su presencia en la red, prestando atención a la imagen que se proyecta y al rastro que se deja. Asimismo, se aborda el tema del bienestar personal ante posibles amenazas externas en el contexto de problemas como el ciberacoso, la sextorsión, la dependencia tecnológica, el acceso a contenidos inadecuados como la pornografía o el abuso en el juego.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.

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.

La competencia hace referencia al conocimiento de las posibles acciones que se pueden realizar para el ejercicio de una ciudadanía activa en la red mediante la participación proactiva en actividades en línea. El uso extendido de las gestiones realizadas con tecnologías digitales implica que cada vez más servicios públicos y privados demanden que la ciudadanía interactúe en medios digitales, por lo que el conocimiento de estas gestiones es necesario para garantizar el correcto aprovechamiento de la tecnología y para concienciar al alumnado de la brecha social de acceso y uso para diversos colectivos y del impacto ecosocial de las mismas.

En este curso, esta competencia engloba aspectos de interacción con usuarios y de contenido en la red, de forma que se trabajan tanto el trato correcto al internauta como el respeto a las acciones que otras personas realizan y a la autoría de los materiales ajenos. Aborda también las gestiones administrativas telemáticas, las acciones comerciales electrónicas y el activismo en línea. Asimismo, hace reflexionar al alumnado sobre las tecnologías emergentes y el uso ético de los datos que gestionan estas tecnologías; todo ello para educar a usuarios y usuarias digitales activos, pero sobre todo críticos en el uso de la tecnología.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.

3 RELACIÓN COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El DECRETO 65/2022, de 20 de julio, establece, en su Anexo II, las competencias específicas de la asignatura y sus criterios de evaluación. Estas competencias específicas se conectan con los descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTORES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.	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.
		1.2 Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.
		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 necesario.
2 Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.	2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.
		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.

		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.
		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.
3 Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.	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.
		3.2 Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual
		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.
		3.4 Valorar la importancia creciente de la ciberseguridad.

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.	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.	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.
		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.
		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 y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.
		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.
		4.5 Conocer cómo autentificar la identidad en el mundo digital, seleccionando los medios más adecuados en función del entorno en que deba practicarse

DIGITALIZACIÓN		CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
Competencias Específicas	**Descriptores operativos**	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4
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.																																			
3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.																																			
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.																																			

Competencias	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
TOTAL DESCRIPTORES	1	0	3	9	8	6	3	0

4 TEMPORALIZACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Tal como establece el "DECRETO 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria", los **saberes básicos** a desarrollar en la asignatura para **4º de la ESO** quedan divididos en los siguientes bloques

- **A Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.**
- **B Digitalización del entorno personal de aprendizaje.**
- **C Seguridad y bienestar digital.**
- **D Ciudadanía digital crítica.**

En este mismo DECRETO 65/2022 se establecen para la asignatura de Digitalización **4 competencias específicas** y sus **criterios de evaluación** correspondientes.

Bloque	Nº	Unidad Didáctica	Nº de Semanas	Evaluación
A	1	Arquitectura de ordenadores y dispositivos móviles. Software. Redes.	6	1ª
B	2	Creación y edición de contenidos multimedia.	5	
	3	Aplicaciones de productividad.	5	2ª
	4	Publicación y difusión de contenidos.	6	
C	5	Ciberseguridad.	3	3ª
D	6	Interactividad en la red.	4	

A continuación se muestran la distribución y relación de:

- **Criterios de evaluación** (la numeración corresponde a los Anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio corresponde a la competencia específica)
- **Saberes básicos**
- **Actividades / Situaciones de aprendizaje**
- **Instrumentos de evaluación.** (Criterios de calificación)

.

