

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DIGITALIZACIÓN

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2025/2026

ASPECTOS GENERALES

1. Contextualización y relación con el Plan de centro
2. Marco legal
3. Organización del Departamento de coordinación didáctica:
4. Objetivos de la etapa
5. Principios Pedagógicos
6. Evaluación
7. Seguimiento de la Programación Didáctica

CONCRECIÓN ANUAL

4º de E.S.O. Digitalización

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DIGITALIZACIÓN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA 2025/2026

ASPECTOS GENERALES

1. Contextualización y relación con el Plan de centro (Planes y programas, tipo de alumnado y centro):

El IES Las Lagunas está enclavado en una zona peri-urbana en expansión del municipio malagueño de Mijas, en un barrio de alta densidad de población, donde el desarrollo urbanístico ha sido importante, pasando de unos 5.000 a 50.000 habitantes. Es un barrio mayoritariamente obrero; existiendo una tasa creciente de paro y de población inmigrante. En los alrededores hay un polideportivo con piscina cubierta y dos campos de fútbol, un teatro y un parque con zonas verdes.

Nuestro centro está formado por un edificio de dos plantas, dispone de dos patios con pistas deportivas y un gimnasio. Existe también un aula de audiovisuales, la biblioteca, que cuenta con medios informáticos, dos laboratorios (Física- Química y Ciencias), un taller de Tecnología, dos aulas de Informática.. Por último, el centro cuenta con dos aulas para el alumnado Diversificación, dos aulas para los Ciclos Formativos de Grado Básico y un aula habilitada para trabajar problemas de convivencia y atención personalizada. No existen aulas de apoyo pues el centro se inclina por la inclusión escolar. El instituto cuenta también con un despacho para el AMPA compartido con DACE y un despacho para atender a padres.

Tenemos dos aulas de informática y diez carros con ordenadores portátiles de uso para todo el centro.

El alumnado procede principalmente del propio municipio, aunque también hay un porcentaje importante de alumnos/as de procedencia extranjera. Este centro participa activamente, en numerosas actividades locales, así como en los Programas para la Innovación de la Consejería:

Programas Tipo A.

Bienestar Emocional

Biblioteca Escolar

Código Escuela 4.0

Plan de Actuación Digital (TDE)

Plan de Igualdad de Género en Educación de Andalucía

Programas Tipo B.

Hábitos de Vida Saludable

ALDEA (Recapacicla)

ComunicA

Lectura y escritura funcional y creativa

Alfabetización audiovisual

Oralidad y Debate

Radio Escolar

AulaDjaque

Programas Culturales

Artes Escénicas

Flamenco en el Aula

Aula de Cine

Vivir y Sentir el Patrimonio

Emprendimiento Educativo

Finanzas para todos

Escape Room Emprendedor

STEM

Razonamiento Matemático

Investigación Aeroespacial

Robótica y Programación

Inteligencia Artificial

Red Andalucía Escuela: Espacio de Paz

Prácticum Máster Secundaria

Programas Tipo C

Pacto de Estado: Prevención Violencia de Género

Plan de Cooperación Territorial (PCT) en Refuerzo de la Competencia Matemática.
PROGRAMAS INTERNACIONALES
Programa de Bilingüismo

Dentro del programa Código Escuela 4.0. El departamento de tecnología se encarga este año de la coordinación del programa Steam 4.0 en la jefa del departamento. Se cuenta con 2 h de reducción en la carga lectiva para, según la Resolución del 1 de agosto de 2025, de la Dirección General de Innovación y formación del Profesorado, sobre medidas para el impulso de la Competencia Digital en los centros docentes sostenidos con fondos públicos en el Marco del Programa de Cooperación Territorial Código Escuela 4.0.

Desde el departamento de tecnología contribuimos al desarrollo de los objetivos y líneas pedagógicas incluidos en nuestro Plan de Centro, potenciando la participación de nuestro alumnado y sus familias en la vida y desarrollo del centro, promoviendo el respeto de todas las creencias religiosas y morales, el respeto de ideas políticas y sociales que sigan los principios y valores establecidos en la constitución, y favoreciendo la no discriminación, la igualdad de hombres y mujeres, así como una educación integral, solidaria y de calidad.

