

Programación Didáctica del Departamento de Tecnología

**Digitalización
4ºE.S.O.
Curso 2024-25**

**I.E.S Y S.I.E.S ÁFRICA
Fuenlabrada (MADRID)**

Contenido

Contenido	2
1 CONTENIDOS	3
2.1 Concreción del currículo	3
2 TEMPORALIZACIÓN	5
3 PROGRAMACIÓN DE LAS UNIDADES	6
9 CRITERIOS DE EVALUACIÓN	20
10 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	21
10.1 Para la evaluación continua	21
10.2 En junio	22
11 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	22
11.1 En la evaluación continua	22
11.2 En junio	22
12 MECANISMOS DE RECUPERACIÓN	23
12.1 Recuperación de evaluaciones pendientes	23
Recuperación durante el curso	23
12.2 Convocatoria extraordinaria	23

1 CONTENIDOS

2.1 Concreción del currículo

La programación de esta materia se articula a través de **Unidades Didácticas (UD)** en las que el Departamento de Tecnología concreta y organiza los contenidos, las competencias clave y los criterios de evaluación necesarios para superar la asignatura de **Digitalización de 4º de ESO**.

Así mismo, los criterios de evaluación son asignados a los contenidos de cada Unidad Didáctica y también se les asocia con unos instrumentos y criterios de calificación diseñados por el Departamento. Estas Unidades Didácticas se distribuyen entre los tres trimestres, concretando esta distribución en la secuenciación de dicha materia y dicho curso.

Los siguientes contenidos corresponden a los saberes básicos del curso 4ºESO en la materia de Digitalización:

A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.

- Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.
- Dispositivos móviles: elementos, configuración y resolución de problemas.
- Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. Sistemas operativos libres: MAX
- Sistemas de comunicación e internet.
- Dispositivos de red y funcionamiento.
- Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. Comunicaciones inalámbricas entre dispositivos.
- Dispositivos conectados (IoT y *wearables*): configuración y conexión de dispositivos.

B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

- Búsqueda, selección y archivo de información relevante y fiable.
- Edición y creación de contenidos:
 - Aplicaciones de productividad.
 - Fundamentos de HTML y CSS.
 - Conceptos básicos de lenguajes de programación para el desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web: variables, operadores, condicionales y eventos.
 - Realidad virtual, aumentada y mixta

- Comunicación y colaboración en red. Herramientas colaborativas.
- Publicación y difusión responsable en redes.

C. Seguridad y bienestar digital.

- Introducción a la ciberseguridad.
- Seguridad de dispositivos:
 - Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.
 - Software antivirus.
 - Copias de seguridad.
 - Seguridad de dispositivos conectados.
- Seguridad y protección de datos:
 - Identidad, reputación, privacidad y huella digital.
 - Medidas preventivas.
 - Configuración en redes sociales.
 - Gestión de identidades virtuales.
 - Legislación en materia de Protección de Datos (LOPD): derechos y deberes.
- Seguridad en la salud física (ergonomía) y mental. Riesgos, 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:
 - El derecho a la libertad de expresión. Límites de la libertad de expresión y delitos de expresión en la red.
 - Etiqueta digital.
 - Propiedad intelectual: derechos de autor, licencias de uso y *creativecommons*.
- Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red, herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.
- Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. El DNI electrónico. El Código Seguro de Verificación (CSV). La firma electrónica. Los metadatos en los documentos electrónicos.
- Comercio electrónico: compras seguras, facturas digitales, formas de

pago y criptomonedas.

– Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, obsolescenciaprogramada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.

2 TEMPORALIZACIÓN

Con 3 horas a la semana de docencia, y un total de 36 semanas lectivas, supone un total de 96 horas lectivas.