4.1 DISTRIBUCIÓN DE LA 1ª EVALUACIÓN

CENTRO: **CEIPS ISABEL LA CATÓLICA** **CURSO:** **2025 - 2026** **MATERIA:** **DIGITALIZACIÓN (4º ESO)**	**1ª EVALUACIÓN**

UNIDAD DIDÁCTICA 1: ARQUITECTURA DE ORDENADORES Y DISPOSITIVOS MÓVILES. SOFTWARE. REDES.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (En Criterios de calificación viene el %)
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. 1.2 Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. 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 necesario. 2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 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. 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. 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.	**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.	Identificación de los componentes de hardware de un ordenador, cableado y conexiones.	Examen Hardware y Software. Escala numérica 1.1; 1.3; 2.1; 2.3 Práctica sobre Hardware. Rúbrica 1.1; 1.3;
		Resolución de problemas sencillos de hardware	Práctica-taller de reparaciones. Rúbrica 1.1; 1.3
		Instalar sistema operativo virtual	Práctica guiada virtualización. Escala numérica 1.2; 2.1;2.2; 2.4
		Realización de videotutoriales de software con OBS Studio	Microproyecto. Rúbrica 2.1; 2.2; 2.3; 2.4

UNIDAD DIDÁCTICA 2: CREACIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (En Criterios de calificación viene el %)
2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 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. 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. 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. 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. 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.	**B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje** – Búsqueda, selección y archivo de información – Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta – Comunicación y colaboración en red – Publicación y difusión responsable en redes.	Edición de foto. Retocar y modificar una imagen utilizando aplicaciones digitales e IA integrada ~~Edición de imagen vectorial~~ ~~Edición de audio. Modificar y crear~~ audios con Audacity ~~Edición de video con VSDC.~~ Operaciones básicas. Croma verde. ~~Conocer y aplicar las operaciones~~ básicas de edición de imagen, audio y video Elaborar un proyecto digital Aprendizaje digital	Prácticas guiadas Photopea, Canva y DS. Escala numérica 2.1; 2.3; 2.4; 4.1 ~~Prácticas guiadas con INKScape.~~ Escala numérica 2.1; 2.2; 2.4 ~~Prácticas guiadas. Escala numérica~~ 2.1; 2.2; 2.3; 4.1 ~~Prácticas guiadas. Escala numérica~~ 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 3.1; 4.1 ~~Examen práctico. Escala numérica~~ 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 3.1; 4.1 ~~Proyecto orla 2025~~ 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 3.1; 4.1 ~~Interés. Observación diaria~~ 2.1

4.2 DISTRIBUCIÓN DE LA 2ª EVALUACIÓN

CENTRO: **CEIPS ISABEL LA CATÓLICA** **CURSO:** **2025 - 2026** **MATERIA:** **DIGITALIZACIÓN (4º ESO)**	**2ª EVALUACIÓN**

UNIDAD DIDÁCTICA 3: APLICACIONES DE PRODUCTIVIDAD.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (En Criterios de calificación viene el %)
2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 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. 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. 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. 3.2 Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual 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. 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 y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. 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.	**B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje** – Búsqueda, selección y archivo de información – Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta – Comunicación y colaboración en red – Publicación y difusión responsable en redes..	Utilizar correctamente las herramientas más conocidas de ofimática (Word, Excel, PowerPoint) y realizar operaciones avanzadas con ellas (macros, tablas de contenido, fórmulas y gráficas, tablas combinadas, presentaciones en vivo, animaciones)	Prácticas guiadas. Escala numérica 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 4.1 Examen práctico de ofimática 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 3.2; 4.1; 4.3; 4.4
		Conocer las principales operaciones en bases de datos y nomenclaturas sql	Prácticas guiadas con bases de datos 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 4.1
		Utilizar la ofimática para la realización de proyectos	Microproyecto mujeres en la ciencia 2.1; 2.2; 2.3; 4.3; 4.4

UNIDAD DIDÁCTICA 4: PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (En Criterios de calificación viene el %)
2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 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. 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. 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. 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. 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. 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. 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. 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 y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. 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.	**B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje** – Búsqueda, selección y archivo de información – Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta – Comunicación y colaboración en red – Publicación y difusión responsable en redes.	Programar en lenguaje HTML	Examen de HTML. Escala numérica 2.1; 2.3; 4.2
		Publicar contenidos en distintas plataformas	Prácticas guiadas. Escala numérica 2.1; 2.4; 4.1; 4.2
		Utilizar realidad aumentada, virtual y mixta	Prácticas guiadas. Escala numérica 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 4.1
		Conocer el funcionamiento de Internet y las redes.	Cuestionarios digitales (Prácticas). Escala numérica 2.1; 2.2; 4.2
		Publicar un proyecto en la red y mejorar su impacto	Proyecto Empresa. Rúbrica 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 3.1; 3.3; 4.1; 4.2; 4.3; 4.4
		Aprendizaje digital	Interés. Observación diaria 2.1