Desde las materias de este departamento se potenciará también la reflexión, el sentido crítico, el interés por saber y el esfuerzo y la autonomía personal, ayudando al alumnado al desarrollo de sus capacidades intelectuales.

En la situación actual y debido a los problemas de masificación que sufre el centro, uno de las aulas taller ha permanecido también este año como aula para 1º de bachillerato y el otro taller si se está usando para cursar tecnología, aunque no hay horas disponibles para que todos los grupos puedan desarrollar las clases en el taller. Las unidades con las que cuenta el departamento durante es curso son:

- 7 unidades de 2º ESO. Tecnología y digitalización. 3 h semanales
- 7 unidades de 3º ESO. Tecnología y digitalización. 2 h semanales
- 4 unidades de 1º ESO de Computación y Robótica. 2 h semanales. (3 grupos pertenecen al departamento de matemáticas)
- 3 unidades de 2º ESO de Computación y Robótica. 2 h semanales
- 4 unidades de 3º ESO de Computación y Robótica. 2 h semanales
- 1 unidad de 4º ESO. Tecnología. 3 h semanales
- 1 unidad de 1º Bachillerato. Tecnología e Ingeniería. 4 h semanales.
- 1 unidad de 2º Bachillerato. Tecnología e Ingeniería II. 4 h semanales.
- 1 unidad de 1º bachillerato de Creación Digital y Pensamiento Computacional. 2 h semanales.
- 2 unidades de 1º bachillerato de Tecnologías de la Información y Comunicación. 2 h semanales.
- 2 unidades de 2º bachillerato de Tecnologías de la Información y Comunicación. 2 h semanales.

2. Marco legal:

De acuerdo con lo dispuesto en los puntos 2 y 3 del artículo 27 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo de 2023, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «2. En el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, los centros docentes desarrollarán y concretarán, en su caso, el currículo en su Proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa. 3. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 120.4 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, los centros docentes, en el ejercicio de su autonomía, podrán adoptar experimentaciones, innovaciones pedagógicas, programas educativos, planes de trabajo, formas de organización, normas de convivencia o ampliación del calendario escolar o del horario lectivo de ámbitos, áreas o materias de acuerdo con lo que establezca al respecto la Consejería competente en materia de educación y dentro de las posibilidades que permita la normativa aplicable, incluida la laboral, sin que, en ningún caso, suponga discriminación de ningún tipo, ni se impongan aportaciones a las familias ni exigencias a la Administración educativa. ».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4.3 de la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma

de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, «Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 2.4, los departamentos de coordinación didáctica concretarán las líneas de actuación en la Programación didáctica, incluyendo las distintas medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales que deban llevarse a cabo de acuerdo con las necesidades del alumnado y en el marco establecido en el capítulo V del Decreto 102/2023, de 9 de mayo.».

Además y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.4 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «El profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones didácticas, según lo dispuesto en el artículo 29 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, de las materias de cada curso que tengan asignadas, a partir de lo establecido en los Anexos II, III, IV y V, mediante la concreción de las competencias específicas, de los criterios de evaluación, de la adecuación de los saberes básicos y de su vinculación con dichos criterios de evaluación, así como el establecimiento de situaciones de aprendizaje que integren estos elementos y contribuyan a la adquisición de las competencias, respetando los principios pedagógicos regulados en el artículo 6 del citado Decreto 102/2023, de 9 de mayo.».

Justificación 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.
- 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 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.
- Instrucciones de 21 de junio de 2023, de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.
- Instrucciones de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre las medidas para el fomento del Razonamiento Matemático a través del planteamiento y la resolución de retos y problemas en Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.

3. Organización del Departamento de coordinación didáctica:

El departamento de tecnología e informática está compuesto por siete miembros:

Laureano Romero Montero. Secretario sin horas lectivas.

Profesores de Tecnología

Ana Monteagudo Gómez. Jefe de departamento.

