None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

Programación Didáctica

4º de ESO - Digitalización

Digitalización - 4º de ESO

I.E.S. Francisco Tomas y Valiente (26003581) 2026/2027

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 09-09-2026

Finalización aproximada: 16-06-2027

Jefe del departamento responsable de la programación

María Asunción Fernández Santolaya

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Silvia Balboa Fuentevilla
- María Asunción Fernández Santolaya

Procedimiento para la adopción de medidas de atención a la diversidad

Cualquier grupo de alumnos es heterogéneo, presentando todos ellos diferentes niveles de maduración personal así como de intereses, motivaciones y capacidades. A continuación veremos como plantear dicha atención desde la programación y desde la utilización de materiales variados.

1.- DESDE LA PROGRAMACIÓN:

a) Se diferenciarán todos aquellos elementos que resulten esenciales y básicos de los contenidos de aquellos que amplíen o profundicen los mismos.

b) Se graduará la dificultad de las tareas que se propongan.

c) Se formarán grupos de trabajo heterogéneos en las actividades de aula, con flexibilidad en el reparto de tareas, fomentando el apoyo y la colaboración mutua.

d) Interpretar los criterios de evaluación aplicando los tipos de prueba más adecuados a los aspectos que se deseen evaluar y extendiendo el campo de exploración al conjunto de actividades que se realizan en el aula taller, diferenciando en todas ellas los mínimos exigibles.

2.- DESDE LOS MATERIALES UTILIZADOS:

a) El uso de materiales de refuerzo o ampliación nos permitirá atender a la diversidad en función de los objetivos que nos queremos fijar.

b) Se buscará la atención a las diferencias individuales de los alumnos, seleccionando los materiales curriculares complementarios que nos ayuden a alcanzar los objetivos fijados.

c) La enorme cantidad y la variación de actividades propuestas a lo largo de las diferentes unidades didácticas, de carácter individual y en grupo, en las que se analizan y experimentan auténticas situaciones de investigación y diseño industrial, van a contribuir a una mejor adaptación al grado de capacidad de cada alumno.

En el caso de detectar en cualquier alumno algún problema de aprendizaje o una alta capacidad intelectual, el profesor que imparta la materia se pondrá en contacto con el Departamento de Orientación para plantear las oportunas medidas.

Organización y seguimiento de los planes de recuperación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores

El sistema de recuperación de pendientes consistirá en la partición de la asignatura en tres bloques de contenidos y la realización de unas pruebas que podrán ser trabajos/ejercicios o pruebas escritas y que se detallarán al comienzo del nuevo curso escolar .

• Para aprobar será necesario obtener un 5 de media entre las tres partes y como mínimo un 4 en uno de los 3 bloques.El PRE de la pendiente lo llevará su profesor de la asignatura o en su defecto el jefe de departamento de Tecnología.

Libros o materiales van a ser utilizados para el desarrollo de la materia

Nombre	ISBN
No hay libro de texto específico para la asignatura	

Actividades extraescolares/complementarias que se van a llevar a cabo

Nombre	Inicio	Fin
No está prevista realizar este año ninguna actividad	09/09/2026	16/06/2027

Unidades de programación

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

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

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	**13,54%**
Esquemas y mapas conceptuales:	**17,86%**
Pruebas de ejecución:	**22,62%**
Presentación de un producto:	**4,17%**
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	**36,46%**
Trabajo monográfico o de investigación:	**5,36%**

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

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
09-09-2026	1.- Ciudadanía digital crítica.	12
17-10-2026	2.- Seguridad y bienestar digital	10
25-11-2026	3.- Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación	20
02-03-2027	4.- Digitalización del entorno personal de aprendizaje	32

1.- Ciudadanía digital crítica. (12 periodos)

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

Trabajamos la Ciudadanía digital (ética y estética en la red)

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

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.

La Metodología que utilizaremos en esta clase será en su gran parte práctica. Por eso las clases se darán en el Aula de Informática, procurando que los ordenadores sean ocupados por uno o dos alumnos como máximo. Creemos que la mejor manera que tienen los aprender esta asignatura es la de practicando con el ordenador. El recurso fundamental es el proyector o “cañón” ya que las distintas unidades se irán explicando paso a paso, primero haciendo el ejercicio el profesor y después de haberlo visto repetirá el alumno.
Una vez vistas las generalidades de funcionamiento de los programas, los alumnos realizarán más actividades por su cuenta siempre asesorados por el profesor.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

-Conocer y aplicar las leyes éticas y estéticas en la red.

-Trabajar los diferentes conceptos de la Ciudadania digital

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

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.

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

Nombre de la actividad

Ejercicios prácticos de Ética y estética en la red , aplicación práctica de los saberes básicos.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Ejercicios prácticos y preguntas de análisis	3.1.- Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. (**1**) 3.2.- Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. (**1**) 3.3.- Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo. (**1**) 4.1.- Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. (**1**) 4.2.- Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. (**1**) 4.3.- Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. (**1**) 4.4.- Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto. (**1**)
Observación sistemática	Trabajo diario y actitud	4.1.- Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. (**1**)

2.- Seguridad y bienestar digital (10 periodos)

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

Trabajar la seguridad y bienestar digital

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

Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.