4.3 DISTRIBUCIÓN DE LA 3ª EVALUACIÓN

CENTRO: **CEIPS ISABEL LA CATÓLICA** **CURSO:** **2025 - 2026** **MATERIA:** **DIGITALIZACIÓN (4º ESO)**	**3ª EVALUACIÓN**

UNIDAD DIDÁCTICA 5: CIBERSEGURIDAD.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (En Criterios de calificación viene el %)
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. 3.2 Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual 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. 3.4 Valorar la importancia creciente de la ciberseguridad. 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. 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. 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 y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. 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. 4.5 Conocer cómo autentificar la identidad en el mundo digital, seleccionando los medios más adecuados en función del entorno en que deba practicarse	**C. Seguridad y bienestar digital** – Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos – 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.).	Conocer las principales amenazas y soluciones en la red.	Pruebas objetiva. Escala numérica 3.1; 3.2; 3.3; 3.4; 4.1; 4.2; 4.3; 4.4
		Representación audiovisual para exponer en otros cursos sobre ciberseguridad	Proyecto de ciberseguridad. Rúbrica 3.1; 3.2; 3.3; 3.4; 4.1; 4.5
		Proyecto de ciberseguridad con la guardia civil. Participación en concurso	Proyecto. Rúbrica 3.1; 3.2; 3.3; 3.4; 4.1; 4.2; 4.3; 4.4; 4.5
		Saber detectar las fake news	Prácticas guiadas. Escala numérica 3.1; 3.2; 3.3; 3.4; 4.1; 4.2; 4.3; 4.4

UNIDAD DIDÁCTICA 6: INTERACTIVIDAD EN LA RED.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (En Criterios de calificación viene el %)
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. 3.2 Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual 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. 3.4 Valorar la importancia creciente de la	**D. Ciudadanía digital crítica.** – Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso – Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. – Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. – Comercio electrónico: facturas digitales,	Formar parte de una comunidad de intercambio de ideas en la red	Prácticas guiadas. Escala numérica 3.1; 3.2; 3.3; 3.4; 4.1; 4.2
		Conocer las características de las principales redes sociales.	Prácticas guiadas. Escala numérica 3.1; 3.2; 3.3; 3.4; 4.1; 4.2
		Conocer las formas de firma digital y las gestiones realizables con registro digital	Prácticas guiadas. Escala numérica 3.1; 3.2; 3.3; 3.4; 4.2; 4.4
		Conocer los principales sistemas de comunicación en la red, el mundo electrónico y gestiones	Prueba objetiva. Escala numérica 3.1; 3.2; 3.3; 4.1; 4.2; 4.3; 4.4; 4.5

ciberseguridad. 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. 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. 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 y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. 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. 4.5 Conocer cómo autentificar la identidad en el mundo digital, seleccionando los medios más adecuados en función del entorno en que deba practicarse	formas de pago y criptomonedas. – Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. – Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de *hardware* y *software* libres.	Aprendizaje digital	Interés. Observación diaria 2.1

4.4 APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LAS EVALUACIONES

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN			
		1ª	2ª	3ª	TOTAL
1	1.1.	3			3
	1.2.	1			1
	1.3.	3			3
2	2.1.	8	10	1	19
	2.2.	7	7		14
	2.3.	7	7		14
	2.4.	7	6		13
3	3.1.	3	1	9	13
	3.2.		1	9	10
	3.3.		1	9	10
	3.4.			8	8
4	4.1.	5	5	7	17
	4.2.		4	7	11
	4.3.		2	4	6
	4.4.		3	5	8
	4.5.			4	4

