

EXTRACTO PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO: 2025/2026

DIGITALIZACIÓN



4º DE ESO

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.
- 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 configurando el entorno personal de aprendizaje.
- 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 y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.
- Análisis del uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales. Criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1

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.

Competencia específica 2

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 y 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.

Competencia específica 3

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.

Competencia específica 4

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.

UNIDADES DIDÁCTICAS, TEMPORALIZACIÓN Y RELACIONES CURRICULARES

Unidades Formativas			
Trimestre	Nº	Título	Tiempo de desarrollo
1	1	Arquitectura de Ordenadores y Dispositivos Móviles. Software. Redes.	11 horas
1	2	Aplicaciones de Productividad I. Procesador de Texto.	14 horas
1	6	Creación y Edición de Contenido Multimedia I. Imágenes de Bits. Imágenes Vectoriales.	14 horas
1	3	Aplicaciones de Productividad II. Hoja de cálculo.	3 horas
2	7	Creación y Edición de Contenido Multimedia II. Audio y Video.	12 horas
2	4	Aplicaciones de Productividad III. Presentaciones.	11 horas
2	10	Interactividad en la Red	10 horas
2	5	Aplicaciones de Productividad IV. Bases de datos.	3 horas
3	8	Publicación y Difusión de Contenido	27 horas
3	9	Ciberseguridad	6 horas

1ª evaluación: 42 horas (14 semanas)

2ª evaluación: 36 horas (12 semanas)

3ª evaluación: 33 horas (11 semanas)

Total curso: 111 horas

RELACIONES CURRICULARES

Competencias Específicas.	Descriptor de competencias clave	Criterios de evaluación.	Saberes básicos
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.	– 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.
		1.2 Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	– 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 necesario.	– Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.
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.	– Comunicación y colaboración en red configurando el entorno personal de aprendizaje.
		2.2. Buscar y 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	– Búsqueda, selección y archivo de información.

			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.	– Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.
			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.	– Publicación y difusión responsable en redes.
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.	– 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.
			3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	– 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.	– 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.	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.	– 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.

			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.	– Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. – 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 medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	– 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 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.	– Análisis del uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales. Criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.

11. DISTRIBUCIÓN DE COMPETENCIAS POR EVALUACIÓN.

1ª Evaluación												
Temas.	Bloques.	Competencias Clave.	Competencias Específicas Evaluables.	Criterios Evaluación	Descriptor.	Instrumentos de Calificación			Nota Total.	% de cada competencia específica.	% en la evaluación	% del curso
						Prácticas/ Exámenes.	Observación directa.	Trabajos clase.				
						Peso en %	Peso en %	Peso en %				
UD1.Arquitecturas de Ordenadores y Dispositivos Móviles. Software. Redes. 12H.	A	STEM, CD, CPSAA, CE	1	1.1 1.2 1.3	STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3	0-85%	0-85%	15%	0-10	100%	26,67%	10,52%
UD2. Aplicaciones de Productividad I. Procesador de Texto. 15H.	B	CD, CPSAA, CE	2	2.1 2.2 2.3	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3	65%	20%	15%	0-10	17,65%	33,33%	13,16%
UD6. Creación e Edición de Contenido Multimedia I. Imágenes de Mapas de Bits. Imágenes Vectoriales. 15H					CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3	65%	20%	15%	0-10	17,65%	33,33%	13,16%
UD3. Aplicaciones de Productividad II. Hoja de cálculo. 3H.					CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3	65%	20%	15%	0-10	3,53%	6,67%	2,63%
TOTAL											100%	39,47%
2ª Evaluación												
UD7: Creación e Edición de Contenido Multimedia II. Audio y Video. 15H.	B	CD, CPSAA, CE	2	2.1 2.2 2.3	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3	65%	20%	15%	0-10	17,65%	35,71%	13,16%
UD4: Aplicaciones de Productividad III. Presentaciones. 14H.	B				CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3	65%	20%	15%	0-10	16,47%	33,33%	12,28%
UD10: Interactividad en la Red. 10H.	D	CD, CPSAA, CC, CE	4	4.1 4.2 4.3 4.4	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1	0-85%	0-85%	15%	0-10	100%	23,81%	8.77%
UD5: Aplicaciones de Productividad IV. Bases de datos. 3H.	B	CD, CPSAA, CE	2	2.1 2.2 2.3	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3				50%	35%	15%	0-10

TOTAL											100%	36,84%
3ª Evaluación												
UD8: Publicación y Difusión de Contenido. 20H.	B	CD, CPSAA, CE	2	2.1 2.2 2.3 2.4	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3	65%	20%	15%	0-10	23,53%	-	17,54%
UD9: Ciberseguridad. 7H.	C	CCL, STEM, CD, CPSAA, CC	3	3.1 3.2 3.3	CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3	0-85%	0-85%	15%	0-10	100%	-	6,14%
Nota final acumulada									0-10			100%

CÁLCULO DE LA CALIFICACIÓN POR EVALUACIÓN Y CÁLCULO DE LA NOTA FINAL

Haciendo referencia al peso concedido por evaluación en cada instrumento de evaluación a cada criterio de evaluación en la tabla del apartado 11, se calculará una calificación entre 0 y 10.

La nota final en la materia consistirá en la suma de las ponderaciones de las calificaciones otorgadas a cada criterio de evaluación en función de los pesos asignados a los distintos instrumentos de evaluación, según los porcentajes asignados a cada uno de los criterios respecto al total del curso (última columna a la derecha de la referida tabla del apartado 11).

La calificación será una nota entre 0 y 10 sin decimales, para lo que se aplicará la operación matemática de redondeo al entero más próximo cuando sea necesario.

MECANISMO DE RECUPERACIÓN DE CALIFICACIONES NEGATIVAS EN LAS COMPETENCIAS, SI ASÍ SE DECIDE.

Al finalizar cada evaluación y al final del curso, el profesor comunicará a los alumnos aquellas competencias que por su carácter progresivo seguirán siendo estimados en la siguiente evaluación y aquellos que de forma ordinaria no se contemplarán en la siguiente.

En el supuesto de que un alumno o alumna no logre un resultado satisfactorio en una competencia en una evaluación podrá recuperar el mismo en una prueba en donde de forma global se aglutinen las competencias no superadas, o mediante la realización de tareas especificadas por el profesor. También existirán momentos de aclaraciones de los conceptos más importantes para procurar la recuperación de los alumnos que estén en esas circunstancias.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA ANTE SITUACIÓN DE IMPOSIBILIDAD DE APLICAR LA EVALUACIÓN CONTINUA.

En la situación dada de que a un alumno o alumna no se le pueda aplicar la evaluación continua tendrá que superar una prueba en donde de forma global se aglutinen las competencias no superadas hasta la fecha que se dictamine la no aplicabilidad de la evaluación continua. También existirán momentos de aclaraciones de los conceptos más importantes para procurar la recuperación de los alumnos que estén en esas circunstancias.