

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

BC 4º DE ESO - DIGITALIZACIÓN

Digitalización - 4º de ESO

I.E.S. Batalla de Clavijo (26003441) 2025/2026

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 01-09-2025

Finalización aproximada: 01-09-2026

Jefe del departamento responsable de la programación

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Pedro Casis Aguado
- Francisco Medrano Blanco

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Todavía no se ha definido el procedimiento para la adopción de medidas de atención a la diversidad.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Todavía no se ha definido la organización y seguimiento de los planes de recuperación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
--------	------

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
--------	--------	-----

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

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

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

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	22,71%
Pruebas de ejecución:	18,84%
Presentación de un producto:	29,96%
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	28,50%

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

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
13-09-2023	1.- Ofimática, tratamiento de textos.	11
03-11-2023	2.- Ofimática, hojas de cálculo.	11
20-12-2023	3.- Diseño asistido por ordenador. Geometría t Acotación.	13
16-02-2024	4.- Diseño asistido por ordenador. Iniciación a la perspectiva y 3D	13
17-04-2024	5.- Imagen digital. Retoque fotográfico. Generación de imágenes.	17

1.- OFIMÁTICA, TRATAMIENTO DE TEXTOS. (11 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 3 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

ELABORANDO MIS DOCUMENTOS CON WORD

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

Repaso de los comandos elementales. Configuración de página, márgenes, opciones fuente y párrafo, vistas del documento etc. Encabezados y pies de página. Creación de ambos, numeración de páginas. Sangrías, Tabulaciones, texto en columnas, inserción de imágenes. Tablas, creación e importación de las mismas, organización de contenidos, aspectos estéticos. Word Art. Editor de fórmulas. creación de índices. La metodología consistirá en breves intervenciones del profesor a través del proyector. Al final de la misma el alumno se descargará ejercicios con instrucciones que estaran previamente colgados en un grupo creado a tal efecto.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno deberá remitir a la cuenta del profesor el ejercicio terminado para su corrección.

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

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

3.- Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.

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

Nombre de la actividad

Realización de los ejercicios propuestos por el profesor.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Observación de la actividad del alumno en clase	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. (2) 2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (1) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Corrección de los ejercicios remitidos.	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (2) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (2)

Nombre de la actividad

Realización de un control al final de la unidad

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	control de competencia.	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (2) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (2)

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

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

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

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

Nombre de la actividad

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

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

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

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

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

Nombre de la actividad

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

2.- OFIMÁTICA, HOJAS DE CÁLCULO. (11 PERIODOS)

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

UTILIDADES DE EXCEL

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

Para que sirve EXCEL. Concepto de libro y hoja, organización de columnas y filas. cambios de formato, agrupación de celdas. Introducción de diferentes tipos de datos. autocompletado de datos. Formatos de celda, número, moneda, fecha etc. Tipos de formulas. Aritmeticas, estadísticas, condicionales, financieras, trigonometricas. (las fundamentales) Elaboración de gráficas. Diferentes tipos. La metodología consistirá en breves intervenciones del profesor a través del proyector. Al final de la misma el alumno se descargará ejercicios con instrucciones que estaran previamente colgados en un grupo creado a tal efecto.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno deberá remitir a la cuenta del profesor el ejercicio terminado para su corrección.

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

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

3.- Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.

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

Nombre de la actividad

Trabajo diario del alumno en el aula.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	observación del trabajo desarrollado.Procedimiento 1	2.3.- Crear, programar, integrar y reformar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello las herramientas ofimáticas apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (2) 2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (2)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Corrección de los ejercicios remitidos por el alumno.	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (2) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (2)

Nombre de la actividad

Prueba control.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Prueba de competencia	2.4.- Elaborar, editar y modificar elementos digitales de manera particular o asociado con los compañeros, empleando para ello la edición multimedia conveniente para producir nuevos saberes y contenidos digitales de manera creativa y responsable. (2) 2.5.- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, empleando para ello aplicaciones web apropiadas para generar conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y consecuente. (2)