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
		1ª%	2ª%	3ª%
1	1.1.	100,00	0,00	0,00
	1.2.	100,00	0,00	0,00
	1.3.	100,00	0,00	0,00
2	2.1.	42,11	52,63	5,26
	2.2.	50,00	50,00	0,00
	2.3.	50,00	50,00	0,00
	2.4.	53,85	46,15	0,00
3	3.1.	23,08	7,69	69,23
	3.2.	0,00	10,00	90,00
	3.3.	0,00	10,00	90,00
	3.4.	0,00	0,00	100,00
4	4.1.	29,41	29,41	41,18
	4.2.	0,00	36,36	63,64
	4.3.	0,00	33,33	66,67
	4.4.	0,00	37,50	62,50
	4.5.	0,00	0,00	100,00

4.5 COMPROBACIÓN: SABERES BÁSICOS vs EVALUACIONES

SABERES BÁSICOS		EVALUACIÓN		
		1ª	2ª	3ª
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 – Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta – Comunicación y colaboración en red – Publicación y difusión responsable en redes			
C. Seguridad y bienestar digital	– Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos – 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.).			
D. Ciudadanía digital crítica	– Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso – Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. – Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. – Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. – Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. – Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.			

5 PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN GENERALES

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora, razón por la que el proceso evaluador se realizará a través de las siguientes acciones:

- **Observación directa del alumno**:
  Se valorará su actitud en clase, en el aula-taller y en el aula de informática, la participación activa en el aula, el trabajo en equipo, el respeto a sus compañeros, el interés hacia la materia y el cuidado por el material del centro.

- **Esquemas de cada unidad:**
  Se deberá entregar (individualmente) un esquema de la unidad didáctica el día del examen. Sólo se recogerá ese día salvo justificante médico o causa de fuerza mayor que así lo considere el profesor. Se valorará la capacidad de síntesis y la organización de las ideas expuestas en cada unidad. También la limpieza y la claridad del esquema entregado.

- **Controles o cuestionarios:**
  Se podrán realizar breves cuestionarios individuales sin previo aviso por parte del profesor. Estos cuestionarios tienen como finalidad hacer un seguimiento de las explicaciones diarias hechas en clase. También se podrán realizar pequeños cuestionarios por grupos.

- **Actividades en casa:**
  Se valorará la resolución de tareas encomendadas para casa.

- **Exposiciones orales:**
  Se podrá pedir la exposición oral de un tema concreto con libertad para la exposición. Se valorará tanto el formato digital que apoya a la presentación (PowerPoint, Prezi, Presentaciones…) como la exposición oral los saberes básicos, recogiendo las ideas principales e integrándolas de forma clara y concisa.

- **Prácticas con equipos informáticos:**
  Se realizarán prácticas en el aula de informática mediante guiones escritos o exposiciones por parte del profesor. Se llevará un control individual de las prácticas realizadas en clase por parte de cada alumno. Con estas prácticas se adquirirán los conocimientos y destrezas necesarias para poder realizar posteriormente un proyecto de grupo.

- **Proyectos en el aula-taller y/o aula de informática:**

  Se realizarán proyectos de grupo para la resolución de problemas tecnológicos. Estos proyectos tienen como finalidad la aplicación de los conocimientos y destrezas adquiridas en las diversas unidades didácticas. Se valorará la organización del trabajo, la capacidad de trabajar en equipo, el uso de las TIC para realizar las tareas, el esfuerzo realizado y la implicación de los miembros del grupo, la utilización de un vocabulario adecuado, así como la cantidad, claridad y calidad de los saberes básicos aportados en la memoria final.

- **Realización de pruebas objetivas individuales**:

  Se valorará el grado de *adquisición de los conocimientos* y se detectarán posibles errores. Se realizarán al menos dos por trimestre. Estas pruebas objetivas podrán ser escritas, orales y/o prácticas.

6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE MATERIA

6.1 CONSIDERACIONES GENERALES

❖ **Trabajos y pruebas escritas:**

- Se valorará el orden, la maquetación del archivo, la limpieza y los comentarios en la presentación de trabajos escritos.
- Se tendrá en cuenta la ortografía y la calidad de redacción.
- Todos los trabajos deben ser de elaboración personal. **No se admitirán plagios** y estos se calificarán como cero.
- La propuesta de trabajos se hace con tiempo suficiente para su entrega. Las producciones entregadas fuera de la fecha propuesta serán calificadas como “APTO” o “NO APTO”, significando “APTO” tener una nota numérica de 5 en dicho trabajo. **No se recogerá ningún trabajo fuera de plazo último que será el día del examen/entrega de proyecto**. Si no se hace entrega del trabajo a tiempo se calificará con un cero.

