

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 1 de 18	

ÍNDICE

1. OBJETIVOS GENERALES DE E.S.O	2
2. COMPETENCIAS CLAVE	3
3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS:	6
4. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.	9
5. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS	17
6. EVALUACIÓN	19
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	22
8. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNO QUE LO PRECISE.	23
9. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR DEL PCE	25
10. CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL PCE	26
11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES DEL PCE	27
12. MEDIDAS COMPLEMENTARIAS QUE SE PLANTEAN PARA EL TRATAMIENTO DE LAS MATERIAS BILINGÜES	27
13. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN	27
14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	28

	Curso: 4º	Etapa: ESO		
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 2 de 18

1. OBJETIVOS GENERALES DE E.S.O

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y en las 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 las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

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

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

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

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

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

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

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

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

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 3 de 18	

2. COMPETENCIAS CLAVE

Con carácter general, se entiende que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en este Perfil de salida, y que son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales

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

Competencia plurilingüe
CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona

	Curso: 4°	Etapa: ESO		
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 4 de 18

y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

Competencia digital.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear 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.

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.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia personal, social y de aprender a aprender.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia ciudadana

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

	Curso: 4º	Etapa: ESO		
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 5 de 18

constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

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.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

Competencia emprendedora

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales

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.

	Curso: 4°	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 6 de 18	

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS:

CE.TD.1.	
<i>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.</i>	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES
<p>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.</p> <p>1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.</p> <p>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.</p>	STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.
CE.TD.2.	
<i>Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.</i>	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES
<p>2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
CE.TD.3.	
<i>Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.</i>	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES

	Curso: 4º	Etapa: ESO		
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 7 de 18

<p>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.</p> <p>3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.</p> <p>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.</p>	CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.
CE. TD.4.	
<i>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.</i>	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 8 de 18	

4. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SISTEMAS DE NUMERACIÓN, HARDWARE Y SOFTWARE

(primer trimestre, 16 sesiones)

El alumno conocerá los componentes básicos del denominado sistema informático, hardware y software, es esencial en la digitalización del entorno personal de aprendizaje. Se abarca tanto la arquitectura y componentes de dispositivos conectados (hardware) como de la instalación y configuración de los sistemas operativos (software). Incluyendo software y criterios de seguridad informática.

Conocimientos, destrezas y actitudes

Criterios de Evaluación

- A.1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.
- A.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.

- 1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.
- 1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario
- 3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REDES DE COMUNICACIÓN.

(segundo trimestre, 12 sesiones)

El alumno trabajará con saberes de tipo procedimental, tanto relativos a la configuración y conexión de dispositivos, como a la resolución de problemas que puedan aparecer. También se trata de adquirir hábitos de reutilización de materiales y ahorro energético.

Conocimientos, destrezas y actitudes

Criterios de Evaluación

- A3. Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.
- A.4. Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.

- 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.
- 1.3. 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

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 9 de 18	

UNIDAD DIDÁCTICA 3. BÚSQUEDA, SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN.

(primer trimestre, 12 sesiones)

El alumno fortalecerá los conocimientos relacionados con la alfabetización digital adquiridos hasta el momento, aportando más recursos para la búsqueda, selección y archivo de la información, para la creación y programación informática de contenidos digitales y para la colaboración y difusión de sus aprendizajes.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Criterios de Evaluación</i>
<ul style="list-style-type: none"> - B1. Búsqueda, selección y archivo de información. - D.2. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APLICACIONES Y RECURSOS EN LA WEB.

(segundo trimestre 18, tercer trimestre, 8 sesiones)

- El alumno adquirirá conocimientos, destrezas y actitudes que permitan la creación y reutilización de contenidos digitales, manteniendo una actitud crítica con la información y una actitud de respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual para un aprendizaje permanente.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Criterios de Evaluación</i>
<ul style="list-style-type: none"> - B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - B.3. Comunicación y colaboración en red. - B.4. Publicación y difusión responsable en redes. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 10 de 18	

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.