Carmen Cañadas Quedada.

Laura García Cisneros

Daniel Canilla Pérez.

Alex Vilarrubla Martín

Araceli Sara Luna Doblás

Con el siguiente reparto de grupos y horas:

ANA MONTEAGUDO GÓMEZ

3 h. Jefatura de departamento

6 h. Tecnología y Digitalización 2º ESO

3 h. Tecnología. 4º ESO

4 h. Tecnología e Ingeniería de 1º de bachillerato.

2 h. Coordinación de proyecto Steam 4.0

CARMEN CAÑADAS QUESADA

2 h . Computación y Robótica. 1º ESO
6 h . Tecnología y digitalización. 3º ESO
4 h. Tecnología e Ingeniería de 2º de bachillerato.
6 h reducción horaria.

LAURA GARCÍA CISNEROS

9 h. Digitalización. 4º ESO
6 h. Tecnología y digitalización. 3º ESO
3 h. Tecnología y Digitalización 2º ESO

DANIEL CANILLA PÉREZ

6 h. Digitalización. 4º ESO
6 h . Computación y Robótica. 2º ESO
4 h. Tecnología de la información y comunicación. 2º bachillerato.
2 h. Tutor 4º ESO.

ALEX VILARRUBLA MARTÍN

6 h. Digitalización. 4º ESO
6 h . Computación y Robótica. 3º ESO
4 h. Tecnología de la información y comunicación. 1º bachillerato.
2 h. Creación Digital. 1º de bachillerato.

ARACELI SARA LUNA DOBLAS

2 h. Tecnología y digitalización. 3º ESO
2 h. Tutoría 3º ESO
12 h. Tecnología y Digitalización 2º ESO
2 h . Computación y Robótica. 3º ESO

4. Objetivos de la etapa:

Conforme a lo dispuesto en el artículo 5 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo de 2023. la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas 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 los demás, 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 propia y de las demás personas, apreciando los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como otros hechos diferenciadores como el flamenco, para que sean conocidos, valorados y respetados como patrimonio propio.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de las otras personas, 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 medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora, reconociendo la riqueza paisajística y medioambiental andaluza.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- m) Conocer y apreciar la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- n) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

La materia de Digitalización contribuye directamente a la consecución de los objetivos generales de la etapa establecidos en el artículo 5 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo, al desarrollar en el alumnado las competencias necesarias para comprender y utilizar las tecnologías digitales de forma segura, ética y crítica. A través del trabajo con herramientas digitales, la gestión de la información y la creación de contenidos multimedia, el alumnado afianza su competencia digital, mejora su capacidad para aprender de forma autónoma y desarrolla el pensamiento lógico y analítico, contribuyendo así a los objetivos e, f y g de la etapa.

Asimismo, la materia promueve el uso responsable de la tecnología, la igualdad de oportunidades y la participación activa en entornos digitales, fomentando valores de respeto, colaboración y sostenibilidad, en consonancia con los objetivos a, c y j del mismo decreto. De este modo, Digitalización no solo prepara al alumnado para afrontar los retos de la sociedad digital y del aprendizaje permanente, sino que también potencia su desarrollo personal, su sentido crítico y su capacidad para contribuir de manera constructiva y ética al progreso social y tecnológico

5. Principios Pedagógicos:

La enseñanza de Digitalización se basa en un enfoque competencial, activo y orientado a la aplicación práctica de los aprendizajes, conforme a los principios establecidos en el Decreto 102/2023, de 9 de mayo, y la Orden de 30 de mayo de 2023. Esta materia tiene como finalidad que el alumnado desarrolle una comprensión crítica y funcional de las tecnologías digitales, promoviendo la resolución de problemas, la gestión responsable de la información y la creación de contenidos digitales. El aprendizaje se construye a través de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación o la indagación práctica, que sitúan al alumnado en el centro del proceso educativo.

