

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DIGITALIZACIÓN

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2025/2026

ASPECTOS GENERALES

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

CONCRECIÓN ANUAL

4º de E.S.O. Digitalización

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DIGITALIZACIÓN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA 2025/2026

ASPECTOS GENERALES

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

El IES Gregorio Salvador está localizado en Cúllar, municipio al norte de la provincia de Granada. Su ubicación hace que esté alejado de cualquier capital de provincia, tanto de Granada, de la que dista en torno a 120 km., como de Murcia, que sería la siguiente en proximidad. Esta lejanía le resta posibilidades de formación, cultura y ocio a nuestro alumnado ya que la oferta en actividades de este tipo es escasa. Dentro de la zona, Baza, capital comarcal, es la que ofrece algo más de actividad cultural y formativa pero también de manera limitada.

Cúllar tiene un total de 4.091 habitantes, según el Padrón de 2020. En cuanto a distribución en edad de sus habitantes, los datos expuestos por el Instituto de Estadística y Cartografía de Andalucía indican que el 15,5% de la población está por debajo de los 20 años, el 27% supera los 65 años y, el resto, está comprendido entre esa franja. La edad media de la población es 47,8 años. Además de su progresivo envejecimiento, en los últimos diez años la variación relativa de la población ha sido -13%. La población se encuentra repartida entre la cabecera del municipio y varios anejos, entre ellos, El Margen, Vertientes, Venta del Peral, Venta Quemada o Pulpite.

Cúllar recibe poca población inmigrante. La comunidad más numerosa es la inglesa, cuyos miembros toman como destino esta localidad para disfrutar su jubilación, estableciéndose en los anejos y teniendo poca relación con la población autóctona. También existe inmigración procedente de Sudamérica, Marruecos, algunas familias llegadas de Europa del Este y de China.

La renta media disponible por habitante en Cúllar es de 14.267?, según datos de la Agencia Tributaria. Por hacer comparación, la media provincial es de 19.737?. Se trata de una zona económicamente deprimida, siendo la agricultura y el sector servicios sus principales fuentes de ingresos. Dentro del sector servicios la mayoría de los establecimientos se dedican al comercio al por mayor, al por menor y a la reparación de vehículos a motor y motocicletas.

Según los cuestionarios de contexto que se realizaron durante los años en que se llevaron a cabo las pruebas de diagnóstico, el índice socio-económico y cultural en el curso 2010-2011 era de 0,36. Este número se considera en la media de Andalucía.

En relación a este índice, se puede decir que la formación de los padres y las madres de nuestro alumnado se limita, básicamente, a los estudios obligatorios. Pocos son los que han obtenido el título de bachillerato o un grado superior de formación profesional y, aún menos, los que han acudido a la universidad para cursar estudios superiores. Éstos son datos a tener en cuenta respecto a la ayuda académica que se les pueden prestar en casa. Para compensar esto, muchos padres y madres recurren a clases particulares para que ayuden a sus vástagos en sus estudios.

La situación de Cúllar, en el extremo nororiental de Andalucía, cercana al levante español, hace que reciba ciertos influjos de esa zona, como se puede comprobar en la celebración de las fiestas de Moros y Cristianos, la cita más señalada y que mayor trascendencia tiene para la localidad. También hay otras fiestas y momentos para el encuentro de los cullarenses, como: las fiestas en honor a S. Agustín, patrón de la localidad; la Feria de Octubre, como continuación de una importante feria de ganado que se desarrollaba en el municipio; o el Día de la Cruz, en el que, tras el regreso de la Virgen de la Cabeza a su ermita, los cullarenses comparten un día de comida y juegos en la rambla del río Cúllar.

La oferta cultural y de ocio de la que dispone Cúllar para nuestros alumnos y alumnas, como se ha hecho referencia anteriormente, es escasa. En cuanto a instalaciones de uso público se dispone de una biblioteca municipal, el centro Guadalinfo, la Casa de la Cultura, unas pistas polideportivas y un campo de fútbol. Como oferta de actividades permanentes, el ayuntamiento brinda a nuestro alumnado la posibilidad de participar en la Escuela Municipal de Música y la banda asociada a ésta, en las Escuelas Deportivas Municipales o en algunos talleres. También existe un club de fútbol, C.F. Cúllar, con diferentes categorías, en el que están inscritos algunos de nuestros alumnos. Asimismo, el ayuntamiento organiza otras actividades de forma puntual, teniendo mayor o menor acogida entre el alumnado. Otra opción, aunque seguida de manera muy minoritaria, es completar la formación acudiendo al Conservatorio Profesional de Baza o a la Escuela Oficial de Idiomas de aquella localidad.

Instalaciones y oferta educativa

El IES Gregorio Salvador se constituyó como centro en el año 2000, tras dejar de ser sección del IES José de Mora de Baza. Sus primeras instalaciones se ubicaron en el antiguo colegio ¿Pío XII¿. El nombre del centro se debe al lingüista y miembro de la Real Academia de la Lengua, Gregorio Salvador Caja, natural de la localidad. En el curso 2007-2008, por notables deficiencias en el antiguo centro, se inauguraron las nuevas instalaciones sobre lo que era

el antiguo campo de fútbol municipal. El centro consta de 8 aulas polivalentes, 5 aulas específicas, biblioteca, gimnasio y despachos. Desde que se inauguró han pasado 16 años pero, en general, por el cuidado y atención que se tiene sobre sus instalaciones, su estado de conservación es óptimo. Además, todas las aulas disponen de conexión a internet de alta velocidad (fibra óptica) y pizarras digitales.

En el centro sólo se imparten enseñanzas de la ESO. En los últimos cursos, el número de unidades está descendiendo de forma acusada debido a la exigua población infantil. Para el curso 2024-2025, el centro tiene concedidas 6 unidades. Para continuar con estudios posteriores, tanto de Bachillerato como de Ciclos Formativos, el alumnado tiene que desplazarse a Baza o a otras localidades como Huéscar o Vélez Rubio.

Centros adscritos

Dos son los centros de primaria adscritos a nuestro instituto. Por un lado, el CEIP Mures, a escasos metros de nuestras instalaciones, de donde procede la mayoría del alumnado. Por otra parte, el CEIP La Hinojora, cuya sede está en El Margen. Hasta hace poco tiempo, el CEIP La Hinojora era un CPR con varias deslocalizaciones en otros de los anejos pero, ante el escaso número de niños, sólo se conserva abierto el colegio de El Margen. La relación con ambos centros es fluida, manteniendo el contacto a través de las reuniones periódicas de la Comisión Municipal y de los Programas de Tránsito.

Alumnado

Actualmente, el centro tiene matriculados en torno a 140 alumnos y alumnas. Respecto al curso 2006-2007, había matriculados 237 alumnos/as. En dieciocho años, se ha perdido alrededor de un centenar de estudiantes, claro síntoma de la bajada de natalidad en el pueblo y del progresivo envejecimiento de la población. En los últimos cursos, está llegando población inmigrante procedente, principalmente, de Hispanoamérica, hecho que está sirviendo para que el descenso del número de alumnos y alumnas no sea tan acusado e incluso que haya aumentado respecto al curso 2022-2023.

Como en cualquier otro centro, existe alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, con el que se adoptan distintas medidas. Estimo como un logro el seguimiento que se lleva de este alumnado, teniéndolos detectados desde un primer momento para aplicar los apoyos que sean necesarios.

CONTEXTUALIZACIÓN DE LA MATERIA

La materia Digitalización da respuesta a la necesidad de adaptación a la forma en que la sociedad actual se informa,

se relaciona y produce conocimiento, ayudando al alumnado a satisfacer necesidades, individuales o colectivas, que se han ido estableciendo de forma progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad y la cultura digital. Pero la formación de la ciudadanía actual va más allá de la alfabetización digital, ya que requiere una atención específica a la adquisición de los conocimientos necesarios para usar los medios tecnológicos de manera ética, responsable, segura y crítica.

La materia aborda determinados temas como el consumo responsable, el logro de una vida saludable, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, la resolución pacífica de los conflictos en entornos virtuales, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, la aceptación y manejo de la incertidumbre, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global y la confianza en

el conocimiento como motor del desarrollo que tienen una clara relación con las condiciones propias, la sociedad y la cultura digital.

Esta materia trata de favorecer aprendizajes que permitan al alumnado hacer un uso competente de las tecnologías, tanto en la gestión de dispositivos y entornos de aprendizaje, como en el fomento del bienestar digital, posibilitando al alumnado tomar conciencia y construir una identidad digital adecuada.

El valor educativo de esta materia está asociado a la integración de sus competencias específicas en los contextos del

día a día de la ciudadanía, adquiriendo hábitos que se ponen en juego constantemente en una sociedad digital y que

se constituye como uno de los ejes principales del currículo. Pretende proporcionar al alumnado competencias en la resolución de problemas sencillos a la hora de configurar dispositivos y periféricos de uso cotidiano, así como la capacidad para organizar su entorno personal de aprendizaje, fomentando el aprendizaje permanente y el bienestar digital, contribuyendo a generar una ciudadanía digital crítica, informada y responsable, que favorezca el desarrollo de la autonomía, la igualdad y la inclusión, mediante la creación y difusión de nuevos conocimientos para hacer frente a la brecha digital.

La materia se organiza en cuatro bloques de saberes básicos: «Dispositivos digitales, sistemas operativos y de

comunicación» en la que se parte tanto del conocimiento de la arquitectura y componentes de elementos digitales y sus dispositivos conectados (hardware) como de la instalación y configuración de los sistemas operativos (software).

«Digitalización del entorno personal de aprendizaje» permite fortalecer los conocimientos relacionados con la alfabetización digital aportando más recursos para la búsqueda, selección y archivo de la información, la creación y programación de contenidos digitales y para la colaboración y difusión de sus aprendizajes. El bloque «Seguridad y bienestar digital» busca que el alumnado conozca e implemente 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 último bloque, «Ciudadanía digital crítica», tiene por objeto reflexionar sobre las interacciones que se realizan en la red, considerando la libertad de expresión digital que debe primar en sus interacciones, además del correcto uso de las licencias y propiedad intelectual de los recursos digitales

compartidos.

El desarrollo de la materia permite conectar con la realidad actual del alumnado, a la vez que con el currículum académico, partiendo de sus dudas y problemas en relación con los usos tecnológicos particulares y sociales, académicos y laborales. Además, ha de suponer un avance informado y práctico en la mejora de la propia seguridad

en la red, en las interacciones con las otras personas y con las distintas aplicaciones usadas por el alumnado, ayudándolo a entender que internet es un espacio en el que es necesario aplicar criterios para contextualizar y contrastar la información, sus fuentes y sus propósitos, además de una herramienta imprescindible para el desarrollo del aprendizaje a lo largo de la vida.