(segundo trimestre, 4 sesiones)

(tercer trimestre, 10 sesiones)

- El alumno adquirirá conocimientos, destrezas y actitudes que permitan la creación y reutilización de contenidos digitales, manteniendo una actitud crítica con la información y una actitud de respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual para un aprendizaje permanente.

Conocimientos, destrezas y actitudes	Criterios de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - B.3. Comunicación y colaboración en red. 	<ul style="list-style-type: none"> - 2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. - 2.3. 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.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL

(segundo trimestre, 3 sesiones)

(tercer trimestre, 10 sesiones)

El alumno conocerá y usará medidas preventivas para hacer frente a los posibles riesgos y amenazas a los que los dispositivos, los datos y las personas están expuestos en un mundo en el que se interactúa constantemente en entornos digitales. El alumno debe saber la importancia de cuidar la identidad, la reputación digital, la privacidad de los datos y la huella digital que se deja en la red. En este bloque también se abordan problemas como los discursos de odio, el ciberacoso, la suplantación de identidades, los contenidos inadecuados y el abuso en los tiempos de conexión, asuntos que pueden suponer amenazas para el bienestar físico y mental del alumnado.

Conocimientos, destrezas y actitudes	Criterios de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - C.1. Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. - 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. - 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.). 	<ul style="list-style-type: none"> - 3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. - 3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 11 de 18	

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CIUDADANÍA DIGITAL Y CRÍTICA.

(tercer trimestre, 11 sesiones)

El alumno aprenderá a 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.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Criterios de Evaluación</i>
<ul style="list-style-type: none"> - D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. - D.3 Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. - D.4 Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. - D.5 Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. - D.6 Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. 	<ul style="list-style-type: none"> - 4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. - 4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. - 4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. - 4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 12 de 18	

5. ESTRATEGIAS

DIDÁCTICAS

Y

METODOLÓGICAS

La asignatura tiene una carga lectiva de 3 horas semanales en el horario académico.

Al tratarse de una asignatura eminentemente práctica se simultanearán las explicaciones teóricas con la realización práctica individual o cooperativa. Entre las actividades, además de las de aprendizaje, se realizarán otras de exploración y descubrimiento. Los alumnos realizarán ejercicios que serán almacenados en la carpeta asignada del disco duro y/o almacenamiento en la nube. Teniendo en cuenta la diversidad del nivel previo que presenta el alumnado se procurará adecuar la complejidad de los ejercicios a dicho nivel, elevando la dificultad de los mismos a los estudiantes aventajados y realizando una atención más individualizada a los que acceden por primera vez a un ordenador. Los trabajos que se propondrán en clase irán desde un nivel muy sencillo, al comienzo de cada apartado, pasando por una dificultad media que demuestre el avance conseguido, hasta la realización de ejercicios complejos de acuerdo al nivel de enseñanza en el que nos encontremos. Cuando trabajen en grupo se exigirá a los alumnos que asuman sus responsabilidades individuales dentro del mismo y sin discriminación de ningún tipo.

Se tratará de crear un clima de confianza para aprender, en el que el error y la reflexión pueda formar parte del aprendizaje y en el que exista colaboración entre iguales. Estas estrategias se han demostrado ser valiosas en la atención a la diversidad (modelo DUA)

Se utilizará la plataforma educativa Aeducar como herramienta fundamental para la gestión del aprendizaje durante el presente curso. La localización del material de trabajo, recursos generados y necesarios para el desarrollo de cada tema (recopilación de apuntes, enlaces, recursos y ejercicios guiados...), estarán disponibles en el curso DIGITALIZACIÓN creado en la plataforma AEDUCAR para esta asignatura. Además, se utilizará como herramienta para la entrega de cada una de las tareas con una fecha de entrega y/o su correspondiente calificación y/o retroalimentación. Desde el comienzo y durante todo el curso, esta herramienta será de uso normalizado entre alumnos y profesor, facilitando también la comunicación digital entre ambos.

Sintetizando, la metodología será constructivista, donde el alumnado es protagonista y responsable de su aprendizaje como medio para la consecución de las competencias clave y el Perfil de salida.