Los contenidos anteriormente citados se organizarán en 6 unidades didácticas. De esta forma, la secuenciación y temporalización será la siguiente:

PRIMERA EVALUACIÓN (12 semanas/30 sesiones)

Unidad Didáctica 1: Arquitectura de ordenadores y dispositivos móviles. Software. Redes. (30 sesiones)

SEGUNDA EVALUACIÓN (12 semanas/ 33 sesiones)

Unidad Didáctica 2: Aplicaciones de productividad. (16 sesiones)

Unidad Didáctica 3: Creación y edición de contenidos multimedia. (17 sesiones)

TERCERA EVALUACIÓN (12 semanas/ 33 sesiones)

Unidad Didáctica 4: Publicación y difusión de contenidos. (22 sesiones)

Unidad Didáctica 5: Ciberseguridad. (6 sesiones)

Unidad Didáctica 6: Interactividad en la Red. (5 sesiones)

3 PROGRAMACIÓN DE LAS UNIDADES

Unidad Didáctica 1: Arquitectura de ordenadores y dispositivos móviles. Software.Redes

Contenidos de la unidad

- 1 Hardware y software
- 2 El hardware del ordenador
- 3 El software del ordenador
- 4 El sistema Linux
- 5 La estructura física y lógica de la información
- 6 Hardware y software en los dispositivos móviles
- 7 Comunicaciones inalámbricas entre dispositivos
- 8 Dispositivos conectados: IoT y wearables
- 9 Qué es una red informática
- 10 El tamaño de las redes
- 11 Propiedad de las redes
- 12 Redes entre iguales y redes cliente-servidor
- 13 Las topologías
- 14 Medios de transmisión alámbricos e inalámbricos
- 15 Elementos típicos de una red LAN
- 16 El protocolo de comunicación TCP/IP
- 17 Enrutamiento o puerta de enlace
- 18 Los servicios TCP/IP

Saberes básicos	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación / Criterios de Calificación (%)	Competencia específica	Perfil de salida
A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de	1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales	Prácticas informáticas con actividades	1	STEM1, STEM2, CD4,

<p>comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. – Dispositivos móviles: elementos, configuración y resolución de problemas. – Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. Sistemas operativos libres: MAX. – Sistemas de comunicación e internet. – Dispositivos de red y funcionamiento. – Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. Comunicación es inalámbricas entre dispositivos. – Dispositivos conectados (IoT y wearables): configuración y conexión de dispositivos. 	<p>aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.</p> <p>1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.</p> <p>1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.</p>	<p>relacionadas con los contenidos teóricos de la unidad. (60%)</p> <p>Prueba escrita. (40 %)</p>		<p>CD5, CPSAA1, CPSAA5,CE3</p>
--	---	---	--	--------------------------------

Unidad Didáctica 2: Aplicaciones de productividad

Contenidos de la unidad

- 1 Organización, diseño y producción de información digital
- 2 Presentación de trabajos: consejos prácticos
- 3 Procesadores de texto
- 4 Presentaciones
- 5 Hojas de cálculo
- 6 Gestores de bases de datos

Saberes básicos	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación / Criterios de Calificación (%)	Competencia específica	Perfil de salida
<p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Búsqueda, selección y archivo de información relevante y fiable. – Edición y creación de contenidos: <ul style="list-style-type: none"> + Aplicaciones de productividad. + Fundamentos de HTML y CSS. + Conceptos básicos de lenguajes de programación para el 	<p>2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.</p> <p>2.2. Buscar, seleccionar y archivar información relevante y fiable en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.</p> <p>2.3. Crear, programar, integrar</p>	<p>Prueba objetiva (40%)</p> <p>Ejercicios propuestos en aula virtual (prácticas) (40%)</p> <p>Presentación del tema (20%)</p>	2	<p>CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3</p>

<p>desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web: variables, operadores, condicionales y eventos.</p> <p>+ Realidad virtual, aumentada y mixta.</p> <p>– Comunicación y colaboración en red. Herramientas colaborativas.</p> <p>– Publicación y difusión responsable en redes.</p>	<p>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 derechos de autor y licencias de uso.</p> <p>2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, haciendo uso de herramientas colaborativas, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.</p>			
---	---	--	--	--