3.- DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR. GEOMETRÍA T ACOTACIÓN. (13 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 5 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

DIBUJANDO CON EL ORDENADOR

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

Comprensión de un programa de dibujo vectorial. Comando básicos de dibujo y modificación. Coordenadas relativas y polares. Organización del dibujo en capas. Atributos de capa. Generación etc. Tipos y grosores de línea. Color y sombreados. Acotación. Parametros de acotación. Texto. Variables básicas del sistema. La metodología consistirá en breves intervenciones del profesor a través del proyector. Al final de la misma el alumno se descargará ejercicios con instrucciones que estaran previamente colgados en un grupo creado a tal efecto.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Laminas realizadas en clase a partir de plantillas entregadas por el profesor.

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

- 1.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.
- 2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

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

Nombre de la actividad

Trabajo en el aula.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Observar la actividad del alumno en clase.	1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (2) 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. (2)

Nombre de la actividad

Elaboración de un diseño personal en el area del diseño industrial o la arquitectura a nivel básico.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Seguimiento y corrección del diseño,	1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (4)

Nombre de la actividad

control prueba

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	control prueba	2.1.- Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (4)

REALIDAD VIRTUAL. IMPRESIÓN 3D

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

Cambio del punto de vista del plano de dibujo. Visión del eje Z. Comandos básicos en 3D. Sólidos, superficies y mallas. Creación y edición de sólidos. Operaciones booleanas. Estrategias de elaboración. Funcionamiento de una Impresora 3D. Conversión de archivos DWG a lenguaje de impresión. En esta parte del curso, tras una serie de ejercicios comunes, con la previa explicación del profesor se incitará al alumno para que desarrolle un diseño propio (siempre bajo la supervisión del profesor). Una vez culminado se trasladará para ser ejecutado por la impresora.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Laminas correspondientes y un diseño propio.

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

- 1.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.
- 2.- Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

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

Nombre de la actividad

Trabajo de aula.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Observación del trabajo realizadas por el alumno.	1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (2) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (2)
Presentación de un producto	Corrección de las laminas remitidas al profesor	1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (2) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (2)

Nombre de la actividad

Control prueba

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Control de competencia	1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (2) 2.1.- Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (2)

TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN

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

Concepto y características de imagen digital. El pixel. Tamaño de imagen, resolución, modo de color y profundidad de bits. Ajustes brillo-contraste. Parametros del color. Ajustes de color. Procedimientos de selección. Creación de capas. Fotomontaje y procedimientos de retoque. Herramienta específicas de fotomontaje. Clonación, rellenar. Introducción de textos y tratamientos. Impresión. Procedimientos. La metodología parte de una breve explicación del profesor auxiliado por el proyector. Seguidamente se propone una practica para ser realizada por el alumno durante el resto de la sesión. Se parte de una serie de propuestas cerradas para ir avanzando en el grado de autonomía y libertad del alumno estimulando así su creatividad.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Los ejercicios terminados.

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

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

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

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

Nombre de la actividad

Realización de los ejercicios propuestos en cada apartado.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Corrección de los ejercicios.	1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (4)
Observación sistemática	observación del trabajo diario en el aula	1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (2) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (2)

Nombre de la actividad

Control de competencia

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Control	1.2.- Conocer los procedimientos de instalación y mantenimiento de sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. (2) 1.3.- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. (2)

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

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

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

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

Nombre de la actividad

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

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

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

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

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

Nombre de la actividad

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

4.- DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR. INICIACIÓN A LA PERSPECTIVA Y 3D (13 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 0 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

5.- IMAGEN DIGITAL. RETOQUE FOTOGRÁFICO. GENERACIÓN DE IMAGENES. (17 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 0 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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

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

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

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

calificación Digitalización =

$$\frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

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

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

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

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

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

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

calificación CE4 =

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

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