2. Marco legal:

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

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4.3 de la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, «Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 2.4, los departamentos de coordinación didáctica concretarán las líneas de actuación en la Programación didáctica, incluyendo las distintas medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales que deban llevarse a cabo de acuerdo con las necesidades del alumnado y en el marco establecido en el capítulo V del Decreto 102/2023, de 9 de mayo.».

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

Justificación Legal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de

Educación.

- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.
- Instrucciones de 21 de junio de 2023, de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.
- Instrucciones de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre las medidas para el fomento del Razonamiento Matemático a través del planteamiento y la resolución de retos y problemas en Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.

3. Organización del Departamento de coordinación didáctica:

Según al artículo 92 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, sobre los Departamentos de Coordinación Didáctica, se entiende por departamento didáctico, al órgano de coordinación docente integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomiendan al mismo.

Según al artículo 92 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, sobre los Departamentos de Coordinación Didáctica, se entiende por departamento didáctico, al órgano de coordinación docente integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomiendan al mismo.

El Departamento de Matemáticas, durante el curso 2025-2026, está constituido por los siguientes miembros, responsables de los grupos y cargos indicados:

- Mercedes López Ortega
Jefatura de departamento y Coordinación de área científico-tecnológica
Matemáticas - 2º ESO A
Matemáticas - 2º ESO B
Matemáticas B 4º ESO
Tecnología 3º ESO (desdoble Y)

- Mercedes Arán Tomás
Tutoría 4º ESO A
Matemáticas 3º ESO (desdoble Y)
Matemáticas A 4º ESO
Ámbito Científico-Tecnológico DIVER I 3º ESO

- Inmaculada Pérez Blánquez
Tutoría 1º ESO B
Matemáticas - 1º ESO A
Matemáticas - 1º ESO B
Matemáticas 3º ESO (desdoble X)
Tecnología y Digitalización 2º ESO B
Atención Educativa - 1º ESO

- José Ramón Amurrio Martínez
Coordinación TDE
Tutoría 1º ESO A

Escuela 4.0

Computación y robótica 1º ESO A

Computación y robótica 1º ESO B

Computación y robótica 2º ESO

Computación y robótica 3º ESO

Computación y robótica DIVER I

Digitalización 4º ESO

Las reuniones de departamento se realizan telemáticamente los miércoles de 16:30 a 17:30.

4. Objetivos de la etapa:

Conforme a lo dispuesto en el artículo 5 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo de 2023. la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
 - i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propia y de las demás personas, apreciando los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como otros hechos diferenciadores como el flamenco, para que sean conocidos, valorados y respetados como patrimonio propio.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de las otras personas, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora, reconociendo la riqueza paisajística y medioambiental andaluza.
- l) Apremiar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- m) Conocer y apreciar la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- n) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

5. Principios Pedagógicos:

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 6 Decreto 102/2023, de 9 de mayo de 2023. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en Andalucía el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria responderá a los siguientes principios:

- a) La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones

didácticas de todas las materias incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo planificado de dicha competencia. Asimismo, deben permitir que el alumnado desarrolle destrezas orales básicas, potenciando aspectos clave como el debate y la oratoria.

b) La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten a cada alumno o alumna una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil competencial al término de segundo curso y en el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica.

c) Desde las distintas materias se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

d) Asimismo, se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno medioambiental como elemento determinante de la calidad de vida.

e) Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con objeto de garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado. Para ello, en la práctica docente se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial de cada alumno y alumna y se integrarán diferentes formas de presentación del currículo, metodologías variadas y recursos que respondan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado.

f) Se fomentará el uso de herramientas de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos.

g) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folclore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza, la diversidad de sus manifestaciones artísticas, entre ellas, el flamenco, la música, la literatura o la pintura, tanto tradicionales como actuales, así como las contribuciones de su ciudadanía a la construcción del acervo cultural andaluz, formarán parte del desarrollo del currículo.

h) Atendiendo a lo recogido en el capítulo I del título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

i) En los términos recogidos en el Proyecto educativo de cada centro, con objeto de fomentar la integración de las competencias clave, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado, así como a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

j) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, de sistematización y de presentación de la información, para aplicar procesos de análisis, de observación y de experimentación, mejorando habilidades de cálculo y desarrollando la capacidad de resolución de problemas, fortaleciendo así habilidades y destrezas de razonamiento matemático.

6. Evaluación:

6.1 Evaluación y calificación del alumnado:

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 10.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva según las distintas materias del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes materias curriculares, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.»

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 11.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «El profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada materia.»

Asimismo en el artículo 11.4 de la citada ley: «Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado, garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del

mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.».

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 13.6 del Decreto 102/2023 , de 9 de mayo, «El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente.»

La calificación de la materia se calculará haciendo la media de las calificaciones de las Competencias Específicas, las cuales a su vez se obtienen haciendo la media de las calificaciones de los Criterios de Evaluación de cada Competencia Específica.

6.2 Evaluación de la práctica docente:

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

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

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

7. Seguimiento de la Programación Didáctica

Según el artículo 92.2 en su apartado d, del Decreto 327/2010, de 13 de julio, es competencia de los departamentos de coordinación didáctica, realizar el seguimiento del grado de cumplimiento de la programación didáctica y proponer las medidas de mejora que se deriven del mismo. Por ello, se hará un seguimiento, evaluación y modificación de la misma de forma periódica y se comentarán y consensuarán los aspectos más importantes en las reuniones de departamento que tienen lugar los miércoles de 16:30-17:30.

Documento adjunto: Plan de Mejora 25-26.pdf Fecha de subida: 07/11/25

CONCRECIÓN ANUAL

4º de E.S.O. Digitalización

1. Evaluación inicial:

- Preferentemente, mediante la observación del trabajo en el aula durante las primeras semanas del curso.
- Viendo los informes de cursos pasados, grabados en Séneca.
- Realizando entrevistas personales.
- Si toda la información anterior no es suficiente, el departamento recurrirá a la evaluación inicial.

2. Principios Pedagógicos:

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 6 Decreto 102/2023, de 9 de mayo de 2023. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en Andalucía el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria responderá a los siguientes principios:

a) La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las materias incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo planificado de dicha competencia. Asimismo, deben permitir que el alumnado desarrolle destrezas orales básicas, potenciando aspectos clave como el debate y la oratoria.

b) La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten a cada alumno o alumna una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil competencial al término de segundo curso y en el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica.

c) Desde las distintas materias se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

USO DE DISPOSITIVOS PORTÁTILES A NIVEL INDIVIDUAL Y GRUPAL PARA LA REALIZACIÓN DE PRÁCTICAS.

d) Asimismo, se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno medioambiental como elemento determinante de la calidad de vida.

e) Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con objeto de garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado. Para ello, en la práctica docente se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial de cada alumno y alumna y se integrarán diferentes formas de presentación del currículo, metodologías variadas y recursos que respondan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado.

f) Se fomentará el uso de herramientas de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos.

g) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folclore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza, la diversidad de sus manifestaciones artísticas, entre ellas, el flamenco, la música, la literatura o la pintura, tanto tradicionales como actuales, así como las contribuciones de su ciudadanía a la construcción del acervo cultural andaluz, formarán parte del desarrollo del currículo.

h) Atendiendo a lo recogido en el capítulo I del título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

i) En los términos recogidos en el Proyecto educativo de cada centro, con objeto de fomentar la integración de las competencias clave, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado, así como a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

j) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, de sistematización y de presentación de la información, para aplicar procesos de análisis, de observación y de experimentación, mejorando habilidades de cálculo y desarrollando la capacidad de resolución de problemas, fortaleciendo así habilidades y destrezas de razonamiento matemático.

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

La construcción de situaciones de aprendizaje, considerando los principios pedagógicos mencionados, requiere una planificación metódica que integre estrategias y métodos variados para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Aquí algunos aspectos metodológicos claves:

- Diseño centrado en el estudiante: Las actividades deben diseñarse teniendo en cuenta los intereses, conocimientos previos y estilos de aprendizaje de los alumnos. Esto puede implicar realizar encuestas o entrevistas iniciales para comprender mejor a los estudiantes y adaptar las situaciones de aprendizaje de manera personalizada.
- Enfoque constructivista: Alentar a los alumnos a construir su propio conocimiento a través de la exploración, la experimentación y el descubrimiento. Esto significa proporcionarles recursos y apoyo para que formulen preguntas, investiguen y lleguen a conclusiones por sí mismos.
- Aprendizaje basado en proyectos: Facilitar proyectos que sean relevantes para la vida real y que requieran la aplicación práctica de habilidades y conocimientos. Los proyectos deben ser desafiantes pero alcanzables y promover la autonomía del estudiante.
- Tecnología educativa: Incorporar herramientas digitales que sean pertinentes y enriquezcan la experiencia de aprendizaje. Esto incluye programas de hojas de cálculo, software de geometría dinámica, plataformas para hacer presentaciones y vídeos, así como entornos de aprendizaje virtual.
- Materiales manipulativos: Usar materiales tangibles como dados, revistas, folletos y facturas para enseñar conceptos matemáticos y de otras áreas de manera práctica y concreta.
- Métodos de enseñanza mixtos: Combinar distintos modelos de enseñanza, desde exposiciones hasta investigaciones grupales o individuales, y de métodos deductivos a indagatorios, para cubrir distintas competencias y estilos de aprendizaje.
- Aprendizaje basado en problemas (ABP): Desarrollar situaciones que presenten problemas complejos que los alumnos tengan que resolver. Esto estimula el pensamiento crítico y la aplicación de conocimientos en contextos nuevos.
- Flipped Classroom (clase invertida): Implementar este modelo donde los estudiantes se introducen en un nuevo contenido en casa y utilizan el tiempo de clase para profundizar a través de actividades prácticas y debates.
- Evaluación formativa: Realizar evaluaciones continuas que proporcionen retroalimentación tanto a los estudiantes como a los docentes sobre el progreso del aprendizaje y que permitan ajustes en tiempo real de las estrategias pedagógicas.
- Diferenciación: Ajustar el contenido, el proceso, el producto y el entorno de aprendizaje según las necesidades de cada alumno, proporcionando desafíos adecuados para todos los niveles de habilidad.
- Interdisciplinariedad: Integrar contenidos y habilidades de diversas áreas del conocimiento, permitiendo que los estudiantes hagan conexiones entre distintos campos y vean su relevancia en un contexto más amplio.
- Desarrollo de habilidades críticas y analíticas: Fomentar la reflexión crítica y el análisis de diferentes aspectos y situaciones. Estimular a los estudiantes a formular preguntas, hipótesis y a desarrollar su pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas.
- Colaboración: Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes para construir conocimiento de manera cooperativa, aprovechando la diversidad de perspectivas y habilidades en el aula.

4. Materiales y recursos:

Libro de Texto "Tecnologías de la información y de la comunicación " SM
Ordenador Personal para realización de actividades individuales y grupales.
Acceso a Internet
Acceso al Classroom de la asignatura

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva, teniendo en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas que se hará a través de la superación de los criterios de evaluación que tienen asociados. Estos criterios de evaluación contribuirán, en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar su grado de desarrollo.

Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, cuaderno de clase, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros. Se fomentarán también los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

- UNIDAD 1 - Dispositivos digitales, sistemas operativos y comunicación,
- UNIDAD 2 - Aplicaciones de productividad,
- UNIDAD 3 - Creación y edición de contenidos multimedia,
- UNIDAD 4 - Publicación y difusión de contenidos,
- UNIDAD 5 - Ciberseguridad,
- UNIDAD 6 - Interactividad en la red

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- Aplicaciones de productividad. ¡Crea tu propia empresa!
- Ciberseguridad. Mi vida digital: seguro en la red
- Creación y edición de una campaña multimedia. ¡Salvemos nuestro entorno!
- Dispositivos digitales, sistemas operativos y comunicación ¡Actualiza tu centro!
- Interactividad en la red. Emprende en la red creando una tienda digital
- Publicación y difusión de contenidos. ¡Creando la web de nuestro centro!

7. Actividades complementarias y extraescolares:

Se participará en actividades complementarias trabajadas en las principales efemérides desde un punto de vista informático y desde los distintos Planes y Proyectos del Centro: Escuela, espacio de paz, Plan de Igualdad, etc...

Las actividades complementarias y extraescolares que están planificadas por el departamento son:

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Día de la mujer y la niña en la Ciencia (en colaboración con el resto de materias de Ciencias), 11 de febrero, 2º trimestre
- Día de (pi) (14 de marzo), diferentes actividades adecuadas a cada curso y relacionadas con el número pi o las matemáticas. Se hará la primera quincena de marzo, 2º trimestre
- Participación en el concurso Canguro Matemático 2026 realizado por la Federación Española de Sociedades de Profesores de Matemáticas (FESPM), 24 de marzo en nuestro centro, 2º Trimestre. Destinado a los alumnos de 1º, 2º, 3º y 4º que deseen participar.
- III Concurso de Fotografía Matemática, Destinado a todo el alumnado, 2º y 3er trimestre
- Participación en la Olimpiada Matemática de Pozo Alcón para el alumnado seleccionado de cada curso - 3er trimestre
- Semana de la Ciencia, realización de una gymkana científica en colaboración con el resto de departamentos de ciencias - Destinado a todo el alumnado del centro, Mes de mayo, 3er trimestre.

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

8.1. Medidas generales:

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

8.2. Medidas específicas:

- Adaptaciones de acceso al currículo para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

8.3. Observaciones:

PLAN DE LECTURA:

Además de las lecturas propuestas, se añadirán otras sobre temas de actualidad que involucren contenidos de la propia materia, así como biografías de diferentes personajes históricos que sean de interés. Estas lecturas irán

acompañadas de una comprensión y reflexión final, que se hará a través de unas preguntas que podrán resolverse de forma individual o en grupo, según se adapte mejor al tema y situación. Las lecturas propuestas son las siguientes:

- Qué es la digitalización y su historia.
- Impacto de la digitalización en la sociedad: cambios en el estilo de vida, la economía y la comunicación.
- Digitalización en sectores específicos: educación, sanidad, transporte y entretenimiento.
- Guía práctica de GIMP: edición y creación de imágenes paso a paso
- Uso de herramientas digitales, navegación segura y comunicación en línea.
- Ciberseguridad: principales amenazas online (phishing, malware, etc.) y cómo protegerse.
- Cómo las empresas han adoptado la transformación digital. Empresas que han evolucionado gracias a la tecnología.
- La hoja de Cálculo, poderosa herramienta de aprendizaje
- Bases de datos en la enseñanza
- La automatización, su impacto en el mercado laboral, análisis de la pérdida de empleos y la creación de nuevos roles digitales.
- Alan Turing y el nacimiento de la Inteligencia Artificial
- Inteligencia artificial en el entorno laboral y empresarial: cómo la IA está cambiando la productividad y los modelos de negocio.
- Ética en el uso de la tecnología: privacidad, manipulación de datos e IA.
- Cómo impacta la basura electrónica en el medio ambiente
- Sostenibilidad en la tecnología. El impacto ambiental de los dispositivos electrónicos, la obsolescencia programada y el reciclaje de residuos electrónicos.
- El futuro de la tecnología: tendencias emergentes como la computación cuántica, el 5G, y la relación entre la tecnología y el cambio climático.

RAZONAMIENTO MATEMÁTICO:

Siguiendo lo expuesto en las instrucciones del 18 de junio de 2024 dadas por la Junta de Andalucía, se fomentará y desarrollará el razonamiento matemático en 4º de ESO a través de la resolución de problemas matemáticos contextualizados con la vida diaria y cercanos a los alumnos. Estos problemas se irán presentando aumentando el grado de dificultad y estarán relacionados con los saberes básicos que se estén estudiando en ese momento en clase. Además, se estructurarán en torno a la práctica de diferentes estrategias de resolución, fomentando la reflexión, la lógica y el sentido crítico, la resolución de un mismo problema por diferentes métodos y la comprobación de las soluciones.

En grandes rasgos, se hará especial hincapié en que los alumnos interioricen a esta edad los diferentes pasos para resolver un problema:

1. Leer el problema con atención las veces que sea necesario.
2. Identificar la información importante.
3. Identificar lo que se pide para poder enfocar la solución en la respuesta correcta.
4. Planificar la estrategia de solución.
5. Realizar las operaciones o procedimientos necesarios.
6. Verificar la coherencia de la solución.
7. Exponer y explicar la respuesta.

Se expondrán distintos tipos de problemas, ya que cada uno de ellos permite un razonamiento diferente, pero todos ellos necesarios para desarrollar la competencia matemática del alumnado como, por ejemplo, la resolución de problemas divididos en varios pasos, problemas abiertos o cerrados, la modificación de un problema dado o la creación propia de otros.

También se trabajará, de manera transversal, los saberes relacionados con el *¿Sentido socioafectivo?* como la gestión emocional, técnicas de trabajo cooperativo, la perseverancia, actitud para cambiar de estrategia y aceptar los errores, actitudes inclusivas con el resto de compañeros, etc.

9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.
Descriptores operativos:
<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p>
<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>
<p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>
<p>CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.</p>
<p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.</p>
Competencia clave: Competencia digital.
Descriptores operativos:
<p>CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p>
<p>CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.</p>
<p>CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p>
<p>CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p>
<p>CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.</p>
Competencia clave: Competencia ciudadana.
Descriptores operativos:
<p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p>
<p>CC2. Analiza y asume fundamentalmente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p>
<p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p>
<p>CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.</p>

Competencia clave: Competencia emprendedora.
Descriptorios operativos:

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

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

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

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

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Competencia clave: Competencia plurilingüe.
Descriptorios operativos:

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus

necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.
Descriptor operativo:
CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

10. Competencias específicas:

Denominación
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
DIG.4.3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.
DIG.4.4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 18700529

Fecha Generación: 10/11/2025 10:04:08

11. Criterios de evaluación:

<p>Competencia específica: DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DIG.4.1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/o tecnológicos de manera sostenible y responsable. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DIG.4.2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: DIG.4.3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DIG.4.3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: DIG.4.4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DIG.4.4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DIG.4.4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas, y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para</p>

diversos colectivos.

Método de calificación: Media aritmética.

DIG.4.4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.

Método de calificación: Media aritmética.

DIG.4.4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.

Método de calificación: Media aritmética.

12. Sáberes básicos:

A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.

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

B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

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

C. Seguridad y bienestar digital.

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

D. Ciudadanía digital crítica.

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

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

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

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

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 18700529

Fecha Generación: 10/11/2025 10:04:08

IES GREGORIO SALVADOR

PLAN DE MEJORA CURSO 2025-2026

PROPUESTA DE MEJORA 1

DESDOBLE DEL ALUMNADO DE 3º ESO EN LAS ASIGNATURAS INSTRUMENTALES

1. La utilización del tiempo de planificación de la enseñanza y de desarrollo de los aprendizajes en el aula.

1.1. Criterios de asignación de enseñanzas, grupos y horarios.

JUSTIFICACIÓN

Tras los resultados obtenidos en las pruebas de diagnóstico se ha estimado conveniente desdoblar 3º ESO en materias instrumentales para garantizar una atención más personalizada. Los datos de las pruebas de evaluación de diagnóstico muestran una brecha significativa entre el rendimiento del alumnado del centro y la media andaluza, por lo que se busca disminuir la ratio y favorecer metodologías activas, la resolución de dudas en menor grupo y el refuerzo de contenidos básicos.

INDICADORES DE CALIDAD

- Mejora del rendimiento medio en materias instrumentales $\geq 0,5$ puntos.
- Reducción del alumnado con calificación negativa ≥ 10 %.

PLANIFICACIÓN TEMPORAL

Durante todo el curso. Revisión trimestral de los resultados. Tomas de medidas.

ASIGNACIÓN DE RESPONSABLES DEL SEGUIMIENTO

Jefatura de estudios, ETCP, Coordinaciones de área.

PROPUESTA DE MEJORA 2

MEJORA DE LA COMPETENCIA ESPECÍFICA CE2 EN LENGUA EXTRANJERA EN 3º ESO

2. La concreción del currículum que hay que desarrollar, adaptado al contexto, y la planificación efectiva de la práctica docente.

2.2. Desarrollo de estrategias metodológicas propias del área o materia para abordar los procesos de enseñanza y aprendizaje

JUSTIFICACIÓN

Según el informe de diagnóstico, el alumnado se sitúa por debajo de la media andaluza en todas las competencias de inglés (entre 5,3 y 5,6 / 10). El departamento de inglés propone reforzar la competencia CE2 (producción oral y escrita), incidiendo en la planificación de textos, la interacción oral y la revisión lingüística.

INDICADORES DE CALIDAD

CE2 – Producción de textos orales, escritos y multimodales

- Reforzar la fase de planificación mediante organizadores gráficos, guiones y modelos de estructura textual para mejorar la coherencia y cohesión.
- Promover actividades comunicativas reales o simuladas, que fomenten la fluidez, pronunciación y uso de estrategias de compensación.
- Introducir el uso de rúbricas y listas de control para guiar la redacción y favorecer la autorrevisión y la coevaluación.
- Fomentar tareas de producción creativa que permitan la expresión personal y la conexión con los intereses del alumnado.
- Impulsar la búsqueda en fuentes fiables y el uso de herramientas TIC

- Implementar autoevaluaciones con rúbricas y feedback formativo centrado en el progreso individual.
- Diseñar tareas integradas que combinen comprensión y producción, así como proyectos colaborativos que promuevan la comunicación significativa.
- Ofrecer distintos tipos de apoyo (modelos, recursos visuales, expresiones útiles, disponibles en Classroom) y diversas modalidades de expresión (oral, escrita, digital o visual).
- Mejora del rendimiento medio en la materia $\geq 0,5$ puntos.
- Reducción del alumnado con calificación negativa ≥ 10 %.