Unidad Didáctica 3: Creación y edición de contenidos multimedia

Contenidos de la unidad

- 1 Herramientas de creación de contenidos multimedia
- 2 Imágenes de mapa de bits
- 3 Imágenes vectoriales
- 4 Edición de audio
- 5 Edición de vídeo

Saberes básicos	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación / Criterios de Calificación (%)	Competencia específica	Perfil de salida
<p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Búsqueda, selección y archivo de información relevante y fiable. – Edición y creación de contenidos: <ul style="list-style-type: none"> + Aplicaciones de productividad. + Fundamentos de HTML y CSS. + Conceptos básicos de lenguajes de programación para el desarrollo de 	<p>2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.</p> <p>2.2. Buscar, seleccionar y archivar información relevante y fiable en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.</p> <p>2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos</p>	<p>Prueba objetiva (40%)</p> <p>Ejercicios propuestos en aula virtual (prácticas) (40%)</p> <p>Presentación del tema (20%)</p>	2	<p>CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3</p>

<p>aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web: variables, operadores, condicionales y eventos.</p> <p>+ Realidad virtual, aumentada y mixta.</p> <p>– Comunicación y colaboración en red. Herramientas colaborativas.</p> <p>– Publicación y difusión responsable en redes.</p>	<p>digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias de uso.</p> <p>2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, haciendo uso de herramientas colaborativas, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.</p>			
---	---	--	--	--

Unidad Didáctica 4: Publicación y difusión de contenidos

Contenidos de la unidad

- 1 Páginas web
- 2 Herramientas de publicación: gestores de contenidos
- 3 El lenguaje HTML
- 4 Editores de páginas web
- 5 Alojamiento y transferencia de ficheros
- 6 Criterios de diseño. Estándares de publicación
- 7 Realidad virtual, aumentada y mixta

Saberes básicos	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación / Criterios de Calificación (%)	Competencia específica	Perfil de salida
<p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Búsqueda, selección y archivo de información relevante y fiable. – Edición y creación de contenidos: <ul style="list-style-type: none"> + Aplicaciones de productividad. + Fundamentos de HTML y CSS. + Conceptos básicos de lenguajes de 	<p>2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.</p> <p>2.2. Buscar, seleccionar y archivar información relevante y fiable en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.</p>	<p>Prueba objetiva (40%)</p> <p>Ejercicios propuestos en aula virtual (prácticas) (40%)</p> <p>Presentación del tema (20%)</p>	2	<p>CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3</p>

<p>programación para el desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web: variables, operadores, condicionales y eventos.</p> <p>+ Realidad virtual, aumentada y mixta.</p> <p>– Comunicación y colaboración en red. Herramientas colaborativas.</p> <p>– Publicación y difusión responsable en redes.</p>	<p>2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias de uso.</p> <p>2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, haciendo uso de herramientas colaborativas, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.</p>			
--	---	--	--	--

Unidad Didáctica 5: Ciberseguridad

Contenidos de la unidad

- 1 Introducción a la ciberseguridad
- 2 Seguridad en los dispositivos
- 3 Riesgos y amenazas al bienestar personal
- 4 La identidad digital. Seguridad y protección de datos
- 5 Propiedad intelectual

Saberes básicos	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación / Criterios de Calificación (%)	Competencia específica	Perfil de salida
<p>C. Seguridad y bienestar digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Introducción a la ciberseguridad. – Seguridad de dispositivos: <ul style="list-style-type: none"> + Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. + Software antivirus. + Copias de seguridad. + Seguridad de dispositivos conectados. 	<p>3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.</p> <p>3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos, antivirus y copias de seguridad de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.</p> <p>3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor</p>	<p>Prueba objetiva (40%)</p> <p>Ejercicios propuestos en aula virtual (prácticas) (40%)</p> <p>Presentación del tema (20%)</p>	3	<p>CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3</p>