6. EVALUACIÓN

Momentos y tipos de evaluación:

La evaluación, al igual que el proceso de enseñanza-aprendizaje, será integradora, continua y formativa. Debe hallarse presente en todo el proceso, para tomar las medidas oportunas en el momento que se necesiten y no esperar a una sesión de evaluación.

Sin embargo, necesitamos en algunos momentos del proceso tener una información adicional.

Evaluación inicial: Se observará la actitud, los conocimientos y el hábito de trabajo del alumno en clase durante el periodo establecido por la Comisión de Coordinación Pedagógica, para desarrollar la evaluación inicial para la E.S.O.

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 13 de 18	

Para llevar a cabo esta evaluación, se realizará un cuestionario inicial tratando de obtener una idea general del tipo de estudiantes que tenemos, en concreto, su nivel académico, sus intereses y motivaciones y sus conocimientos previos sobre la materia, sin formar parte de los criterios de valoración.

Los resultados obtenidos en esta primera prueba permitirán a los profesores del área adaptar la metodología para conseguir de manera más eficaz que los alumnos alcancen los objetivos del curso.

Evaluación formativa: Es la evaluación continua, que con la revisión de las tareas, la observación, las pruebas, detecta los fallos y aplica las medidas adecuadas a cada alumno en cada momento.

Se realizarán 3 evaluaciones parciales, una por trimestre. Se valoran los tipos y grados de aprendizaje alcanzados en relación con los resultados de aprendizaje propuestos a propósito de los contenidos seleccionados. Se tendrán en cuenta diferentes pruebas escritas, actividades y tareas escritas, entrevistas personales, exposiciones orales...o cualesquiera otros aspectos que se consideren valorables a lo largo del proceso de evaluación y que se indicarán en su momento.

Paralela a la evaluación del proceso de aprendizaje del alumno se realizará la evaluación del proceso de enseñanza. Así, se realizará un seguimiento del cumplimiento de la Programación, del ritmo de trabajo y aprendizaje y una valoración general de todo aquello que favorezca el proceso: organización, espacios, material didáctico... Si se detectan problemas, en dicho proceso de enseñanza, se tomarán las medidas adicionales necesarias para solventarlos y se recogerán en las actas del departamento y posteriormente en la memoria.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

Actividades desarrolladas en el aula, en grupo o individualmente, en todas las unidades de trabajo se realizarán actividades de enseñanza-aprendizaje que nos permitirán evaluar el aprendizaje de los alumnos.

Pruebas objetivas teórico-prácticas: Se valorará la adquisición de competencias por parte del alumno, así como la comprensión y el razonamiento lógico de las cuestiones planteadas. También se considerará la expresión y la ortografía en las contestaciones.

Se realizará al menos una prueba objetiva por trimestre, pudiéndose realizar otras cuando se considere necesario para el desarrollo de la clase. Siempre estarán referidas a los contenidos tratados en el aula.

Dado el carácter continuo de la evaluación se preverán actividades que permitan a los alumnos que no obtenga evaluación positiva a lo largo del proceso enseñanza-aprendizaje alcanzar los objetivos mínimos exigibles.

RECUPERACIÓN DE LOS CONTENIDOS NO SUPERADOS A LO LARGO DEL CURSO.

Para aquellos alumnos que tengan algún trimestre pendiente, se realizará una prueba de recuperación en la primera convocatoria ordinaria, donde cada alumno realizará el o los trimestres que no haya superado a lo largo del curso. Estas pruebas de recuperación tendrán una parte práctica y/o teórica. En ambos casos se tendrá que superar la nota mínima de 5.

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 14 de 18	

Para la superación de dichos contenidos se facilitarán actividades de orientación y apoyo, ejercicios de refuerzo o se volverán a realizar las tareas propuestas durante el curso .

PLAN DE SEGUIMIENTO PERSONAL PARA EL ALUMNO QUE NO PROMOCIONA

Si un alumno es repetidor de 4º ESO, pueden darse varias posibilidades:

- Tener la materia aprobada del curso anterior, en cuyo caso se podrá considerar la posibilidad de realizar una ampliación de la asignatura y modificar algunas actividades para que sean más motivadores.
- No haber superado la materia el curso anterior. En este caso, si presenta dificultades, se valorará realizar una adaptación curricular no significativa.

