
	4º de ESO (LOMLOE) Digitalización	Consejería de Educación, Cultura y Deportes 13004781 - IES Isabel Martínez Buendía Pedro Muñoz ()
1	Unidad de Programación: Unidad 1.Sistemas informáticos	1ª Evaluación
	Saberes básicos: A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación. A.1 Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. A.2 Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. A.3 Instalación de software de propósito general. Privilegios del sistema operativo. A.4 Sistemas de comunicación e internet. Dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. Comunicación alámbrica e inalámbrica. A.5 Dispositivos conectados (IoT+wearables). Configuración y conexión de dispositivos.	
Abreviatura	Nombre	% Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE1	Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	26
4.DIGIT.CE1.CR1	Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	50 MEDIA PONDERADA
4.DIGIT.CE1.CR2	Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	20 MEDIA PONDERADA
4.DIGIT.CE1.CR3	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.	20 MEDIA PONDERADA
4.DIGIT.CE1.CR4	Instalar y eliminar software de propósito general, conociendo los diferentes niveles de privilegios que ofrece el sistema operativo a los usuarios y valorando la idoneidad del mismo.	10 MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	% Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE2	Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	50
4.DIGIT.CE2.CR1	Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	10 MEDIA PONDERADA



Castilla-La Mancha

Consejería de
Educación, Cultura
y Deportes

4º de ESO (LOMLOE)


Digitalización

Consejería de Educación, Cultura y Deportes

13004781 - IES Isabel Martínez Buendía

Pedro Muñoz ()

2	Unidad de Programación: Unidad 2. Redes			1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.</p> <p>A.4 Sistemas de comunicación e internet. Dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. Comunicación alámbrica e inalámbrica.</p> <p>A.5 Dispositivos conectados (IoT+wearables). Configuración y conexión de dispositivos.</p> <p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <p>B.3 Comunicación y colaboración en red.</p> <p>C. Seguridad y bienestar digital.</p> <p>C.2 Seguridad y protección de datos. Reputación, privacidad y huella digital. Medidas preventivas. Robustez de contraseñas.</p>				
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE1	Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.			26	
	4.DIGIT.CE1.CR1	Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.		50	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE1.CR2	Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.		20	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE1.CR3	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.		20	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE1.CR4	Instalar y eliminar software de propósito general, conociendo los diferentes niveles de privilegios que ofrece el sistema operativo a los usuarios y valorando la idoneidad del mismo.		10	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE2	Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.			50	
	4.DIGIT.CE2.CR1	Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.		10	MEDIA PONDERADA



Castilla-La Mancha

Consejería de Educación, Cultura y Deportes

4º de ESO (LOMLOE)

Digitalización


Consejería de Educación, Cultura y Deportes

13004781 - IES Isabel Martínez Buendía

Pedro Muñoz ()

3	Unidad de Programación: Unidad 3. Búsqueda, selección y organización de información			1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.</p> <p>A.4 Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento.</p> <p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <p>B.1 Búsqueda, selección y archivo de información.</p> <p>B.3 Comunicación y colaboración en red.</p> <p>D. Ciudadanía digital crítica.</p> <p>D.1 Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.</p>				
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE2	Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.			50	
	4.DIGIT.CE2.CR1	Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.		10	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR2	. 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.		10	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR4	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.		30	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE4	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.			12	
	4.DIGIT.CE4.CR1	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.		17	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: Unidad 4. Comunicación, publicación y colaboración en red		2ª Evaluación	
	Saberes básicos: A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación. A.3 Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1 Búsqueda, selección y archivo de información. B.2 Edición, programación y creación de contenidos: aplicaciones de productividad y de edición, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. B.3 Comunicación y colaboración en red. B.4 Publicación y difusión responsable en redes. C. Seguridad y bienestar digital. C.2 Seguridad y protección de datos: identidad, reputación, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE2	Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.		50	
	4.DIGIT.CE2.CR1	Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	10	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR2	. 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.	10	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR4	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.	30	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE3	Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.		12	
	4.DIGIT.CE3.CR1	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.	33	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE3.CR2	Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	33	MEDIA PONDERADA



Castilla-La Mancha

Consejería de Educación, Cultura y Deportes

4º de ESO (LOMLOE)


Digitalización


Consejería de Educación, Cultura y Deportes


13004781 - IES Isabel Martínez Buendía

Pedro Muñoz ()

5	Unidad de Programación: Unidad 5. Creación y difusión de contenidos digitales			2ª Evaluación	
	<div>Saberes básicos:</div> <div> <div>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</div> <div>B.1 Búsqueda, selección y archivo de información.</div> <div>B.2 Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad y de edición, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.</div> <div>B.3 Comunicación y colaboración en red.</div> <div>B.4 Publicación y difusión responsable en redes.</div> </div>				
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE2	Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.			50	
	4.DIGIT.CE2.CR1	Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.		10	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR2	. 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.		10	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR3	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.		50	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR4	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.		30	MEDIA PONDERADA

	4º de ESO (LOMLOE) Digitalización		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 13004781 - IES Isabel Martínez Buendía Pedro Muñoz ()	
6	Unidad de Programación: Unidad 6. Desarrollo de apps para dispositivos móviles			2ª Evaluación
	Saberes básicos: B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1 Búsqueda, selección y archivo de información. B.2 Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad y de edición, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.			
Abreviatura	Nombre			%Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE2	Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.			50
	4.DIGIT.CE2.CR1	Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.		10MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR2	. 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.		10MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR3	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.		50MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR4	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.		30MEDIA PONDERADA

		4º de ESO (LOMLOE) Digitalización		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 13004781 - IES Isabel Martínez Buendía Pedro Muñoz ()		
7	Unidad de Programación: Unidad 7. Seguridad y bienestar digital				Final	
	Saberes básicos: C. Seguridad y bienestar digital. C.1 Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. C.2 Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales. C.3 Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.). D. Ciudadanía digital crítica. ¿ Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.					
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE2	Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.				50	
	4.DIGIT.CE2.CR1	Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.			10	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE2.CR4	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.			30	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE3	Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.				12	
	4.DIGIT.CE3.CR1	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.			33	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE3.CR2	Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.			33	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE3.CR3	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.			34	MEDIA PONDERADA

	4º de ESO (LOMLOE) Digitalización		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 13004781 - IES Isabel Martínez Buendía Pedro Muñoz ()	
8	Unidad de Programación: Unidad 8. Ciudadanía digital crítica			Final
	Saberes básicos: D. Ciudadanía digital crítica. D.1 Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. D.2 Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. D.3 Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. D.4 Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. D.5 Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. D.6 Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. Tipos de licencias de código libre.			
Abreviatura	Nombre			% Cálculo valor CR
4.DIGIT.CE4	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.			12
	4.DIGIT.CE4.CR1	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.	17	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE4.CR2	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.	16	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE4.CR3	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.	17	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE4.CR4	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.	16	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE4.CR5	Utilizar estrategias de colaboración para la resolución de problemas sencillos, fomentando el trabajo en equipo y promoviendo el respeto y las buenas prácticas en el desarrollo de proyectos.	17	MEDIA PONDERADA
	4.DIGIT.CE4.CR6	Conocer los principios del software libre y sus implicaciones éticas en el desarrollo de programas informáticos, analizando distintos tipos de licencias libres.	17	MEDIA PONDERADA