Siguiendo los principios de inclusión, equidad y atención a la diversidad del currículo andaluz, la materia de Digitalización garantiza el acceso de todo el alumnado al aprendizaje digital mediante estrategias basadas en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se fomenta la participación activa, el trabajo colaborativo y la igualdad de género, evitando estereotipos asociados al ámbito tecnológico y destacando referentes diversos en el mundo digital. Este enfoque contribuye al desarrollo integral del alumnado, permitiendo que cada estudiante aprenda desde sus capacidades, intereses y ritmos individuales.

Finalmente, la materia promueve el uso ético, seguro y sostenible de las tecnologías digitales, de acuerdo con los valores recogidos en el artículo 5 del Decreto 102/2023. Se impulsa la ciudadanía digital responsable, la protección de datos personales y la conciencia sobre el impacto social y medioambiental del uso de las TIC. La evaluación se concibe como un proceso continuo y formativo, que valora tanto la adquisición de competencias digitales como la capacidad para aplicarlas de manera creativa, crítica y colaborativa en contextos reales.

6. Evaluación:

6.1 Evaluación y calificación del alumnado:

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria se regirá por los principios establecidos en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), el Decreto 102/2023, de 9 de mayo, y la Orden de 30 de mayo de 2023, que desarrolla el currículo en Andalucía. Según estas normas, la evaluación será continua, formativa e integradora, orientada a valorar el grado de desarrollo de

las competencias específicas de cada materia y el progreso del alumnado en relación con los criterios de evaluación. La finalidad principal de la evaluación es mejorar el aprendizaje y los procesos de enseñanza, constituyendo una herramienta para la orientación y la toma de decisiones pedagógicas.

De acuerdo con el artículo 20 del Decreto 102/2023, la evaluación debe basarse en la observación sistemática del trabajo diario, la participación, el esfuerzo personal y la consecución de los aprendizajes, valorando tanto los procesos como los resultados. Asimismo, la Orden de 30 de mayo de 2023 establece que la evaluación debe atender a la diversidad del alumnado, ajustándose a sus características, necesidades y ritmos de aprendizaje, y aplicando medidas de atención inclusivas y adaptaciones curriculares cuando sean necesarias. La evaluación ha de garantizar la objetividad, la transparencia y la coherencia con los criterios previamente establecidos en la programación docente.

La calificación del alumnado se expresará en términos cualitativos y numéricos, según lo dispuesto en el artículo 21 del Decreto 102/2023, como media de las competencias, donde todos los criterios tienen el mismo peso. Los instrumentos de evaluación serán variados ¿rúbricas, listas de cotejo, observación directa, productos de aprendizaje, exposiciones, proyectos, autoevaluaciones o coevaluaciones¿ y permitirán recoger evidencias del progreso del alumnado a lo largo del proceso de aprendizaje y que aportarán evidencias del progreso y nivel competencia alcanzado. La calificación final deberá resultar del análisis ponderado y global de todas estas evidencias, y no únicamente del rendimiento en pruebas puntuales.

Por último, la evaluación tendrá un carácter inclusivo, formativo y orientador, centrado en la mejora continua. Se favorecerá la autoestima, la responsabilidad y la autonomía del alumnado mediante la autoevaluación y la reflexión sobre su propio progreso. En consonancia con la Orden de 30 de mayo de 2023, las decisiones de promoción y titulación se adoptarán de manera colegiada por el equipo docente, valorando de forma conjunta el grado de adquisición de las competencias clave y el desarrollo personal del alumnado. Así, la evaluación se convierte en un proceso integral que impulsa el aprendizaje y la equidad educativa en el marco de la normativa andaluza vigente.

6.2 Evaluación de la práctica docente:

Resultados de la evaluación de la materia.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

7. Seguimiento de la Programación Didáctica

Según el artículo 92.2 en su apartado d, del Decreto 327/2010, de 13 de julio, es competencia de los departamentos de coordinación didáctica, realizar el seguimiento del grado de cumplimiento de la programación didáctica y proponer las medidas de mejora que se deriven del mismo.