PLANIFICACIÓN TEMPORAL

Durante todo el curso, con revisiones trimestrales y evaluación final en junio.

ASIGNACIÓN DE RESPONSABLES DEL SEGUIMIENTO

Departamento de Inglés. Coordinación del área lingüística.

PROPUESTA DE MEJORA 3**MEJORA DE LA COMPETENCIA ESPECÍFICA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA EN 3º ESO**

2. La concreción del currículum que hay que desarrollar, adaptado al contexto, y la planificación efectiva de la práctica docente.

2.2. Desarrollo de estrategias metodológicas propias del área o materia para abordar los procesos de enseñanza y aprendizaje

JUSTIFICACIÓN

A partir del Informe de Evaluación de Diagnóstico 2024/2025, los resultados del alumnado del centro en la materia de Lengua Castellana y Literatura se sitúan por debajo de la media andaluza en la mayoría de las competencias específicas, destacando las siguientes debilidades:

- CE 5 (Producción de textos escritos y multimodales).
- CE 10 (Uso ético y democrático del lenguaje).
- CE 4 (Comprensión e interpretación de textos escritos).
- CE 9 (Reflexión sobre la lengua y conciencia lingüística).

Se observa una necesidad de mejorar la competencia comunicativa global del alumnado, especialmente en las destrezas de producción escrita, comprensión lectora, reflexión gramatical aplicada y uso responsable del lenguaje.

INDICADORES DE CALIDAD**Mejora de la producción escrita (CE5, CE9)**

- Creación de textos semanales (cartas, artículos, reseñas, relatos, textos argumentativos).
- Utilización de rúbricas unificadas que valoren coherencia, cohesión, adecuación y corrección.
- Implantación de revisión entre iguales para fomentar la autorregulación lingüística.
- Elaboración de textos multimodales con herramientas digitales (Canva, Padlet, Genially) para complementarlo con el trabajo que harán en el periódico escolar.

Fomento de la comprensión lectora crítica (CE4, CE6, CE8)

- Trabajo explícito de estrategias lectoras: identificación de ideas principales, inferencias, deducción del punto de vista del autor.
- Evaluación continua mediante debates interpretativos.
- Presentaciones de los trabajos escritos guiado por una rúbrica.

Potenciación de la expresión oral y del lenguaje ético (CE2, CE10)

- Actividades de dramatización y lectura expresiva de textos literarios y periodísticos.
- Grabación de podcasts educativos y presentaciones orales con evaluación formativa.

- Trabajo explícito sobre el lenguaje inclusivo y la comunicación no violenta en redes sociales y medios.

Desarrollo de la reflexión lingüística y conciencia idiomática (CE1, CE9)

- Proyectos sobre la variedad del español y las hablas andaluzas, vinculados al contexto local.
- Actividades de gramática aplicada al uso real, analizando textos de prensa, canciones o redes.
- Creación de un “Banco de recursos lingüísticos” del aula (glosario, ejemplos, ejercicios autocorregibles).

Competencia digital y alfabetización mediática (CE6, CE10)

- Formación del alumnado en evaluación de fuentes y detección de desinformación.
- Elaboración de proyectos interdisciplinares de comunicación digital ética, como campañas de sensibilización (igualdad, medioambiente, convivencia).
- Uso responsable de herramientas de IA educativa para la redacción y revisión de textos.
- Mejora del rendimiento medio en la materia $\geq 0,5$ puntos.
- Reducción del alumnado con calificación negativa ≥ 10 %.

PLANIFICACIÓN TEMPORAL

Durante todo el curso, con revisiones trimestrales y evaluación final en junio.

ASIGNACIÓN DE RESPONSABLES DEL SEGUIMIENTO

Departamento de Lengua Castellana y Literatura. Coordinación del área lingüística.

PROPUESTA DE MEJORA 4

MEJORA DE LA COMPETENCIA ESPECÍFICA EN MATEMÁTICAS EN 3º ESO

2. La concreción del currículum que hay que desarrollar, adaptado al contexto, y la planificación efectiva de la práctica docente.

2.2. Desarrollo de estrategias metodológicas propias del área o materia para abordar los procesos de enseñanza y aprendizaje

JUSTIFICACIÓN

El informe de diagnóstico 2024-25 evidencia que el centro se sitúa por debajo de la media andaluza en todas las competencias específicas de Matemáticas, especialmente en CE3, CE4 y CE6. El departamento ha propuesto actividades de resolución de problemas abiertos, trabajo cooperativo, razonamiento lógico y conexión de las matemáticas con situaciones reales. Se pretende mejorar la comprensión, la argumentación y la aplicación práctica de los contenidos matemáticos.

INDICADORES DE CALIDAD

CE 3. Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.

- Actividades de exploración y resolución de problemas abiertos en las que el alumnado observe patrones, formule conjeturas y las compruebe mediante razonamientos o contraejemplos.
- Fomento del trabajo cooperativo y el debate matemático para que los estudiantes aprendan a argumentar sus ideas y valorar diferentes formas de razonamiento.

CE4. Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.

- Actividades prácticas en las que los alumnos analizarán datos, descompondrán problemas complejos en partes más simples y desarrollarán algoritmos sencillos para modelizar situaciones de la vida diaria.

- Fomento de la reflexión sobre las estrategias seguidas y la optimización de los procedimientos que diseñen.

CE6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.

- Actividades y problemas prácticos que conecten las matemáticas con otras materias y situaciones de la vida real que requieran aplicar conceptos y procedimientos matemáticos.
- Se fomentará que los alumnos analicen cada situación, identifiquen los elementos matemáticos implicados y apliquen los conocimientos adquiridos para llegar a la solución.
- Mejora del rendimiento medio en materias instrumentales $\geq 0,5$ puntos.
- Reducción del alumnado con calificación negativa ≥ 10 %.

PLANIFICACIÓN TEMPORAL

Durante todo el curso, con revisiones trimestrales y evaluación final en junio.

ASIGNACIÓN DE RESPONSABLES DEL SEGUIMIENTO

Departamento de Matemáticas. Coordinación del área científico-tecnológica.

PROPUESTA DE MEJORA 5

INFORMACIÓN A LAS FAMILIAS DE LOS PROCEDIMIENTOS DE ACLARACIÓN, REVISIÓN Y RECLAMACIÓN

3. La evolución de los resultados escolares y la adopción de medidas de mejora adaptadas a las necesidades de aprendizaje del alumnado.

3.1. Criterios de evaluación, promoción y titulación.

JUSTIFICACIÓN

Tras sugerencia de la inspectora de referencia del centro, se hace necesario mejorar la transparencia y la comunicación con las familias, facilitando información clara sobre los criterios de evaluación, los procesos de reclamación y los plazos establecidos por normativa.

INDICADORES DE CALIDAD

- Publicación en la página web del centro de las programaciones.
- Publicación en la página web del centro de un apartado específico donde se detallen los procedimientos de aclaración, revisión y reclamación.
- Mensaje a través de iPasen en el mes de junio donde se informe de los plazos para aclaración, revisión y reclamación.
- Encuesta final a las familias: conocimiento de los procedimientos ≥ 60 %.

PLANIFICACIÓN TEMPORAL

Primer trimestre y tercer trimestre.

ASIGNACIÓN DE RESPONSABLES DEL SEGUIMIENTO

Dirección. Coordinador TDE.

PROPUESTA DE MEJORA 6

ESTABLECIMIENTO DE MEDIDAS DE REFUERZO EDUCATIVO Y SEGUIMIENTO DE LOS PRA

3. La evolución de los resultados escolares y la adopción de medidas de mejora adaptadas a las necesidades de aprendizaje del alumnado.

3.2. La evaluación del alumnado que realiza el centro y resultados de pruebas externas

JUSTIFICACIÓN
Los indicadores homologados muestran una atención a la diversidad valorada como adecuada, aunque con necesidad de mayor sistematicidad en el seguimiento de los PRA. El objetivo es garantizar que las medidas de refuerzo y apoyo respondan realmente a las necesidades detectadas, se coordinen entre departamentos y se registren correctamente en Séneca, asegurando la continuidad entre cursos y la reducción del fracaso escolar.
INDICADORES DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> • Registro del 100 % de los PRA en Séneca. • Revisión y seguimiento trimestral reflejados en Séneca. Tras cada una de las evaluaciones, se hará un seguimiento de la efectividad de los PRA y se introducirán los cambios oportunos. • Coordinación entre tutores y profesorado para recoger el seguimiento de los PRA. • Información trimestral a las familias de la evolución de dichos programas
PLANIFICACIÓN TEMPORAL
Revisión tras cada una de las evaluaciones.
ASIGNACIÓN DE RESPONSABLES DEL SEGUIMIENTO
Departamento de orientación. Tutores. Profesorado.

PROPUESTA DE MEJORA 7
REUNIONES DE SEGUIMIENTO CON LAS FAMILIAS
4. La inclusión escolar y la atención a las necesidades de aprendizaje como respuesta educativa a todo el alumnado y la consecución del éxito escolar para todos. 4.3. Tutorización del alumnado, relación con las familias y el entorno.
JUSTIFICACIÓN
El cuestionario de familias destaca la buena relación profesorado-familias, pero señalan una baja frecuencia de encuentros. Con el fin de fortalecer la tutorización, la comunicación y la corresponsabilidad educativa, se debe producir un aumento en la frecuencia.
INDICADORES DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> • Durante el primer trimestre, una reunión del tutor o tutora con cada una de las familias. Registro de estas reuniones en Séneca. • Durante el segundo trimestre, reunión del tutor o tutora con las familias cuyos hijos o hijas hayan obtenido peores resultados en la primera evaluación y con aquellas cuyos hijos o hijas tengan programas de refuerzo del aprendizaje. Registro de estas reuniones en Séneca. • Durante el tercer trimestre, que reunión del tutor o tutora con las familias cuyos hijos o hijas hayan obtenido peores resultados en la segunda evaluación y con aquellas cuyos hijos o hijas tengan programas de refuerzo del aprendizaje. Registro de estas reuniones en Séneca.
PLANIFICACIÓN TEMPORAL
Durante todo el curso
ASIGNACIÓN DE RESPONSABLES DEL SEGUIMIENTO
Jefatura de estudios, departamento de orientación, tutores y tutoras.

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026 **Curso:** 4º de E.S.O.

Título: Dispositivos digitales, sistemas operativos y comunicación ¡Actualiza tu centro!