<ul style="list-style-type: none"> – Seguridad y protección de datos: <ul style="list-style-type: none"> + Identidad, reputación, privacidad y huella digital. + Medidas preventivas. + Configuración en redes sociales. + Gestión de identidades virtuales. + Legislación en materia de Protección de Datos (LOPD): derechos y deberes. – Seguridad en la salud física (ergonomía) y mental. Riesgos, 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>solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.</p> <p>3.4. Valorar la importancia creciente de la ciberseguridad.</p>			
--	--	--	--	--

Unidad Didáctica 6: Interactividad en la red

Contenidos de la unidad

- 1 Comunicación y colaboración en la Red. Herramientas colaborativas
- 2 El mundo electrónico
- 3 Educación mediática
- 4 Gestiones administrativas
- 5 Comercio electrónico
- 6 Criptomonedas
- 7 Herramientas colaborativas: repositorios de documentos
- 8 Publicación y difusión responsable en las redes sociales
- 9 Ejemplos de repositorios de documentos
- 10 Herramientas colaborativas: aplicaciones y suites ofimáticas online
- 11 Ejemplos de aplicaciones y suites ofimáticas online
- 12 Ejemplos de redes sociales

Saberes básicos	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación / Criterios de Calificación (%)	Competencia específica	Perfil de salida
<p>D. Ciudadanía digital crítica.</p> <p>– Interactividad en la red:</p> <ul style="list-style-type: none"> + El derecho a la libertad de expresión. Límites de la libertad de expresión y delitos de expresión en la red. + Etiqueta digital. 	<p>4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.</p> <p>4.2. Reconocer las aportaciones de las</p>	<p>Prueba objetiva (40%)</p> <p>Ejercicios propuestos en aula virtual (prácticas) (40%)</p> <p>Presentación del tema (20%)</p>	3	<p>CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.</p>

<p>+ Propiedad intelectual: derechos de autor, licencias de uso y <i>creativecommons</i>.</p> <p>– Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red, herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.</p> <p>– Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. El DNI electrónico. El Código Seguro de Verificación (CSV). La firma electrónica. Los metadatos en los documentos electrónicos.</p> <p>– Comercio electrónico: compras seguras, facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.</p> <p>– Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, obsolescencia</p>	<p>tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.</p> <p>4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.</p> <p>4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.</p> <p>4.5. Conocer cómo autentificar la identidad en el mundo digital, seleccionando los medios más adecuados en función del entorno en que</p>			
--	---	--	--	--

programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.	deba practicarse.			
--	-------------------	--	--	--

DIGITALIZACIÓN		CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC								
		1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4					
Competencias específicas	Descriptorios operativos																																							
1	Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar ordenadores y dispositivos móviles a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.																																							
2	Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.																																							
3	Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.																																							
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.																																							
COMPETENCIAS		CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC								
TOTAL DESCRIPTORES OPERATIVOS POR COMPETENCIAS EN DIGITALIZACIÓN DE 4º DE ESO		1					0			3					9					8					6				3			0								

9 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los **criterios de evaluación** constituyen el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumno.

De este modo, mediante la evaluación se están controlando los diversos elementos que intervienen en el conjunto del proceso educativo para introducir cuantas correcciones sean necesarias, siempre con la perspectiva de mejorar las capacidades intelectuales y personales del alumno.

Como no todos los alumnos responden necesariamente a los mismos ritmos de adquisición de conocimientos, los ritmos deben manifestarse también en la propia concepción del procedimiento de evaluación y en los instrumentos y criterios a emplear.

Los criterios de evaluación que desglosan cada una de las competencias específicas se enumeran a continuación:

Competencia específica 1.

1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.

1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.

1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.

Competencia específica 2.

2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.

2.2. Buscar, seleccionar y archivar información relevante y fiable 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.

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 derechos de autor y licencias de uso.

2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, haciendo uso de herramientas colaborativas, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.