Documento adjunto: Planes Lectura y Razonamiento Matem-tico.pdf Fecha de subida: 13/11/25

CONCRECIÓN ANUAL

4º de E.S.O. Digitalización

1. Evaluación inicial:

La evaluación inicial en la materia de Digitalización se concibe, conforme a lo establecido en el Decreto 102/2023, de 9 de mayo, y la Orden de 30 de mayo de 2023, como un proceso diagnóstico, formativo e inclusivo que permite al profesorado conocer el punto de partida del alumnado al inicio del curso. Su finalidad es identificar los conocimientos, destrezas y actitudes relacionadas con los contenidos tecnológicos fundamentales, así como las competencias desarrolladas en cursos anteriores, con el fin de adaptar la planificación y la metodología a las necesidades concretas de cada grupo, así como del alumnado NEAE.

Durante las primeras semanas del curso se aplicarán distintas estrategias e instrumentos de recogida de información, tales como cuestionarios de conocimientos previos, actividades prácticas de diagnóstico, observación directa en el aula y auto-evaluaciones del alumnado. Estas actividades permitirán valorar aspectos como el manejo básico de herramientas y materiales, la comprensión de sistemas mecánicos y eléctricos, el uso de recursos digitales de diseño técnico y la capacidad para trabajar en equipo y resolver problemas tecnológicos. La información obtenida orientará la toma de decisiones sobre el ritmo de trabajo, los agrupamientos y las medidas de apoyo necesarias.

Los resultados de la evaluación inicial no tendrán carácter calificativo, sino orientador, y servirán para ajustar la programación didáctica, priorizar determinados saberes básicos y establecer estrategias metodológicas que favorezcan el aprendizaje competencial. Este proceso garantizará una enseñanza personalizada, inclusiva y coherente con los principios de evaluación continua y formativa definidos en la normativa andaluza. De este modo, la evaluación inicial en la materia de Tecnología constituye un elemento esencial para asegurar la equidad y la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Principios Pedagógicos:

En 4º de ESO, la materia de Digitalización se desarrollará bajo un enfoque competencial, práctico y orientado a la aplicación real de las tecnologías digitales, conforme a lo dispuesto en el Decreto 102/2023, de 9 de mayo, y la Orden de 30 de mayo de 2023. Se promoverá que el alumnado adquiera un conocimiento sólido y crítico sobre el uso de herramientas digitales, la gestión de la información y la comunicación en entornos virtuales. La metodología se basará en el aprendizaje activo y colaborativo, con actividades que favorezcan la creatividad, la resolución de problemas y la reflexión sobre el impacto social y ético de la tecnología.

Durante el curso, se abordarán contenidos vinculados con la creación de contenidos digitales, la ciberseguridad, el tratamiento de datos, la inteligencia artificial, la programación básica y la transformación digital de la sociedad. Las actividades se diseñarán para que el alumnado desarrolle la competencia digital y el pensamiento computacional, integrando los saberes en proyectos y situaciones de aprendizaje contextualizadas. Se fomentará el uso responsable, seguro y sostenible de la tecnología, así como la valoración de la innovación digital como herramienta de progreso y cohesión social.

Se aplicarán medidas de atención a la diversidad acordes con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando la participación y el progreso de todo el alumnado, adaptando las tareas y recursos a distintos ritmos y estilos de aprendizaje. Además, se promoverá la igualdad de género y la inclusión digital, mostrando referentes diversos en el ámbito tecnológico y favoreciendo la participación equitativa en entornos digitales. De este modo, la materia de Digitalización en 4º de ESO contribuye al desarrollo integral del alumnado, capacitándolo para desenvolverse de forma crítica, ética y segura en la sociedad digital contemporánea.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

La materia de Digitalización, según lo dispuesto en la Orden de 30 de mayo de 2023, se desarrollará mediante situaciones de aprendizaje competenciales que integren los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas del currículo. Estas situaciones partirán de problemas reales, retos tecnológicos o contextos digitales de la vida cotidiana, permitiendo al alumnado aplicar los conocimientos adquiridos de forma práctica, crítica y creativa. El enfoque metodológico será activo, colaborativo y orientado a la resolución de problemas, potenciando la autonomía, el pensamiento computacional y la reflexión ética sobre el uso de la tecnología.