Temporalización: 16/09/2025 - 30/10/2025

Justificación: Esta situación de aprendizaje se plantea con el objetivo de que el alumnado comprenda de forma práctica cómo se relacionan el hardware, el software y las comunicaciones dentro de un sistema informático así como que sean capaces de actualizarse y entender cómo evoluciona la tecnología.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
DIG.4.1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. DIG.4.1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible. DIG.4.1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/o tecnológicos de manera sostenible y responsable.
SABERES BÁSICOS
DIG.4.A.1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. DIG.4.A.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. DIG.4.A.3. Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. DIG.4.A.4. Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
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. 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. 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. CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento. STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario. STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Actualiza tu centro con nuevos dispositivos, SO y mejora de las redes actuales

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_mot (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Tarea que trata de motivar al alumnado para afrontar los nuevos conocimientos a adquirir como un conocimiento valioso.	
EJERCICIOS	
Actividad de motivación: 1. Presentación narrativa: el director necesita vuestra ayuda para modernizar el centro. 2. Lluvia de ideas sobre ¿qué se podría mejorar tecnológicamente? 3. Debate inicial sobre hardware, software, comunicaciones e IoT en la vida cotidiana. 4. Organización de equipos de trabajo (3-4 alumnos) y reparto de roles.	
METODOLOGÍA	
Esta actividad será grupal de clase al inicio y trabajará la asignación de roles en un proyecto.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1º semana	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	
CRITERIOS	
DIG.4.1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. DIG.4.1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible. DIG.4.1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/o tecnológicos de manera sostenible y responsable.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_con_prev (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Tarea que permite conocer los conocimientos previos del alumnado	
EJERCICIOS	
Actividad de conocimientos previos: 1. Conjunto de preguntas sobre los contenidos que se van a utilizar en la situación. 2. Retos simples sobre identificar distintos componentes físicos de un ordenador, sistemas operativos y dispositivos de redes.	
METODOLOGÍA	
Esta tarea tiene un carácter individual donde cada alumno demuestra sus conocimientos.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1º semana	- Componentes hardware que componen un ordenador. - Sistemas operativos como Ubuntu, Guadalinex o Windows - Dispositivos de red como: tarjetas de red, router, switch o puntos de acceso - Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	
CRITERIOS	
DIG.4.1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. DIG.4.1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma	

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód.Centro: 18700529

Fecha de generación: 05/11/2025 11:33:42

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_con_prev (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
sostenible.	
DIG.4.1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/o tecnológicos de manera sostenible y responsable.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_exp1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Explicación teórica y guiada de los nuevos conocimientos	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Explicación teórica y práctica: componentes internos y periféricos. Vídeo o simulación de montaje/desmontaje de PC.	
METODOLOGÍA	
Actividad en grupo guiado en el que se identificará y trabajará con los distintos elementos de un dispositivo digital (como mínimo, el ordenador)	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2ª y 3ª semana	- Componentes hardware que componen un ordenador. - Dispositivos de red como: tarjetas de red, router, switch o puntos de acceso - Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	
CRITERIOS	
DIG.4.1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/o tecnológicos de manera sostenible y responsable.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_des (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Esta actividad hace que el alumnado aplique los conocimientos asimilados previamente	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo: 1. El alumnado debe ser capaz de desmontar un ordenador de torre que no está en uso identificando los componentes y volver a montarlo y que continúe siendo funcional. 2. El alumnado debe identificar aquellos componentes digitales del instituto que son necesarios para mejorar el instituto y que, en la actualidad, no esté en el instituto o están pero necesitan de renovación	
METODOLOGÍA	
Actividad en grupo de 3 estudiantes aplicando metodologías como la de Aula invertida donde el alumnado debe identificar e investigar para cada componente de un dispositivo digital (por ejemplo, un ordenador)	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2ª y 3ª semana	- Componentes hardware que componen un ordenador. - Dispositivos de red como: tarjetas de red, router, switch o puntos de acceso
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_des (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
comunicación de uso cotidiano.	
CRITERIOS	
DIG.4.1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/o tecnológicos de manera sostenible y responsable.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_exp2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Actividad de desarrollo dirigida: Explicación de diferencias entre BIOS, sistema operativo, programas y aplicaciones. Ejemplo de arranque de un ordenador.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Explicación de diferencias entre BIOS, sistema operativo, programas y aplicaciones. Ejemplo de arranque de un ordenador.	
METODOLOGÍA	
Actividad en grupo guiado en el que se identificará y trabajará con los distintos SO que se pueden instalar en un dispositivo electrónico	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4ª y 5ª semana	<ul style="list-style-type: none"> - Componentes hardware que componen un ordenador. - Sistemas operativos como Lubuntu, Guadalinex o Windows - Dispositivos de red como: tarjetas de red, router, switch o puntos de acceso - Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	
CRITERIOS	
DIG.4.1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_des2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo: El alumnado debe ser capaz de formatear el ordenador desmontado en la tarea anterior. Debe identificar las posibilidades de SO y la BIOS.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El alumnado debe ser capaz de formatear el ordenador desmontado en la tarea anterior. Debe identificar las posibilidades de SO y la BIOS. 2. El alumnado debe identificar las licencias de aplicaciones necesarias para la mejora del instituto. 	
METODOLOGÍA	
Actividad en grupo de 3 estudiantes aplicando metodologías como la de Aula invertida donde el alumnado debe ser capaz de instalar un SO de software libre en un ordenador del aula preparado para ello.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4ª y 5ª semana	<ul style="list-style-type: none"> - Componentes hardware que componen un ordenador. - Sistemas operativos como Lubuntu, Guadalinex o Windows - Dispositivos de red como: tarjetas de red, router, switch o puntos de acceso - Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód.Centro: 18700529

Fecha de generación: 05/11/2025 11:33:42

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_des2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	
CRITERIOS	
DIG.4.1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_exp3 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Actividad de desarrollo dirigida: Explicación de las red global (internet) y redes locales (LAN) junto con los dispositivos utilizados.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Explicación de las red global (internet) y redes locales (LAN) junto con los dispositivos utilizados.	
METODOLOGÍA	
Actividad en grupo guiado en el que se identificará los tipos de redes y la conexión de los dispositivos a ellas.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5ª y 6ª semana	- Componentes hardware que componen un ordenador. - Sistemas operativos como Lubuntu, Guadalinex o Windows - Dispositivos de red como: tarjetas de red, router, switch o puntos de acceso - Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	
CRITERIOS	
DIG.4.1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_des3 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo: El alumnado debe desarrollar un mapa del instituto analizando la red instalada en el centro junto con los dispositivos que forman parte de ella.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo: El alumnado debe desarrollar un mapa del instituto analizando la red instalada en el centro junto con los dispositivos que forman parte de ella.	
METODOLOGÍA	
Trabajo individual y grupal dependiendo de la disponibilidad de ordenadores. Se aplica la metodología de Clase invertida donde ellos traen preparado el conocimiento y preguntan dudas extendiendo el conocimiento.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5ª y 6ª semana	Componentes hardware que componen un ordenador. Sistemas operativos como Lubuntu, Guadalinex o Windows Dispositivos de red como: tarjetas de red, router, switch o puntos de acceso Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
DIG.4.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_des3 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
CRITERIOS
DIG.4.1.1.Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda1_con4 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Actividad de desarrollo dirigida: Introducción al Internet de las Cosas: qué es y cómo funciona. Ejemplos reales: bombillas inteligentes, termostatos, cámaras IP, etc.	
Actividad de desarrollo: Desarrollo del producto final.	
Actividad de evaluación: Cuestionario tipo test con preguntas sobre el contenido estudiado.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Introducción al Internet de las Cosas: qué es y cómo funciona. Ejemplos reales: bombillas inteligentes, termostatos, cámaras IP, etc.	
Actividad de desarrollo: Desarrollo del producto final.	
Actividad de evaluación: Cuestionario tipo test con preguntas sobre el contenido estudiado.	
METODOLOGÍA	
Esta actividad es grupal y de clase ya que se realizan exposiciones que terminan con una reflexión grupal	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
6ª y 7ª semana	Componentes hardware que componen un ordenador. Sistemas operativos como Lubuntu, Guadalinex o Windows Dispositivos de red como: tarjetas de red, router, switch o puntos de acceso Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.1.Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar de forma sostenible las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	
CRITERIOS	
DIG.4.1.1.Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	
DIG.4.1.2.Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible.	
DIG.4.1.3.Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/o tecnológicos de manera sostenible y responsable.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES:

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

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

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026 **Curso:** 4º de E.S.O.

Título: Aplicaciones de productividad. ¡Crea tu propia empresa!

Temporalización: 4/11/2025 - 11/12/2025 (16 sesiones)

Justificación: Esta situación de aprendizaje se plantea con el objetivo de que el alumnado desarrolle su competencia digital aplicada a situaciones reales, como la gestión y presentación de una nueva empresa, mediante el uso de procesadores de texto, hojas de cálculo, presentaciones y bases de datos.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
DIG.4.2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.
SABERES BÁSICOS
DIG.4.B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información. DIG.4.B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. DIG.4.B.3. Comunicación y colaboración en red. DIG.4.B.4. Publicación y difusión responsable en redes. DIG.4.C.2. Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales. DIG.4.C.3. Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc). DIG.4.D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. DIG.4.D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. DIG.4.D.6. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
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. 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. 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.

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Aprende a gestionar tu propia empresa utilizando herramientas digitales