Configuración de antivirus, firewall, actualizaciones.

Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.

Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).

La Metodología que utilizaremos en esta clase será en su gran parte práctica. Por eso las clases se darán en el Aula de Informática, procurando que los ordenadores sean ocupados por uno o dos alumnos como máximo. Creemos que la mejor manera que tienen los aprender esta asignatura es la de practicando con el ordenador. El recurso fundamental es el proyector o “cañón” ya que las distintas unidades se irán explicando paso a paso, primero haciendo el ejercicio el profesor y después de haberlo visto repetirá el alumno.
Una vez vistas las generalidades de funcionamiento de los programas, los alumnos realizarán más actividades por su cuenta siempre asesorados por el profesor.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Conocimiento específico sobre las diferentes temáticas de seguridad y bienestar digital.

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

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

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.

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

Nombre de la actividad

Búsqueda de información sobre diferentes temáticas de seguridad y bienestar digital.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Trabajo de investigación	2.1.- Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (**1**) 2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico. (**1**) 2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (**1**) 2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (**1**) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (**1**) 2.7.- Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, publicando y presentando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa. (**1**)
Observación sistemática	Trabajo diario y actitud	3.1.- Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. (**1**) 4.3.- Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. (**1**) 4.4.- Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto. (**1**)

3.- Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación (20 periodos)

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

El ordenador, hardware y software. Diseña tu página web.

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

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.

Publicación y difusión responsable en redes: Creación y edición de blogs y/o páginas web.

La Metodología que utilizaremos en esta clase será en su gran parte práctica. Por eso las clases se darán en el Aula de Informática, procurando que los ordenadores sean ocupados por uno o dos alumnos como máximo. Creemos que la mejor manera que tienen los aprender esta asignatura es la de practicando con el ordenador. El recurso fundamental es el proyector o “cañón” ya que las distintas unidades se irán explicando paso a paso, primero haciendo el ejercicio el profesor y después de haberlo visto repetirá el alumno.
Una vez vistas las generalidades de funcionamiento de los programas, los alumnos realizarán más actividades por su cuenta siempre asesorados por el profesor.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Conocimientos básicos sobre hardware y software de ordenadores.

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

1.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.

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

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

Nombre de la actividad

El ordenador, Hardware y software

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Esquemas y mapas conceptuales	Trabajo/Presentación	1.1.- Entender los procesos de conexión y gestión de dispositivos y redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. (**1**) 1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (**1**) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (**1**) 2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico. (**1**) 2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (**1**) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (**1**) 2.7.- Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, publicando y presentando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa. (**1**)
Pruebas de ejecución	Ejercicios sistemas operativos	1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (**1**) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (**1**) 2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico. (**1**)

Nombre de la actividad

Página web

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

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

4.- Digitalización del entorno personal de aprendizaje (32 periodos)

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

Multimedia y robótica

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

Búsqueda, selección y archivo de información.

Gestión de la información individual y colectiva través del manejo de herramientas ofimáticas locales y/o virtuales: Editor de textos, hoja de cálculo.

Edición y creación de contenido multimedia: herramientas de edición de audio, video e imagen. Realidad virtual, aumentada y mixta.

Introducción a la programación: Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles y/o web empleando entornos gráficos.

Control y programación de robots.

Optimización de recursos personales y económicos: aplicaciones de productividad.

Comunicación y colaboración en red.

Publicación y difusión responsable en redes: Creación y edición de blogs y/o páginas web.

La Metodología que utilizaremos en esta clase será en su gran parte práctica. Por eso las clases se darán en el Aula de Informática, procurando que los ordenadores sean ocupados por uno o dos alumnos como máximo. Creemos que la mejor manera que tienen los aprender esta asignatura es la de practicando con el ordenador. El recurso fundamental es el proyector o “cañón” ya que las distintas unidades se irán explicando paso a paso, primero haciendo el ejercicio el profesor y después de haberlo visto repetirá el alumno.
Una vez vistas las generalidades de funcionamiento de los programas, los alumnos realizarán más actividades por su cuenta siempre asesorados por el profesor.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Edición y creación de contenido multimedia.Introducción a la programación:Control y programación de robots.

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

1.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.

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

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Programación de robots.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Ejercicios de programación	1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (**1**) 2.2.- Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico. (**1**) 2.6.- Diseñar y desarrollar aplicaciones y programas informáticos sencillos mediante el uso de entornos de programación. (**1**)

Nombre de la actividad

Edición y creación de contenido multimedia

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

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

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

Nombre de la actividad

Manejo de herramientas ofimáticas

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

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

None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Prácticas con herramientas ofimáticas	1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (**1**) 2.1.- Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (**1**) 2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (**1**)

None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

Anexo I - Cálculo de calificaciones

Listado de competencias específicas

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

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

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

Competencias específicas	Peso
Digitalización	
1.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	1
2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	1
3.- Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	1
4.- Ejercer una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	1

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

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

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

Peso asociado a cada criterio de evaluación

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

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

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

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	

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

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

calificación CE4 =

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

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