Las situaciones de aprendizaje se construirán tomando como referencia los bloques de saberes básicos de la materia:

- A) Transformación digital y sociedad;
- B) Comunicación y colaboración digital;
- C) Creación de contenidos digitales;

D) Seguridad y bienestar digital

E) Pensamiento computacional y tecnologías emergentes.

Cada situación integrará saberes de varios bloques, permitiendo al alumnado investigar, diseñar y producir contenidos digitales, analizar la información, proteger su identidad en línea y comprender el impacto de la transformación digital. Se emplearán metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), la indagación guiada, la resolución de retos tecnológicos y el uso de entornos digitales colaborativos, favoreciendo un aprendizaje significativo y funcional.

De acuerdo con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y la inclusión educativa establecidos en el Decreto 102/2023, las situaciones se adaptarán a las características y ritmos del alumnado, ofreciendo apoyos y recursos diversos. Se fomentará la igualdad de género en el ámbito digital, visibilizando referentes femeninos en la tecnología y la innovación, y promoviendo una participación equitativa en todas las tareas. Este enfoque metodológico garantiza una enseñanza competencial, ética y sostenible, contribuyendo al desarrollo de una ciudadanía digital crítica, responsable y creativa, alineada con los valores del currículo andaluz y los desafíos de la sociedad actual.

4. Materiales y recursos:

La materia de Digitalización se imparte en las aulas de informática 1 y 2, espacios dotados con equipos informáticos actualizados y conexión a internet que permiten el desarrollo de las actividades prácticas propias de la asignatura. Asimismo, el centro dispone de carritos móviles de ordenadores portátiles, que facilitan la flexibilidad organizativa del aula y posibilitan trasladar los recursos tecnológicos a otros espacios cuando sea necesario. Todo el alumnado y el profesorado emplean su cuenta G. EducaAnd, que proporciona acceso seguro y unificado a las herramientas digitales del entorno educativo de Google, tales como Google Classroom, Documentos, Hojas de Cálculo, Presentaciones y Drive, favoreciendo el trabajo colaborativo, la gestión de tareas y la evaluación formativa.

Para el desarrollo de las situaciones de aprendizaje, se utilizan recursos digitales y audiovisuales diversos, tales como la pizarra digital interactiva, el proyector, material multimedia, simuladores y aplicaciones web que permiten abordar los contenidos relacionados con la programación, la inteligencia artificial, la ciberseguridad, el análisis de datos, la creación de contenidos digitales y la alfabetización mediática. El uso de software libre y recursos digitales abiertos facilita la experimentación, la creatividad y la adquisición de competencias digitales de forma inclusiva y práctica.

Asimismo, se incorporan plataformas y entornos de trabajo propios del currículo de la materia, como Tinkercad, Scratch, Canva, Photopea, Replit, Code.org o Genially, entre otros, que permiten diseñar, programar y crear proyectos tecnológicos reales. Estos recursos contribuyen al desarrollo de las competencias específicas de la materia y fomentan un aprendizaje significativo y activo, basado en la resolución de problemas y la producción digital.

El conjunto de materiales y recursos empleados en la materia garantiza un aprendizaje competencial y adaptado a la realidad tecnológica actual, en coherencia con los objetivos establecidos en el Decreto 102/2023, de 9 de mayo, y la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

La evaluación de la materia de Digitalización en 4º de ESO se regirá por los principios de evaluación continua, formativa, criterial y competencial, establecidos en el Decreto 102/2023, de 9 de mayo, y en la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se regula el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía. El objetivo principal será valorar el progreso del alumnado en el desarrollo de las competencias específicas de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación definidos en el currículo oficial. La evaluación se concibe como un proceso inclusivo, objetivo y orientado a la mejora, en el que se tendrá en cuenta la implicación, la participación activa, el trabajo cooperativo y el esfuerzo mostrado en las situaciones de aprendizaje o unidades temáticas a lo largo del curso.