❖ **Faltas de ortografía:**

Se descontará como máximo 0.5 puntos en cada prueba o trabajo escrito según el siguiente criterio:

- De 1 a 3 faltas: 0.1 puntos por falta
- Más de 3 faltas: 0.5 puntos de la puntuación final

❖ **Pruebas objetivas escritas:**

- Se recogerá cualquier **examen** en el momento en que se detecte que el alumno está **copiando** o **facilitando la copia** a terceros, y su calificación será de **cero** automáticamente.
- **No se repetirá** ningún **examen** a menos que sea por una causa debidamente justificada (justificante médico) y siempre a criterio del profesor.

6.2 CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN

El curso académico se compone de tres evaluaciones y la calificación de cada una de las evaluaciones se calcula mediante la asignación de porcentajes ponderados a los distintos instrumentos de evaluación que componen cada situación de aprendizaje, estableciendo de forma aproximada la media ponderada de los siguientes conceptos:

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN POR EVALUACIÓN	
CONCEPTO	**PONDERACIÓN**
Exámenes (escritos, orales, prácticos)	50%
Proyectos	30%
Prácticas (entregas, tareas, esquemas, controles…)	20%

Estos porcentajes se aplican a los instrumentos de evaluación de cada situación de aprendizaje y están relacionados con unos criterios de evaluación específicos de la materia y sus competencias, por lo que al final de curso, el alumno tendrá una nota de cada competencia específica.

- **Resumen por categoría dentro de cada evaluación**
- 1ª evaluación:
    - **Exámenes:** 2 SA (25% cada una).
    - **Proyectos:** 2 SA (15% cada una).
    - **Prácticas:** 7 SA (2.86% cada una).
- 2ª evaluación:
    - **Exámenes:** 2 SA (25% cada una).
    - **Proyectos:** 2 SA (12.5% cada una).
    - **Prácticas:** 5 SA (4% cada una).
- 3ª evaluación:
    - **Exámenes:** 2 SA (25% cada una).
    - **Proyectos:** 2 SA (12.5% cada una).
    - **Prácticas:** 4 SA (5% cada una).

Porcentajes por criterios

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN				EVALUACIÓN			
		1ª	2ª	3ª	TOTAL	1ª%	2ª%	3ª%	
1	1.1.	3			3	100,00	0,00	0,00	7
	1.2.	1			1	100,00	0,00	0,00	
	1.3.	3			3	100,00	0,00	0,00	
2	2.1.	7	9		16	43,75	56,25	0,00	30
	2.2.	7	7		14	50,00	50,00	0,00	
	2.3.	7	7		14	50,00	50,00	0,00	
	2.4.	7	6		13	53,85	46,15	0,00	
3	3.1.	3	1	9	13	23,08	7,69	69,23	50
	3.2.		1	9	10	0,00	10,00	90,00	
	3.3.		1	9	10	0,00	10,00	90,00	
	3.4.			8	8	0,00	0,00	100,00	18
4	4.1.	5	5	7	17	29,41	29,41	41,18	34
	4.2.		4	7	11	0,00	36,36	63,64	
	4.3.		2	4	6	0,00	33,33	66,67	
	4.4.		3	5	8	0,00	37,50	62,50	12
	4.5.			4	4	0,00	0,00	100,00	

Un criterio de evaluación se considera superado cuando su nota sea igual o superior a cinco.

Se considerará adquirida una competencia especifica cuando la media de los criterios de evaluación será superior a 5.

La no superación de una competencia especifica se considerará que no se han conseguido los descriptores operativos reseñados en el apartado 3.