PLAN DE REFUERZO PERSONALIZADO

- No existe la posibilidad de promocionar teniendo la materia pendiente para recuperar.

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 15 de 18	

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Todos los aspectos presentados en el apartado anterior de Procedimientos de evaluación se recogerán dentro de la **evaluación sumativa** al final de cada periodo de evaluación. La valoración que se da a cada uno de ellos se refleja en la siguiente tabla:

PROCEDIMIENTO.	TIPO DE CALIFICACIÓN	VALORACIÓN
Actividades y tareas de clase (véase concretamente en el apartado de instrumentos de evaluación)	Cualitativa y cuantitativa de 1 a 10	40%
Pruebas Objetivas	Cuantitativa de 1 a 10	60%

Para ser evaluado positivamente el alumno deberá obtener una calificación que se considere mínimamente satisfactoria en todos y cada uno de los apartados anteriores, así como una calificación media ponderada satisfactoria, en el conjunto de los apartados.

La nota de la evaluación final ordinaria será la resultante de la media aritmética de las notas a lo largo de las Evaluaciones, siempre y cuando la calificación se considere mínimamente satisfactoria en todos y cada uno de los apartados mencionados.

Los resultados de la evaluación se expresarán en los términos Insuficiente (IN) para las calificaciones negativas; Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), o Sobresaliente (SB) para las calificaciones positivas.

8. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNO QUE LO PRECISE.

Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para atender a las necesidades de todo el alumnado:

- Se presentan situaciones de aprendizaje, motivadoras para el alumno, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión.
- Se contemplan opciones que atiendan a distintos tipos de aprendizaje (auditivos, visuales,...) y se proporcionan herramientas que ayuden en la comprensión e interpretación de la información.
- Se ofrecen opciones que ayuden al alumno a desarrollar las habilidades comunicativas y formas de expresión.

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 16 de 18	

Los grupos formados son heterogéneos, presentando por tanto cada uno de ellos diferentes niveles de conocimientos, intereses, capacidades, etc. Es por esta razón por lo que se ha de tener presente en la programación esta circunstancia, adaptándose la misma en cada caso de acuerdo al proyecto curricular del centro y a las características generales de cada uno de los alumnos, sin perder de vista los objetivos que se pretenden conseguir en el área.

Para aquellos alumnos/as en los que se detecten problemas de aprendizaje o adaptación al método general de enseñanza-aprendizaje previsto en estos cursos, se prevé realizar actividades especiales adaptadas a sus características particulares. Se pueden destacar las siguientes:

- ⇒ Actividades de distinto grado de dificultad.
- ⇒ Actividades de refuerzo.
- ⇒ Trabajos personales.
- ⇒ Actividades propuestas en colaboración con otros departamentos didácticos y de orientación.
- ⇒ Propuestas de desarrollo, trabajo y análisis de operadores aislados.

Por tanto, el tratamiento a la diversidad se realizará siguiendo los siguientes puntos:

- ⇒ Implicar a los alumnos con necesidades educativas especiales o con determinados problemas de aprendizaje en las mismas tareas que el resto del grupo, con distintos niveles de apoyo y exigencia, según la adaptación curricular que necesiten. Este tratamiento ofrece la posibilidad de retomar un contenido no asimilado en un momento posterior del trabajo, con lo que se evita la paralización del proceso de aprendizaje con ejercicios repetitivos que suelen incidir negativamente en el nivel de motivación.
- ⇒ Profundizar a distintos niveles en muchas de las actividades propuestas, permitiendo atender demandas de carácter más profundo por parte de aquellos alumnos con niveles de partida más avanzados o con un interés mayor sobre el tema estudiado.
- ⇒ Los ejercicios irán creciendo paulatinamente de nivel para cubrir las necesidades de aquellos alumnos que demandan una mayor profundización de contenidos.
- ⇒ Se ofrece procedimientos de indagación o exploración de los diferentes contenidos en el ámbito conceptual, procedimental o actitudinal para hacer posible la detección del nivel de partida del alumnado y ajustar así la práctica docente a la realidad concreta de cada uno de ellos.
- ⇒ Se propone un intercambio de saberes con otros compañeros basándose en trabajos en grupos organizados, tanto en actividades concretas como en aquellas que se encuentran elaboradas en el texto de índole individual, que el alumno, por sí mismo y con el apoyo del profesorado, es capaz de seguir, progresando así en aquellas materias en donde sus conceptos previos sean insuficientes.