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda2_mot (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Visualización de un vídeo motivador sobre el emprendimiento joven y su gestión a través del uso de aplicaciones de producción. Lluvia de ideas sobre los tipos de empresas (sostenibles, tecnológicas, posibilidades en tu entorno). Definición de la propuesta de startup y agentes involucrados así como el reparto de roles del grupo con el objetivo de acabar con un producto final y presentarlo a los compañeros.	
EJERCICIOS	
Visualización de un vídeo motivador sobre el emprendimiento joven y su gestión a través del uso de aplicaciones de producción. Lluvia de ideas sobre los tipos de empresas (sostenibles, tecnológicas, posibilidades en tu entorno). Definición de la propuesta de startup y agentes involucrados así como el reparto de roles del grupo con el objetivo de acabar con un producto final y presentarlo a los compañeros.	
METODOLOGÍA	
Actividad que se puede organizar de forma grupal, individual o como actividad de clase completa. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1ª semana	Procesado de textos (Google Docs o LibreOffice Writer) Hojas de cálculo (Google sheets o LibreOffice Calc) Herramientas de presentación (Google slides) Gestor de bases de datos (LibreOffice Base) Recursos de búsqueda (Google Advanced Search o Google academic) Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education) Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2.Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda2_con_prev (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Conjunto de preguntas sobre los contenidos que se van a utilizar en la situación. Retos simples: Formatear un texto, modificar hojas de cálculo, crear un gráfico y una presentación, guardar un archivos en Drive.	
EJERCICIOS	
Conjunto de preguntas sobre los contenidos que se van a utilizar en la situación. Retos simples: Formatear un texto, modificar hojas de cálculo, crear un gráfico y una presentación, guardar un archivos en Drive.	
METODOLOGÍA	
Actividad que se puede organizar de forma grupal, individual o como actividad de clase completa. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda2_con_prev (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
1ª semana	TEMPORALIZACIÓN
	RECURSOS Hojas de cálculo (Google sheets o LibreOffice Calc) Herramientas de presentación (Google slides) Gestor de bases de datos (LibreOffice Base) Recursos de búsqueda (Google Advanced Search o Google academic) Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education) Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2.Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda2_des_con1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo dirigida: Creación de una carpeta compartida de Google Drive para trabajar en grupo. Se trabajará el procesador de textos Google Docs. El profesor desarrolla un documento sencillo donde se trabajan las opciones relacionadas con la elaboración de un documento de texto: configuración de la página, encabezado y pie de la misma, su numeración, inserción de índice, fuente del texto, tamaño, color, viñetas, alineación de párrafos, espaciado e interlineado, creación de tabla, inserción de imágenes y, finalmente, revisión de ortografía. Actividad de desarrollo: El alumnado debe aplicar todo el conocimiento trabajado para redactar la propuesta de la empresa: Tipo de empresa, producto o servicio que va a desarrollar, características, dimensiones de la misma y su motivación (pudiendo poner ejemplos reales).	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Creación de una carpeta compartida de Google Drive para trabajar en grupo. Se trabajará el procesador de textos Google Docs. El profesor desarrolla un documento sencillo donde se trabajan las opciones relacionadas con la elaboración de un documento de texto: configuración de la página, encabezado y pie de la misma, su numeración, inserción de índice, fuente del texto, tamaño, color, viñetas, alineación de párrafos, espaciado e interlineado, creación de tabla, inserción de imágenes y, finalmente, revisión de ortografía. Actividad de desarrollo: El alumnado debe aplicar todo el conocimiento trabajado para redactar la propuesta de la empresa: Tipo de empresa, producto o servicio que va a desarrollar, características, dimensiones de la misma y su motivación (pudiendo poner ejemplos reales).	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
2ª semana	TEMPORALIZACIÓN
	RECURSOS Procesado de textos (Google Docs o LibreOffice Writer) Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education) Plataforma educativa

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda2_des_con1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
CRITERIOS
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2.Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda2_des_con2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo dirigida: Continuar con la carpeta compartida creando una hoja de cálculo llamada presupuesto. El profesor la trabaja introduciendo datos ficticios que le permiten usar herramientas como la funciones incorporadas de operaciones matemáticas, sumas, promedio y formatos condicionales. Además, se elaboran gráficos a partir de los datos trabajados. Actividad de desarrollo: El alumnado debe desarrollar un documento de presupuesto sobre su empresa. Este debe incluir los costes de las materias primas, el sueldo de los trabajadores e impuestos a pagar (ficticios).	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Continuar con la carpeta compartida creando una hoja de cálculo llamada presupuesto. El profesor la trabaja introduciendo datos ficticios que le permiten usar herramientas como la funciones incorporadas de operaciones matemáticas, sumas, promedio y formatos condicionales. Además, se elaboran gráficos a partir de los datos trabajados. Actividad de desarrollo: El alumnado debe desarrollar un documento de presupuesto sobre su empresa. Este debe incluir los costes de las materias primas, el sueldo de los trabajadores e impuestos a pagar (ficticios).	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3ª semana	Hojas de cálculo (Google sheets o LibreOffice Calc) Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education) Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2.Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda2_des_con3 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
Actividad de desarrollo dirigida: Continuar con la carpeta compartida creando una presentación de diapositivas que incluya texto, imágenes, animaciones, vídeos, sonidos. Esta presentación incluye contenido de las actividades de desarrollo dirigidas anteriores. Se trabajan opciones como el formato, añadir, recortar y eliminar diapositivas, incluir gráficos previos y añadir efectos de animación y

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda2_des_con3 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
transición. Actividad de desarrollo: El alumnado debe crear una presentación de su propia startup mostrando todo lo desarrollado anteriormente. Al finalizar las subtareas habrán desarrollado el producto final. Faltaría unificar esas subtareas o conectarlas y ensayar la presentación antes de la exposición	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Continuar con la carpeta compartida creando una presentación de diapositivas que incluya texto, imágenes, animaciones, vídeos, sonidos. Esta presentación incluye contenido de las actividades de desarrollo dirigidas anteriores. Se trabajan opciones como el formato, añadir, recortar y eliminar diapositivas, incluir gráficos previos y añadir efectos de animación y transición. Actividad de desarrollo: El alumnado debe crear una presentación de su propia startup mostrando todo lo desarrollado anteriormente. Al finalizar las subtareas habrán desarrollado el producto final. Faltaría unificar esas subtareas o conectarlas y ensayar la presentación antes de la exposición	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4ª semana	Herramientas de presentación (Google slides) Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education) Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda2_des_con4 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo dirigida: Se trabaja en local con una base de datos nueva relacionada con el proyecto dirigido que se ha ido elaborando. En esta actividad se crea una base de datos en LibreOffice Base: se crean tablas y relaciones entre ellas para posteriormente crear una consulta, un formulario y un informe. Actividad de desarrollo: El alumnado crea una base de datos para almacenar los elementos de su empresa así como las características de estos. Al finalizar las subtareas habrán desarrollado el producto final. Faltaría unificar esas subtareas o conectarlas y ensayar la presentación antes de la exposición.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Se trabaja en local con una base de datos nueva relacionada con el proyecto dirigido que se ha ido elaborando. En esta actividad se crea una base de datos en LibreOffice Base: se crean tablas y relaciones entre ellas para posteriormente crear una consulta, un formulario y un informe. Actividad de desarrollo: El alumnado crea una base de datos para almacenar los elementos de su empresa así como las características de estos. Al finalizar las subtareas habrán desarrollado el producto final. Faltaría unificar esas subtareas o conectarlas y ensayar la presentación	

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód.Centro: 18700529

Fecha de generación: 05/11/2025 11:30:05

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda2_des_con4 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
antes de la exposición.	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5ª semana	Gestor de bases de datos (LibreOffice Base) Recursos de búsqueda (Google Advanced Search o Google academic) Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education) Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda2_concl (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo: Se han desarrollado muchas subtarefas de forma aislada. Es momento de conectarlas y lograr un producto final definitivo para su exposición. Actividad de cierre: Exposición oral de los grupos a la vez que se realiza la presentación del producto desarrollado.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo: Se han desarrollado muchas subtarefas de forma aislada. Es momento de conectarlas y lograr un producto final definitivo para su exposición. Actividad de cierre: Exposición oral de los grupos a la vez que se realiza la presentación del producto desarrollado.	
METODOLOGÍA	
Esta actividad es grupal en la primera parte donde todos los grupos deben conectar los trabajos parciales realizados para lograr una exposición exitosa. La segunda parte de la actividad consiste en la exposición de los grupos y posterior reflexión de la clase sobre los conocimientos adquiridos	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
6ª semana	Procesado de textos (Google Docs o LibreOffice Writer) Hojas de cálculo (Google sheets o LibreOffice Calc) Herramientas de presentación (Google slides) Gestor de bases de datos (LibreOffice Base) Recursos de búsqueda (Google Advanced Search o Google academic) Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education) Plataforma educativa

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda2_concl (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
CRITERIOS
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2.Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES:
Resultados de la evaluación de la materia.
Métodos didácticos y Pedagógicos.
Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026 **Curso:** 4º de E.S.O.

Título: Creación y edición de una campaña multimedia.
 ¡Salvemos nuestro entorno!

Temporalización: 8/01/2026 - 12/02/2026 (18 sesiones)

Justificación: Esta situación de aprendizaje se plantea con el objetivo de que el alumnado desarrolle su competencia digital de forma creativa y responsable, convirtiéndolos en productores de contenidos multimedia de calidad en lugar de ser simples consumidores. A través del diseño de una campaña medioambiental, deben trabajar herramientas de edición de imágenes, audio y vídeo logrando un resultado que tiene valor final en sí.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
DIG.4.2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.
SABERES BÁSICOS
DIG.4.B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información. DIG.4.B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. DIG.4.B.3. Comunicación y colaboración en red. DIG.4.B.4. Publicación y difusión responsable en redes. DIG.4.C.2. Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales. DIG.4.C.3. Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc). DIG.4.D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. DIG.4.D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. DIG.4.D.6. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
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. 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. CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód. Centro: 18700529

Fecha de generación: 05/11/2025 11:33:30

motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Campaña multimedia. sobre nuestro entorno ¡Salvémoslo!

