



4º ESO. DIGITALIZACIÓN. CURSO 2025-2026

UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN		
1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación
<p>UD1. ARQUITECTURA DE ORDENADORES Y DISPOSITIVOS MÓVILES. SOFTWARE. REDES.</p> <p>UD2A. APLICACIONES DE PRODUCTIVIDAD. SOFTWARE OFIMÁTICO: PROCESADORES DE TEXTO.</p> <p>UD3A. CREACIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA: EDICIÓN DE IMÁGENES.</p>	<p>UD2B. APLICACIONES DE PRODUCTIVIDAD. SOFTWARE OFIMÁTICO: HOJAS DE CÁLCULO.</p> <p>UD3A. CREACIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA: EDICIÓN DE IMÁGENES.</p> <p>UD4. CIBERSEGURIDAD.</p>	<p>UD2C. APLICACIONES DE PRODUCTIVIDAD. SOFTWARE OFIMÁTICO: PRESENTACIONES.</p> <p>UD 3B: CREACIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA: EDICIÓN DE AUDIO.</p> <p>UD 3C: CREACIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA: EDICIÓN DE VÍDEOS.</p> <p>UD 5: INTERACTIVIDAD EN LA RED. INTERNET. REDES SOCIALES.</p> <p>UD 6: PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS.</p>
SABERES BÁSICOS		
<p>BLOQUE A. DISPOSITIVOS DIGITALES, SISTEMAS OPERATIVOS Y DE COMUNICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. ▪ Sistemas Operativos: historia, tipos, funciones y componentes. ▪ Sistemas operativos: instalación y configuración de 	<p>BLOQUE B. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Búsqueda y selección de información. ▪ Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. 	<p>BLOQUE B. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Búsqueda y selección de información. ▪ Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada

<p>usuario.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistema Operativo: manejo de las principales utilidades de un Sistema Operativo, organización de la información almacenada. ▪ Sistemas de comunicación e internet. Dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. ▪ Dispositivos conectados (“IoT+Wearables”). Configuración y conexión de dispositivos. ▪ Consumo responsable: Reciclaje y reutilización de componentes y dispositivos. <p>BLOQUE B. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Búsqueda y selección de información. ▪ Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. ▪ Comunicación y colaboración en red. ▪ Publicación y difusión responsable en redes. ▪ Edición y creación de contenidos: herramientas ofimáticas. ▪ Edición y creación de contenidos multimedia: tratamiento de imágenes, sonido y vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicación y colaboración en red. ▪ Publicación y difusión responsable en redes. ▪ Edición y creación de contenidos: herramientas ofimáticas. ▪ Edición y creación de contenidos multimedia: tratamiento de imágenes, sonido y vídeo. <p>BLOQUE C. SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguridad de dispositivos. Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. ▪ Seguridad de dispositivos. Herramientas de protección de dispositivos. ▪ Seguridad y protección de datos. Identidad, reputación, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales. ▪ Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.). 	<p>y mixta.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicación y colaboración en red. ▪ Publicación y difusión responsable en redes. ▪ Edición y creación de contenidos: herramientas ofimáticas. ▪ Edición y creación de contenidos multimedia: tratamiento de imágenes, sonido y vídeo. <p>BLOQUE D. CIUDADANÍA DIGITAL CRÍTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. ▪ Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red, herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. ▪ Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. ▪ Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. ▪ Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. ▪ Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. ▪ Contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).
EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La evaluación del alumnado será continua y las notas de la primera y de la segunda evaluación <u>meramente orientativas</u>, respondiendo éstas al nivel alcanzado por el alumnado en cada uno de los criterios trabajados hasta el momento; la calificación de estas evaluaciones resultará de la ponderación de dichos criterios. ▪ La calificación de la evaluación final ordinaria resultará de la ponderación de todos los criterios de evaluación establecidos para este curso (ver tabla final). ▪ ESO: Las calificaciones se establecen de la siguiente forma: INSUFICIENTE (1, 2, 3 o 4) – SUFICIENTE (5) – BIEN (6) – NOTABLE (7, 8) – SOBRESALIENTE (9, 10). 		

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Los instrumentos de evaluación serán **variados**, diversos y adaptados a las características del grupo que permitan recoger datos objetivos de la evolución del alumno.
- Algunos de los **instrumentos** que se usarán en el aula serán: observación del trabajo diario, análisis de textos, realización de exposiciones, trabajos prácticos, pruebas escritas, realización de actividades evaluables en casa, etc.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- A lo largo del curso el alumnado será evaluado de los criterios de evaluación que se detallarán a continuación, secuenciados en las diferentes evaluaciones, y que son los establecidos en el *Decreto 73/2022 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria*.
- La valoración de cada criterio de evaluación se realizará de forma ponderada, tal y como se recoge en la tabla inferior.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

- La calificación de las evaluaciones intermedias (primera y segunda) se obtendrá de la ponderación de los criterios trabajados en esa evaluación.
- La calificación de la evaluación final ordinaria se obtendrá de la ponderación de todos los criterios de evaluación de la materia según se indica en la tabla de más abajo.
- El alumno superará la materia cuando su calificación sea igual o superior al grado de desempeño de SUFICIENTE.
- Para los criterios de evaluación diferenciados se hará la media de todas las notas.
- En caso de que haya divergencia en las calificaciones entre los distintos instrumentos de evaluación superior a 2 puntos se preferirán instrumentos estructurados (control sobre el proceso y el resultado: exámenes, tareas de clase, etc.) a los no estructurados (control sobre el resultado: trabajos de casa...).
- Tanto en la competencia específica 2 como en la 4 se contempla la generación de nuevo conocimiento, la comunicación y el trabajo colaborativo, compartiendo y difundiendo experiencias, ideas e información y la interacción con usuarios y publicación de contenido en la red. Por lo tanto, se evaluará la corrección ortográfica de las producciones escritas.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Ev. 1</u>	<u>Ev. 2</u>	<u>Ev. 3</u>	<u>Ponderación</u>
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.	X			0,5%
1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	X			0,5%
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.	X			2,5%
1.4. Diferenciar los distintos tipos de sistemas operativos, con sus funciones y componentes.	X			0,5%
1.5. Manejar las utilidades del sistema operativo, así como organizar la información almacenada.	X			0,5%
1.6. Reconocer las diversas vías de reciclaje y reutilización de componentes y dispositivos.	X			0,5%

2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	X	X	X	12%
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.	X	X	X	13%
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.	X	X	X	25%
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.	X	X	X	15%
2.5. Manejar herramientas para la elaboración de contenidos de imagen, audio y vídeo. Elaborar contenidos multimedia.	X	X	X	20%
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.		X		1%
3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.		X		2%
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.		X		2%
4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.			X	1%
4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.			X	1%
4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.			X	1%
4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.			X	1%
4.5. Valorar la contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).			X	1%
				100 %

LOMLOE

La nueva ley educativa, **LOMLOE**, tiene como **objetivo principal** favorecer el desarrollo de las competencias, entendidas como las capacidades, habilidades y destrezas que el alumnado deberá desarrollar y alcanzar al final de la educación básica.