También hay que indicar que todas las actividades planteadas tienen un único objetivo común: desarrollar al máximo las capacidades individuales del alumnado mediante actividades distintas y atractivas. Se intenta conseguir de esta forma que participen activamente en su formación, integrando los diferentes saberes en los proyectos que desarrollan.

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 17 de 18	

Los alumnos de programas específicos de Atención a la Diversidad como PMAR son atendidos por el Departamento de Orientación. Las adaptaciones curriculares individuales se recogen en la Programación de dicho departamento.

9. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR DEL PCE.

En cada unidad se le planteará a los alumnos la lectura del texto del tema, se les dará un tiempo para leer el texto de manera individual. Posteriormente se procederá a explicar y comentar en voz alta los aspectos más relevantes. A continuación, se corregirán las cuestiones planteadas, para su corrección los alumnos irán planteando, en voz alta, las posibles soluciones hasta llegar a la correcta.

Se propondrá a los alumnos la búsqueda e interpretación de información procedente de diversas fuentes. Asimismo los alumnos elaborarán tareas por escrito en cada evaluación, en el que se desarrollará y valorará el uso del lenguaje técnico apropiado. Se prevé la lectura e interpretación de los enunciados de los problemas y ejercicios planteados en el día a día.

10. CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL PCE

Los elementos transversales del currículo son:

- Comprensión lectora.
- Expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual y TIC.
- Emprendimiento social y empresarial
- Educación emocional y valores.
- Fomento del espíritu crítico y científico
- Educación para la salud (incluida la sexual).
- Educación emocional y en valores, la igualdad de género
- Educación ambiental y para el consumo
- Derechos humanos, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

La materia contribuye al desarrollo de todos estos elementos en mayor o menor medida. A muchos de ellos se ha hecho referencia ya en apartados anteriores. Cabe destacar que el estudio y desarrollo de algoritmos matemáticos para la resolución de problemas y una posterior automatización de cualquier proceso fomenta la creatividad y el espíritu científico.

	Curso: 4º	Etapa: ESO			
	Área o Materia	DIGITALIZACIÓN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso-dig	Edición: 01	Fecha: 11-12-2024	Página 18 de 18	

El método de proyectos, el trabajo en equipos heterogéneos, el análisis de objetos tecnológicos, por poner algunos ejemplos, favorecen la igualdad entre el alumnado, el respeto y la cooperación a la vez que permiten potenciar las fortalezas de cada individuo y su iniciativa.

11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES DEL PCE

En el área, la utilización de las Tecnologías Digitales es un procedimiento habitual dados los contenidos de la misma. Se plantean los siguientes objetivos:

- Utilizar las Nuevas Tecnologías como una herramienta más de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Utilizar programas y páginas Web que favorezcan la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los alumnos.
- Utilizar el ordenador para potenciar la creatividad, el afán de aprender, la autonomía y el espíritu crítico del alumnado.
- Convertir el uso de los medios informáticos para el profesorado en algo habitual para preparar e impartir las distintas materias.
- Utilizar Internet como recurso didáctico tanto para la búsqueda de información como para realizar actividades de expresión y comunicación.

12. MEDIDAS COMPLEMENTARIAS QUE SE PLANTEAN PARA EL TRATAMIENTO DE LAS MATERIAS BILINGÜES

No es aplicable.

13. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

El desarrollo de la Programación (temporalización y seguimiento del currículo según las necesidades y características del alumnado en cada grupo) se revisará con regularidad en las reuniones de Departamento. Se tendrán en cuenta las opiniones del alumnado sobre los diferentes aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, se podrán hacer las modificaciones que se consideren oportunas destinadas a la mejora de los resultados.

14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Desde el Departamento no se tiene previsto organizar ninguna actividad extraescolar.