Porcentajes por instrumentos de evaluación

Para simplificar el cálculo y adaptarlo a las ponderaciones según los criterios de evaluación, cada situación de aprendizaje tiene asignado un peso en función de los instrumentos de evaluación que se empleen (coinciden con los conceptos de la tabla 7.2)

De esta forma, el reparto por evaluaciones quedaría:

Primera Evaluación:

SdA	%	% modif	TIPO
SA1	25	25,00	Exámenes
SA2	2,86	2,86	Prácticas
SA3	2,86	2,86	Prácticas
SA4	2,86	2,86	Prácticas
SA5	12,5	15	Proyectos
SA6	2,86	2,86	Prácticas
SA7	2,86	2,86	Prácticas
SA8	2,86	2,86	Prácticas
SA9	2,86	2,86	Prácticas
SA10	25	25,00	Exámenes
SA11	12,5	15	Proyectos

Segunda Evaluación:

SdA	%	% modif	TIPO
SA1	4	4,00	Prácticas
SA2	25	25,00	Exámenes
SA3	4	4,00	Prácticas
SA4	15	15	Proyectos
SA5	25	25,00	Exámenes
SA6	4	4,00	Prácticas
SA7	4	4,00	Prácticas
SA8	4	4,00	Prácticas
SA9	15	15	Proyectos

Tercera Evaluación:

SdA	%	% modif	TIPO
SA1	25	25,00	Exámenes
SA2	15	15	Proyectos
SA3	15	15	Proyectos
SA4	5	5,00	Prácticas
SA5	5	5,00	Prácticas
SA6	5	5,00	Prácticas
SA7	5	5,00	Prácticas
SA8	25	25,00	Exámenes

❖ **Exámenes:**

Se realizarán al menos dos exámenes individuales en cada evaluación. Los exámenes generalmente serán **escritos,** pero se podrán realizar exámenes **orales** y **prácticos** en el aula de informática o en el taller para comprobar el grado de adquisición de las destrezas trabajadas (manejo de aplicaciones informáticas, habilidad con herramientas y dispositivos electrónicos, etc.). La nota de los exámenes será la **media ponderada** de todos los **exámenes** que se hagan en la evaluación. La ponderación de cada examen se notificará a los alumnos antes de la evaluación. Si un alumno **falta** a un examen, sólo se repetirá si trae un **justificante médico** o por una causa que el profesor considere suficientemente justificada, en caso contrario tendrá un **cero**. En el caso de que un alumno **copie** en un examen se le calificará el examen con un **cero**.

❖ **Prácticas:**

La nota del trabajo diario se calculará mediante la media ponderada de los proyectos realizados en grupo, las prácticas en el aula de informática, la nota de los cuestionarios realizados en clase, las exposiciones orales, las tareas encomendadas para casa y los esquemas o resúmenes de cada unidad. La ponderación de uno de estos subapartados se notificará a los alumnos antes de la evaluación.

- **Prácticas en el aula de informática:** Las prácticas serán de realización individual o por parejas y el profesor resolverá las dudas en clase. Al finalizar la sesión se registrará si las prácticas han sido finalizadas satisfactoriamente. Si un alumno falta a clase, justificada o injustificadamente, la práctica quedará registrada como “no realizada”, por tanto un cero. **Se** trabajará en grupos y todas las prácticas realizadas serán evaluadas teniendo en cuenta el montaje realizado, las preguntas orales contestadas y la aportación al grupo de cada alumno. Se podrán solicitar pequeños informes a la finalización de estas sesiones debiendo ser entregados y evaluados de forma individual.
- **Controles:** Se realizarán cuestionarios podrán ser individuales. Tienen por finalidad comprobar la atención mostrada en clase. Si un alumno falta a un cuestionario, sólo se repetirá si trae un justificante médico o por una causa que el profesor considere suficientemente justificada, si no es así tendrá un cero.
- **Exposición oral:** En el caso de solicitar una exposición, se valorará la claridad en la exposición, el vocabulario empleado, los saberes básicos expuestos, la documentación aportada, el dominio de la materia y la resolución de dudas propuestas. La valoración se realizará mediante rúbrica.
- **Trabajo en casa**: Se registrará la realización de las tareas como “hechas” o “sin hacer” el mismo día para el que se manden. Para obtener la calificación máxima en este apartado bastará con tener las tareas “hechas” todos los días que se manden. Con este apartado se pretende evaluar la implicación del alumno con la materia.
- **Esquemas de cada unidad**: El día del examen de la unidad se podrá solicitar un esquema-resumen de dicha unidad. Sólo se recogerá el día que se realice el examen, si no se entrega ese día quedará calificado como cero.