La materia se evaluará atendiendo a los criterios de evaluación y competencias específicas, ambos secuenciados en el Anexo I de la temporalización, donde dichos criterios y los saberes básicos están distribuidos por trimestres. Para determinar la calificación final, se realizará la media de las competencias, es decir, el promedio de los niveles de desempeño alcanzados en cada criterio de evaluación (todos los criterios tienen el mismo peso), lo que permitirá determinar el nivel competencial global del alumnado en la materia, tal y como indica la normativa andaluza vigente. Para calificar cada criterio de evaluación se emplearán diferentes instrumentos de evaluación, entre ellos:

observación directa, cuaderno de clase, pruebas escritas u orales, rúbricas de proyectos, tareas prácticas, trabajos de investigación y participación en las situaciones de aprendizaje o unidades temáticas.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

Mediante Anexo I

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- Creando un podcast sobre el uso responsable de internet

7. Actividades complementarias y extraescolares:

Visita a Málaga TechPark (Centro de Datos). Málaga.

Parque Tecnológico de Andalucía (PTA) ¿ C/ Marie Curie n.º 35, 29590 Campanillas, Málaga.

Polo Nacional de Contenidos Digitales ¿ Avda. Sor Teresa Prat n.º 15, 29003 Málaga.(Brújula)

La Térmica ¿ Avda. de los Guindos 48, 29004 Málaga.

OXO Museo del Videojuego ¿ Plaza del Siglo n.º 2, 29005 Málaga.

Andalucía Lab ¿ C/ Convento s/n, 29640 Benalmádena Costa, Málaga.

Habilitas Andalucía ¿ C/ Héroe de Sostoa 112, 29003 Málaga.

VRFun Málaga ¿ C/ Cuarteles n.º 39, 29002 Málaga.

Centro de Ciencia Principia ¿ Avda. de Luis Buñuel 6, 29011 Málaga.

Museo de la Imaginación ¿ C/ Martínez Campos n.º 15, 29001 Málaga.

Museo Aeronáutico de Málaga ¿ Terminal de Aviación General, Aeropuerto Málaga-Costa del Sol, Churriana, 29004 Málaga.

8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

8.1. Medidas generales:

- Agrupamientos flexibles.
- Aprendizaje por proyectos.
- Tutoría entre iguales.

8.2. Medidas específicas:

- Adaptaciones de acceso al currículo para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.
- Medidas de flexibilización temporal.
- Programas de profundización.
- Programas de refuerzo del aprendizaje.

8.3. Observaciones:

Documento adjunto: Anexo I. Temporalización DIG. 4º ESO. Curso 25-26.pdf Fecha de subida: 11/11/25

9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.
Descriptores operativos:
<p>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.</p>
<p>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.</p>
<p>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.</p>
<p>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.</p>
<p>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.</p>
Competencia clave: Competencia digital.
Descriptores operativos:
<p>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.</p>
<p>CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos 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.</p>
<p>CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, 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.</p>
<p>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.</p>
<p>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.</p>
Competencia clave: Competencia ciudadana.
Descriptores operativos:
<p>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.</p>
<p>CC2. Analiza y asume fundamentalmente 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.</p>
<p>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.</p>
<p>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.</p>

Competencia clave: Competencia emprendedora.
Descriptorios operativos:

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 clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
Descriptorios operativos:

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 ξ), y 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 clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Descriptorios operativos:

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 clave: Competencia plurilingüe.
Descriptorios operativos:

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 clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.

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.

10. Competencias específicas:

Denominación
DIG.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 de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
DIG.4.3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.
DIG.4.4. 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.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 29700709

Fecha Generación: 18/11/2025 09:33:17

11. Criterios de evaluación:

<p>Competencia específica: DIG.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 de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DIG.4.1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.1.3. 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, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/o tecnológicos de manera sostenible y responsable. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DIG.4.2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.2.2. 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. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.2.3. 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. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.2.4. 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. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: DIG.4.3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DIG.4.3.1. 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. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.3.3. 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. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: DIG.4.4. 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.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DIG.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, basadas en el respeto mutuo. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.4.2. 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</p>

diversos colectivos.