Competencia específica 3.

3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.

3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos, antivirus y copias de seguridad de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.

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.

3.4. Valorar la importancia creciente de la ciberseguridad.

Competencia específica 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.

4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.

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

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

4.5. Conocer cómo autentificar la identidad en el mundo digital, seleccionando los medios más adecuados en función del entorno en que deba practicarse.

10 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

10.1 Para la evaluación continua

Para realizar la evaluación del proceso de aprendizaje del alumno en la asignatura de **Digitalización de 4º de ESO**, se llevará a cabo, por parte del profesor, una observación sistemática y continua del trabajo llevado a cabo por los alumnos en el aula, tomando como guía los siguientes procedimientos e instrumentos de evaluación, que deberán ser variados y flexibles, adaptándose de este modo al carácter multidisciplinar, práctico y diverso que

identifica a la educación tecnológica:

Los procedimientos e instrumentos de evaluación seleccionados para la materia de **Digitalización** del Departamento de Tecnología que se impartirá en el IES ÁFRICA para el curso de 4ºESO serán aquellos que se recogen en la tabla de la programación de las unidades didácticas.

10.2 En junio

Los instrumentos que serán utilizados para la calificación final de junio serán todos los considerados durante la evaluación continua.

11 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los **criterios de calificación** tratan de dar a conocer cómo se valoran todos y cada uno de los instrumentos de evaluación que se recogen en la tabla de las unidades didácticas, ponderando el peso de cada uno en la nota final del trimestre.

Si por la metodología utilizada, un trimestre no se utilizara algunos de los instrumentos de evaluación establecidos, su porcentaje pasaría al apartado que crea más conveniente el profesor, indicándolo en todo caso a los alumnos.

11.1 En la evaluación continua

De este modo, teniendo en cuenta los procedimientos e instrumentos de evaluación comentados anteriormente, el modo de calificarlos es el que se detalla en la tabla de la programación de las unidades didácticas.

Se considerará la evaluación superada siempre que la calificación sea mayor o igual a 5.

11.2 En junio

Al tener el carácter de evaluación continua, la materia debe ser conocida mínimamente en su conjunto y no aislada y parcialmente. Esto implica que la evaluación final será sumativa, integradora de todos los conocimientos impartidos durante el curso, por lo que en la evaluación final se incluirán los contenidos que se estimen fundamentales correspondientes también a los otros períodos anteriores ya evaluados.

Para aprobar en la convocatoria ordinaria, la nota media de las tres evaluaciones ha de ser como mínimo de 5. Si la media es inferior, los alumnos realizarán una prueba en mayo de todos los contenidos del curso para poder recuperar la asignatura. La calificación obtenida en esa prueba será el 100% de la nota.

12 MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

12.1 Recuperación de evaluaciones pendientes

Las evaluaciones pendientes serán recuperadas cuando el alumno adquiera los conceptos y las competencias clave desarrolladas en las unidades de las que consten dichas evaluaciones.

Con el fin de recuperar evaluaciones suspensas se realizará un examen de recuperación al final de cada evaluación. La calificación obtenida por el alumno será el 100% de la nota alcanzada en esa prueba.

Recuperación durante el curso

El proceso de aprendizaje, no se podrá reducir, a la superación de una prueba concreta, sino que el profesor evaluará en cada alumno qué instrumentos son necesarios para comprobar la consecución de los objetivos propuestos. En este sentido, el profesor hará ver al alumno las deficiencias que motivaron la calificación negativa, y le recomendará actividades encaminadas a superar dichas deficiencias.

12.2 Convocatoria extraordinaria

Si el alumno/a no supera la convocatoria ordinaria, deberá realizar un procedimiento de recuperación de la asignatura en la convocatoria extraordinaria, en la que deberá de entregar los trabajos realizados durante el curso y realizar una prueba teórica con los contenidos de la asignatura.

Este modo de recuperación será la última oportunidad de superar la asignatura en el presente curso académico.