- **Gamificación**: Se utilizarán plataformas digitales como Socrative y Kahoot para repasar saberes básicos de forma atractiva para los alumnos. Se realizarán test sobre saberes básicos de forma individual, parejas o grupos. Si el test se realiza por parejas o grupos, todos los miembros tendrán la misma nota.
- **Clase invertida**: se podrá pedir el visionado de videos en la plataforma Edpuzzle. El visionado será de forma individual en casa o lugar con conexión a internet (no en clase). Se dará tiempo suficiente para poder buscar un lugar con conexión a internet si el alumno no tiene en su casa. Si llegada la fecha fijada el alumno no ha visionado el video contestando a las preguntas que aparecerán en él obtendrá la calificación de cero.
- **Microproyectos de investigación o aprendizaje por problemas**. Se podrán plantear situaciones reales simples en las que los alumnos tengan que buscar información por sí solos para poder resolver el problema presentado. Se desarrollará y valorará la competencia de "aprender a aprender" y "sentido de iniciativa y espíritu emprendedor" de los alumnos

❖ **Interés:**

Se valorará la participación activa en clase mediante el número de intervenciones, la realización de tareas a tiempo, la resolución de cuestiones propuestas.

El alumno aprobará la evaluación cuando la media ponderada de todos los instrumentos evaluadores sea mayor o igual a 5.0. La nota que aparecerá en el **boletín de evaluación** será la **nota truncada** de la media ponderada.

6.3 PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA

La asistencia a clase es obligatoria. La ausencia a la misma, injustificada, en más de un 10 % supondría la imposibilidad de ser evaluado por el procedimiento anterior.
En este caso el alumno realizará al final del curso (junio) una prueba escrita sobre la totalidad de los saberes básicos de la asignatura cuya nota será la nota de la asignatura.

6.4 SUPERACIÓN DEL CURSO

La nota final de la asignatura se calculará con la nota de cada uno de los criterios de las tres evaluaciones (nota con centésimas de cada evaluación). Para superar el curso la nota media de los criterios de evaluación debe ser mayor o igual a 5.0. En el caso de que no se supere el umbral del aprobado se realizará un examen en junio de la/s evaluación/es suspensas con el fin de poder recuperar dichas evaluaciones suspensas. La nota de ese examen reemplazará la nota de las pruebas de examen de la evaluación. Se volverá a calcular la nota final con la nota de los exámenes de recuperación. Si la nueva nota final es mayor o igual a 5.0, esta nota media será la nota final, en caso contrario no se habrá superado la asignatura.

Se considerará que un alumno ha adquirido las competencias clave en una asignatura cuando la

nota obtenida sea superior o igual a cinco. La nota obtenida por un alumno/a en una competencia clave se obtiene a partir de la media de las notas de las competencias específicas de todas las asignaturas cursadas por el alumno en el curso . En el caso de tener asignaturas pendientes solo se considerarán las competencias específicas de aquellas asignaturas pendientes que no tengan continuidad. Para calcular la media se sumará la nota de la competencia específica de cada asignatura tantas veces como descriptores operativos están relacionados con esa competencia clave.

7 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

En los casos en los que el alumno no haya conseguido superar la asignatura, se establecerán *pruebas específicas escritas*, en las que se intentará detectar si se han conseguido adquirir los conocimientos mínimos de las correspondientes unidades didácticas.

La recuperación de evaluaciones pendientes se realizará a finales de curso (*junio*) y no durante el curso. Se establecerá una prueba por cada una de las evaluaciones pendientes y el alumnado se presentará únicamente a la/s evaluación/es pendiente/s.

8 PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE CURSOS ANTERIORES

No aplica al ser una asignatura de 4º ESO con finalización de etapa.