Método de calificación: Media aritmética.

DIG.4.4.3. 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.

Método de calificación: Media aritmética.

DIG.4.4.4. 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.

Método de calificación: Media aritmética.

12. Sáberes básicos:

A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.

1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.
2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.
3. Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.
4. Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.

B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información.
2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.
3. Comunicación y colaboración en red.
4. Publicación y difusión responsable en redes.

C. Seguridad y bienestar digital.

1. Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.
2. Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.
3. Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc).

D. Ciudadanía digital crítica.

1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.
2. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.
3. Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.
4. Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.
5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.
6. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3
DIG.4.1								X	X			X										X	X				X							
DIG.4.2					X	X	X					X															X		X	X				
DIG.4.3		X	X		X			X							X										X		X			X				
DIG.4.4	X	X	X	X			X	X		X																X								

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.

ANEXO 1

TEMPORALIZACIÓN DE UNIDADES DE PROGRAMACIÓN / SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

4º ESO. DIGITALIZACIÓN. Curso 2025-2026

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN DIGITALIZACIÓN

Desarrollados en los aspectos generales de la programación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN DIGITALIZACIÓN 4º ESO

- 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, de forma sostenible.
- 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, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/ o tecnológicos de manera sostenible y responsable.
- 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.
- 3.2. 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.
- 4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo.
- 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.

ANEXO 1

TEMPORALIZACIÓN DE UNIDADES DE PROGRAMACIÓN / SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

4º ESO. DIGITALIZACIÓN. Curso 2025-2026

SABERES BÁSICOS DIGITALIZACIÓN 4º ESO

DIG.4.A.1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.

DIG.4.A.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.

DIG.4.A.3. Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.

DIG.4.A.4 Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.

DIG.4.B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información.

DIG.4.B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.

DIG.4.B.3. Comunicación y colaboración en red.

DIG.4.B.4. Publicación y difusión responsable en redes.

DIG.4.C.1. Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.

DIG.4.C.2. Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.

DIG.4.C.3. Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc).

DIG.4.D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.

DIG.4.D.2. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.

DIG.4.D.3. Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.

DIG.4.D.4. Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.

DIG.4.D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.

DIG.4.D.6. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.

ANEXO 1**TEMPORALIZACIÓN DE UNIDADES DE PROGRAMACIÓN / SITUACIONES DE APRENDIZAJE.****4º ESO. DIGITALIZACIÓN. Curso 2025-2026**

DIGITALIZACIÓN. 4º ESO				
EVALUACIÓN	UNIDADES DE PROGRAMACIÓN / SITUACIONES DE APRENDIZAJE	SESIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
1ª Evaluación	0. Uso básico de los dispositivos electrónicos y de GSuite	3	Actividades desarrolladas para alcanzar el grado competencial adecuado.	
	1. Arquitectura de ordenadores y dispositivos móviles	6	1.3.	DIG.4.A.1.
	2. Sistemas operativos	4	1.2.	DIG.4.A.2.
	3. Redes	4	1.1.	DIG.4.A.1, DIG.4.A.3, DIG.4.A.4.
	4. Aplicaciones de productividad	19	2.1.	DIG.4.B.1, DIG.4.D.1.
2.2.			DIG.4.B.1, DIG.4.C.2, DIG.4.C.3.	
2ª Evaluación	5. Creación y edición de contenido multimedia	15	2.3.	DIG.4.B.2, DIG.4.B.4, DIG.4.D.1.
	6. Publicación y difusión de contenidos	16	2.4.	DIG.4.B.3, DIG.4.D.5, DIG.4.D.6.
3ª Evaluación	7. Ciberseguridad	15	3.1.	DIG.4.C.2.
			3.2.	DIG.4.C.1.
			3.3.	DIG.4.C.3.
	8. Interactividad en la red	17	4.1.	DIG.4.D.3, DIG.4.D.5.
			4.2.	DIG.4.D.3, DIG.4.D.4.
			4.3.	DIG.4.D.1, DIG.4.D.2, DIG.4.D.6.
			4.4.	DIG.4.D.5.