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda3_mot (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Actividad de motivación: Visualización de un vídeo motivador realizado por otros compañeros en cursos previos sobre la necesidad de mantener limpio el instituto. Lluvia de ideas sobre cómo podemos salvar nuestro entorno (agua, reciclaje, contaminación, oportunidades, leyes¿). Definición de la campaña multimedia para sensibilizar sobre el problema ambiental.	
EJERCICIOS	
Actividad de motivación: Visualización de un vídeo motivador realizado por otros compañeros en cursos previos sobre la necesidad de mantener limpio el instituto. Lluvia de ideas sobre cómo podemos salvar nuestro entorno (agua, reciclaje, contaminación, oportunidades, leyes¿). Definición de la campaña multimedia para sensibilizar sobre el problema ambiental.	
METODOLOGÍA	
Actividad que se puede organizar de forma grupal, individual o como actividad de clase completa. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1ª semana	Editores de imágenes de mapa de bits (GIMP) Editores de imágenes vectoriales (Inkscape) Editor de audio (Audacity para grabación y montaje) Editor de vídeo a partir de fotogramas (Canva) Editor de vídeo mediante grabación (OpenShot) Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda3_con_pre (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Actividad de conocimientos previos: Conjunto de preguntas sobre los contenidos que se van a utilizar en la situación. Retos simples: Edición básica de una imagen en GIMP	
EJERCICIOS	
Actividad de conocimientos previos: Conjunto de preguntas sobre los contenidos que se van a utilizar en la situación. Retos simples: Edición básica de una imagen en GIMP	
METODOLOGÍA	
Actividad que se puede organizar de forma grupal, individual o como actividad de clase completa.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda3_con_pre (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1ª semana	Editores de imágenes de mapa de bits (GIMP) Editores de imágenes vectoriales (Inkscape) Editor de audio (Audacity para grabación y montaje) Editor de vídeo a partir de fotogramas (Canva) Editor de vídeo mediante grabación (OpenShot) Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2.Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda3_des_con1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo dirigida: Explicación guiada con ejemplos de edición de imágenes de mapas de bits: resolución, píxeles, formatos JPG/PNG. En GIMP se trabaja con la exposición, brillo y contraste, tono, luminosidad y saturación, curvas de color y niveles de la imagen retocándola y guardándola modificada en el ordenador. Actividad de desarrollo: Diseña una imagen en mapa de bits que forme parte de la campaña para mostrarla posteriormente.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Explicación guiada con ejemplos de edición de imágenes de mapas de bits: resolución, píxeles, formatos JPG/PNG. En GIMP se trabaja con la exposición, brillo y contraste, tono, luminosidad y saturación, curvas de color y niveles de la imagen retocándola y guardándola modificada en el ordenador. Actividad de desarrollo: Diseña una imagen en mapa de bits que forme parte de la campaña para mostrarla posteriormente.	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2ª semana	Editores de imágenes de mapa de bits (GIMP) Editores de imágenes vectoriales (Inkscape) Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda3_des_con1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda3_des_con2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo dirigida: El profesor muestra las diferencias entre imágenes de mapas de bits e imágenes vectoriales y, utilizando Inkscape, modifica una fotografía añadiendo un marco o texto. Actividad de desarrollo: Diseñar un cartel sobre la campaña que combine imágenes de mapa de bits y vectoriales.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: El profesor muestra las diferencias entre imágenes de mapas de bits e imágenes vectoriales y, utilizando Inkscape, modifica una fotografía añadiendo un marco o texto. Actividad de desarrollo: Diseñar un cartel sobre la campaña que combine imágenes de mapa de bits y vectoriales.	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3ª semana	Editor de audio (Audacity para grabación y montaje) Editor de vídeo a partir de fotogramas (Canva) Editor de vídeo mediante grabación (OpenShot) Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda3_des_con3 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo dirigida: Demostración del uso de audacity y repaso de todos los conceptos sobre audio: compresión, codecs y formatos así como el respeto a la propiedad intelectual. Actividad de desarrollo: Elaboración de un guión de un minuto de duración. Grabación por grupos y edición de la grabación a través de Audacity.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Demostración del uso de audacity y repaso de todos los conceptos sobre audio: compresión, codecs y formatos así como el respeto a la propiedad intelectual. Actividad de desarrollo: Elaboración de un guión de un minuto de duración. Grabación por grupos y edición de la grabación a través de Audacity.	
METODOLOGÍA	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda3_des_con3 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4ª semana	Editor de audio (Audacity para grabación y montaje) Editor de vídeo a partir de fotogramas (Canva) Editor de vídeo mediante grabación (OpenShot) Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda3_des_con4 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo dirigida: Exposición de un vídeo explicando sus formatos posibles, características y opciones para grabar pantalla y editar videos grabados utilizando OneShot y Canvas. Actividad de desarrollo: Desarrollar un vídeo con secuencias de imágenes usando Canvas y un vídeo de grabación sobre la campaña elegida para realizar	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Exposición de un vídeo explicando sus formatos posibles, características y opciones para grabar pantalla y editar videos grabados utilizando OneShot y Canvas. Actividad de desarrollo: Desarrollar un vídeo con secuencias de imágenes usando Canvas y un vídeo de grabación sobre la campaña elegida para realizar	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5ª y 6ª semana	Editores de imágenes de mapa de bits (GIMP) Editores de imágenes vectoriales (Inkscape) Editor de audio (Audacity para grabación y montaje) Editor de vídeo a partir de fotogramas (Canva) Editor de vídeo mediante grabación (OpenShot) Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód.Centro: 18700529

Fecha de generación: 05/11/2025 11:33:30

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda3_des_con4 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
CRITERIOS
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2.Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda3_concl (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de cierre: Exposición oral de los grupos a la vez que se realiza la presentación del producto desarrollado. Actividad de evaluación: Cuestionario sobre los conocimientos adquiridos.	
EJERCICIOS	
Actividad de cierre: Exposición oral de los grupos a la vez que se realiza la presentación del producto desarrollado. Actividad de evaluación: Cuestionario sobre los conocimientos adquiridos.	
METODOLOGÍA	
Esta actividad es grupal en la primera parte donde todos los grupos deben conectar los trabajos parciales realizados para lograr una exposición exitosa. La segunda parte de la actividad consiste en la exposición de los grupos y posterior reflexión de la clase sobre los conocimientos adquiridos. Se incluye una última parte para evaluar de forma individual los conocimientos teóricos que recuerdan	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
7ª semana	Editores de imágenes de mapa de bits (GIMP) Editores de imágenes vectoriales (Inkscape) Editor de audio (Audacity para grabación y montaje) Editor de vídeo a partir de fotogramas (Canva) Editor de vídeo mediante grabación (OpenShot) Plataforma educativa
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2.Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda3_concl (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES:

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

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

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026 **Curso:** 4º de E.S.O.

Título: Publicación y difusión de contenidos. ¡Creando la web de nuestro centro!

Temporalización: 19/02/2026 - 26/03/2026 (16 sesiones)

Justificación: Esta situación de aprendizaje tiene como objetivo que el alumnado comprenda cómo se crean y publican páginas web, aplicando los conocimientos adquiridos sobre el funcionamiento de Internet, el lenguaje HTML y las herramientas de publicación. A través del diseño y desarrollo de una web informativa sobre el propio centro educativo, el alumnado desarrollará su competencia digital, su creatividad y su capacidad para trabajar en equipo. Además, se fomenta el uso responsable y ético de los recursos digitales.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente. DIG.4.4. 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.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
DIG.4.2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa. DIG.4.4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo. DIG.4.4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.
SABERES BÁSICOS
DIG.4.B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información. DIG.4.B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. DIG.4.B.3. Comunicación y colaboración en red. DIG.4.B.4. Publicación y difusión responsable en redes. DIG.4.C.2. Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales. DIG.4.C.3. Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc). DIG.4.D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. DIG.4.D.3. Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. DIG.4.D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. DIG.4.D.6. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC2. Analiza y asume fundamentamente 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.

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.

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.

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.

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.

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: ¡Creando la web de nuestro centro!

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda4_mot (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
- Actividad de motivación: análisis de diferentes páginas web de centros educativos. - Actividad de conocimientos previos: ¿cómo viaja la información por Internet? Simulación cliente-servidor. - Introducción a los tipos de páginas web (estáticas y dinámicas).	
EJERCICIOS	
- Actividad de motivación: análisis de diferentes páginas web de centros educativos. - Actividad de conocimientos previos: ¿cómo viaja la información por Internet? Simulación cliente-servidor. - Introducción a los tipos de páginas web (estáticas y dinámicas).	
METODOLOGÍA	
Actividad que se puede organizar de forma grupal, individual o como actividad de clase completa. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1ª semana	IDE (Visual studio code: HTML y CSS) Google sites Web de aprendizaje: W3School, INTEF ¿
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente. DIG.4.4.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.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2.Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa. DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo. DIG.4.4.4.Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda4_des_con1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
- Taller práctico: estructura de una página HTML (etiquetas, encabezados, párrafos, listas, imágenes, enlaces). - Ejercicio guiado: creación de la primera página `index.html`. - Actividad práctica: insertar contenido e imágenes del centro.	
EJERCICIOS	
- Taller práctico: estructura de una página HTML (etiquetas, encabezados, párrafos, listas, imágenes, enlaces). - Ejercicio guiado: creación de la primera página `index.html`. - Actividad práctica: insertar contenido e imágenes del centro.	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda4_des_con1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2ª semana	IDE (Visual studio code: HTML y CSS) Google sites Web de aprendizaje: W3School, INTEF ¿
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente. DIG.4.4.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.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.4.4.Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda4_des_con2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
- Introducción al CSS básico. - Actividad de desarrollo: mejora visual de la web (colores, fuentes, márgenes). - Actividad cooperativa: revisión entre grupos según criterios de diseño.	
EJERCICIOS	
- Introducción al CSS básico. - Actividad de desarrollo: mejora visual de la web (colores, fuentes, márgenes). - Actividad cooperativa: revisión entre grupos según criterios de diseño.	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3ª semana	IDE (Visual studio code: HTML y CSS) Google sites Web de aprendizaje: W3School, INTEF ¿
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente. DIG.4.4.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.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód.Centro: 18700529

Fecha de generación: 05/11/2025 11:34:08

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda4_des_con2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda4_des_con3 (TIPO DE LA ACTIVIDAD:)	
- Introducción a Google Sites como alternativa visual. - Creación de una versión de la web en Google Sites. - Comparativa entre HTML y Sites: ventajas e inconvenientes.	
EJERCICIOS	
- Introducción a Google Sites como alternativa visual. - Creación de una versión de la web en Google Sites. - Comparativa entre HTML y Sites: ventajas e inconvenientes.	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4ª semana	IDE (Visual studio code: HTML y CSS) Google sites Web de aprendizaje: W3School, INTEF¿
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente. DIG.4.4.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.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa. DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda4_concl (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda4_concl (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
- Explicación de alojamiento web, dominios y transferencia de ficheros. - Publicación en GitHub Pages o demostración local. - Actividad final: ensayo y presentación pública de las webs creadas. Actividad de evaluación: Cuestionario tipo test con preguntas sobre el contenido estudiado.	
EJERCICIOS	
- Explicación de alojamiento web, dominios y transferencia de ficheros. - Publicación en GitHub Pages o demostración local. - Actividad final: ensayo y presentación pública de las webs creadas. Actividad de evaluación: Cuestionario tipo test con preguntas sobre el contenido estudiado.	
METODOLOGÍA	
Esta actividad es grupal en la primera parte donde todos los grupos deben conectar los trabajos parciales realizados para lograr una exposición exitosa. La segunda parte de la actividad consiste en la exposición de los grupos y posterior reflexión de la clase sobre los conocimientos adquiridos Se incluye una última parte para evaluar de forma individual los conocimientos teóricos que recuerdan	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5ª semana	IDE (Visual studio code: HTML y CSS) Google sites Web de aprendizaje: W3School, INTEF
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
DIG.4.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente. DIG.4.4. 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.	
CRITERIOS	
DIG.4.2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. DIG.4.2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. DIG.4.2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. DIG.4.2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa. DIG.4.4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo. DIG.4.4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES:

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

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

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026 **Curso:** 4º de E.S.O.

Título: Ciberseguridad. Mi vida digital: seguro en la red

Temporalización: 6/04/2026 - 7/05/2026 (14 sesiones)

Justificación: Esta situación de aprendizaje busca que el alumnado analice su propia huella digital, identifique riesgos y buenas prácticas de ciberseguridad, y sea capaz de proteger su identidad digital y respetar la propiedad intelectual en el entorno digital.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>DIG.4.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.</p> <p>DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>DIG.4.3.1.Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.</p> <p>DIG.4.3.2.Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.</p> <p>DIG.4.3.3.Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.</p> <p>DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo.</p> <p>DIG.4.4.3.Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>DIG.4.C.1.Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.</p> <p>DIG.4.C.2.Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.</p> <p>DIG.4.C.3.Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc).</p> <p>DIG.4.D.1.Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.</p> <p>DIG.4.D.2.Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.</p> <p>DIG.4.D.3.Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.</p> <p>DIG.4.D.5.Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.</p> <p>DIG.4.D.6.Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.</p>
DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CC2. Analiza y asume fundamentalmente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales,</p>

y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

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.

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.

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.

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.

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.

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

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Mi vida digital: seguro en la red

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda5_mot (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Actividad de motivación: Visionado de vídeo (INCIBE o AEPD) + mini-mapa mental en grupos. Taller práctico con ejemplos de phishing, malware, ingeniería social. Actividad de conocimientos previos: Cuestionario inicial sobre hábitos digitales y debate guiado sobre ciberseguridad.	
EJERCICIOS	
Actividad de motivación: Visionado de vídeo (INCIBE o AEPD) + mini-mapa mental en grupos. Taller práctico con ejemplos de phishing, malware, ingeniería social. Actividad de conocimientos previos: Cuestionario inicial sobre hábitos digitales y debate guiado sobre ciberseguridad.	
METODOLOGÍA	
Actividad que se puede organizar de forma grupal, individual o como actividad de clase completa. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1ª semana	Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education): documentos, gráficos y presentaciones Plataforma educativa Software libre para proteger la máquina (antivirus) La web
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud. DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	
CRITERIOS	
DIG.4.3.1.Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. DIG.4.3.2.Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. DIG.4.3.3.Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo. DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo. DIG.4.4.3.Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda5_des_con1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
Actividad de desarrollo dirigida: Actividad guiada: configuración de contraseñas seguras, antivirus y actualizaciones. Actividad de desarrollo: Exploración práctica: revisar y ajustar la configuración de privacidad en una red social. Búsqueda del propio nombre en la red + reflexión individual: ¿¿Qué imagen doy?¿
EJERCICIOS

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda5_des_con1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo dirigida: Actividad guiada: configuración de contraseñas seguras, antivirus y actualizaciones. Actividad de desarrollo: Exploración práctica: revisar y ajustar la configuración de privacidad en una red social. Búsqueda del propio nombre en la red + reflexión individual: ¿¿Qué imagen doy?¿	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2ª semana	Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education): documentos, gráficos y presentaciones Plataforma educativa Software libre para proteger la máquina (antivirus) La web
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	
CRITERIOS	
DIG.4.3.1.Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. DIG.4.3.2.Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda5_des_con2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo dirigida: Debate sobre el uso saludable de pantallas, dependencia y equilibrio digital. Actividad de desarrollo: Análisis de casos reales (AEPD, Policía Nacional). Crear un protocolo de actuación. Detectar noticias falsas y contrastar fuentes.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Debate sobre el uso saludable de pantallas, dependencia y equilibrio digital. Actividad de desarrollo: Análisis de casos reales (AEPD, Policía Nacional). Crear un protocolo de actuación. Detectar noticias falsas y contrastar fuentes.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3ª semana	Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education): documentos, gráficos y presentaciones Plataforma educativa Software libre para proteger la máquina (antivirus) La web
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda5_des_con2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
DIG.4.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud. DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.
CRITERIOS
DIG.4.3.3.Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo. DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo. DIG.4.4.3.Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda5_des_con3 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo dirigida: Explicación interactiva: licencias Creative Commons, derechos de autor. Actividad de desarrollo: Planificación de tareas. Creación del cartel o infografía en grupos. Revisión del profesor.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo dirigida: Explicación interactiva: licencias Creative Commons, derechos de autor. Actividad de desarrollo: Planificación de tareas. Creación del cartel o infografía en grupos. Revisión del profesor.	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4ª semana	Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education): documentos, gráficos y presentaciones Plataforma educativa Software libre para proteger la máquina (antivirus) La web
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	
CRITERIOS	
DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo. DIG.4.4.3.Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda5_des_con3 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda5_concl (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)
Actividad de cierre: Exposición oral de los grupos a la vez que se realiza la presentación del producto desarrollado. Actividad de evaluación: Cuestionario sobre los conocimientos adquiridos.

EJERCICIOS
Actividad de cierre: Exposición oral de los grupos a la vez que se realiza la presentación del producto desarrollado. Actividad de evaluación: Cuestionario sobre los conocimientos adquiridos.

METODOLOGÍA

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5ª semana	Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education): documentos, gráficos y presentaciones Plataforma educativa Software libre para proteger la máquina (antivirus) La web

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

DIG.4.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.
 DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

CRITERIOS

DIG.4.3.1.Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.
 DIG.4.3.2.Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.
 DIG.4.3.3.Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.
 DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo.
 DIG.4.4.3.Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.

TRAZABILIDAD

ARCHIVO ADJUNTO

--

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES:

Métodos didácticos y Pedagógicos.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

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

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026 **Curso:** 4º de E.S.O.

Título: Interactividad en la red. Emprende en la red creando una tienda digital

Temporalización: 11/05/2026 ¿ 9/06/2026 (14 sesiones)

Justificación: El alumnado diseña y simula la creación de una pequeña tienda o proyecto digital responsable, utilizando herramientas colaborativas y aplicando criterios de comunicación ética, seguridad digital, educación mediática y sostenibilidad.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Digitalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DIG.4.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud. DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
DIG.4.3.1.Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo. DIG.4.4.2.Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas, y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. DIG.4.4.4.Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.
SABERES BÁSICOS
DIG.4.C.2.Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales. DIG.4.D.3.Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. DIG.4.D.4.Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. DIG.4.D.5.Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC2. Analiza y asume fundadamente 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. 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. 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. 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.

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.

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.

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

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Interactividad en la red. Emprende en la red creando una tienda digital responsa

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda6_mot (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Actividad de motivación: Dinámica: ¿Mi huella digital¿. Vídeos o ejemplos de casos reales. Presentación del reto ¿Emprende en la red¿. Debate guiado: ¿¿Cómo ha cambiado la manera de comprar y comunicarnos?¿. Brainstorming de ideas y selección del tema. Actividad de conocimientos previos: Conjunto de preguntas sobre los contenidos que se van a utilizar en la situación.	
EJERCICIOS	
Actividad de motivación: Dinámica: ¿Mi huella digital¿. Vídeos o ejemplos de casos reales. Presentación del reto ¿Emprende en la red¿. Debate guiado: ¿¿Cómo ha cambiado la manera de comprar y comunicarnos?¿. Brainstorming de ideas y selección del tema. Actividad de conocimientos previos: Conjunto de preguntas sobre los contenidos que se van a utilizar en la situación.	
METODOLOGÍA	
Actividad que se puede organizar de forma grupal, individual o como actividad de clase completa. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1ª semana	Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education): documentos, gráficos y presentaciones Identificador digital Aplicaciones de conexión (instagram, facebook, drive¿) Comercio electrónico
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud. DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	
CRITERIOS	
DIG.4.3.1.Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo. DIG.4.4.2.Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas, y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. DIG.4.4.4.Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda6_des_con1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
Actividad de desarrollo: Análisis de tiendas reales (Amazon, Etsy, etc.). Debate sobre ventajas, riesgos y brecha digital. Miniinvestigación por grupos + infografía ¿Cómo funcionan las criptomonedas¿.
EJERCICIOS
Actividad de desarrollo: Análisis de tiendas reales (Amazon, Etsy, etc.). Debate sobre ventajas, riesgos y brecha digital.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda6_des_con1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Miniinvestigación por grupos + infografía ¿Cómo funcionan las criptomonedas¿.	
METODOLOGÍA	
<p>La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento.</p> <p>La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final.</p> <p>Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.</p>	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2ª semana	Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education): documentos, gráficos y presentaciones Identificador digital Aplicaciones de conexión (instagram, facebook, drive¿) Comercio electrónico
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	
CRITERIOS	
DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo. DIG.4.4.2.Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas, y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda6_des_con2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo: Creación del espacio compartido (Drive, Teams, Nextcloud). Diseño del esquema de la tienda: nombre, logotipo, productos/servicios, valores éticos. Creación de materiales con Canva, Genially o Sites (página principal o catálogo).	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo: Creación del espacio compartido (Drive, Teams, Nextcloud). Diseño del esquema de la tienda: nombre, logotipo, productos/servicios, valores éticos. Creación de materiales con Canva, Genially o Sites (página principal o catálogo).	
METODOLOGÍA	
<p>La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento.</p> <p>La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final.</p> <p>Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.</p>	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3ª semana	Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education): documentos, gráficos y presentaciones Identificador digital Aplicaciones de conexión (instagram, facebook, drive¿) Comercio electrónico
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	

Ref.Doc.: InfProStiApreLomloe_2023

Cód.Centro: 18700529

Fecha de generación: 05/11/2025 11:33:57

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda6_des_con2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
DIG.4.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud. DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.
CRITERIOS
DIG.4.3.1.Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda6_des_con3 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Actividad de desarrollo: Análisis de campañas digitales y fake news. Actividad: ¿Detecta el sesgo¿ Diseño de 3 publicaciones (texto, imagen o vídeo) para difundir su proyecto. Debate: impacto ambiental y social del comercio electrónico.	
EJERCICIOS	
Actividad de desarrollo: Análisis de campañas digitales y fake news. Actividad: ¿Detecta el sesgo¿ Diseño de 3 publicaciones (texto, imagen o vídeo) para difundir su proyecto. Debate: impacto ambiental y social del comercio electrónico.	
METODOLOGÍA	
La primera parte de esta actividad se realiza como actividad de clase donde el profesor guía al alumnado en el descubrimiento del nuevo conocimiento. La segunda parte se realiza tanto de forma individual como grupal. El alumnado trabaja las tareas obligatorias de desarrollo de forma individual y, luego, trabaja en grupo para desarrollar el producto final. Se usan distintas líneas metodológicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con rotación de roles, el aprendizaje colaborativo y cooperativo y la clase invertida además del aprendizaje guiado.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4ª semana	Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education): documentos, gráficos y presentaciones Identificador digital Aplicaciones de conexión (instagram, facebook, drive¿) Comercio electrónico
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	
CRITERIOS	
DIG.4.4.2.Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas, y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. DIG.4.4.4.Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda6_concl (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
Actividad de cierre:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sda6_concl (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Presentaciones orales o vídeos. Feria digital en el aula. Autoevaluación y coevaluación. Debate final: ¿¿Cómo ser un consumidor y creador digital responsable?¿.	
EJERCICIOS	
Actividad de cierre: Presentaciones orales o vídeos. Feria digital en el aula. Autoevaluación y coevaluación. Debate final: ¿¿Cómo ser un consumidor y creador digital responsable?¿.	
METODOLOGÍA	
Esta actividad es grupal en la primera parte donde todos los grupos deben conectar los trabajos parciales realizados para lograr una exposición exitosa. La segunda parte de la actividad consiste en la exposición de los grupos y posterior reflexión de la clase sobre los conocimientos adquiridos Se incluye una última parte para evaluar de forma individual los conocimientos teóricos que recuerdan	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5ª semana	Plataforma de trabajo colaborativo (Google Workspace for Education): documentos, gráficos y presentaciones Identificador digital Aplicaciones de conexión (instagram, facebook, drive¿) Comercio electrónico
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
DIG.4.3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud. DIG.4.4.Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	
CRITERIOS	
DIG.4.3.1.Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. DIG.4.4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo. DIG.4.4.2.Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas, y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. DIG.4.4.4.Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES:

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

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