

# Digitalizacion · 2.º ESO · Canarias

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

**Normativa** Decreto 30/2023, de 16 de marzo

**Generado** 10/07/2026 21:46

<b>6</b> Competencias	<b>15</b> Criterios	<b>38</b> Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso de consolidación: el alumnado ya conoce el sistema LOMLOE pero aún se está afianzando en el razonamiento abstracto. Aparece la primera evaluación con bloque de pendientes para quien arrastra dificultades de 1.º.

## Índice

1. Resumen normativo

2. Competencias específicas (explicadas)

3. Criterios de evaluación (con evidencia)

4. Saberes básicos (con actividad de aula)

5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)

· Sugerencias DUA por CE

· Cómo programar paso a paso

## 1. Resumen normativo

<b>Materia</b>	Digitalizacion
<b>Curso</b>	2.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	Canarias
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 30/2023, de 16 de marzo
<b>Particularidad</b>	Canarias incorpora contenidos específicos sobre el medio natural canario y la realidad insular.

## 2. Competencias específicas

---

### Digitalización

#### **CE.1 · (c1) En la competencia específica 1, se hace referencia a la gestión y mantenimiento de los dispositivos digitales habit...**

##### **TEXTO OFICIAL**

(c1) En la competencia específica 1, se hace referencia a la gestión y mantenimiento de los dispositivos digitales habituales de uso del alumnado, para lo que debe ser capaz de identificar y resolver problemas sencillos y aplicar conocimientos relacionados.

##### **RESUMEN CLARO**

Saber solucionar fallos básicos del ordenador y configurar la red de casa para que todo funcione correctamente en el día a día.

##### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado diagnostica errores comunes, instala periféricos, configura conexiones WiFi y organiza el sistema operativo para mantener sus equipos personales operativos y seguros.

##### **NO ES**

No es memorizar componentes internos de un ordenador ni aprenderse de memoria un manual técnico. No es solo usar programas, sino entender el soporte físico.

##### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado configura una red doméstica con varios dispositivos y soluciona un problema simulado de falta de conexión a internet.

resolver

## **CE.2 · (c2) En una sociedad cada vez más digitalizada, se hace necesaria la adquisición de estrategias para gestionar el entorn...**

### **TEXTO OFICIAL**

(c2) En una sociedad cada vez más digitalizada, se hace necesaria la adquisición de estrategias para gestionar el entorno de aprendizaje.

### **RESUMEN CLARO**

El alumnado organiza sus propias herramientas y fuentes digitales para aprender de forma autónoma y eficiente a lo largo de su vida.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado selecciona aplicaciones, organiza marcadores, usa nubes de almacenamiento y personaliza sus dispositivos para encontrar y guardar información útil para sus estudios.

### **NO ES**

No es solo usar el ordenador para jugar. No es seguir instrucciones cerradas del profesor. No es acumular archivos sin orden ni sentido pedagógico.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado crea un panel visual clasificando sus fuentes de consulta, herramientas de edición y canales de comunicación favoritos para sus proyectos escolares.

aplicar

## **CE.3 · (c3) Para mantener una adecuada interacción en la red, se hace necesaria la adquisición de hábitos adecuados al uso de I...**

### **TEXTO OFICIAL**

(c3) Para mantener una adecuada interacción en la red, se hace necesaria la adquisición de hábitos adecuados al uso de la misma.

### **RESUMEN CLARO**

Aprender a usar la tecnología de forma segura y saludable, protegiendo tanto la información personal como el bienestar físico y emocional.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado configura opciones de privacidad, gestiona contraseñas seguras, identifica riesgos en la red y establece pautas para evitar el uso excesivo de pantallas.

### **NO ES**

No es memorizar definiciones de ciberseguridad ni tipos de malware. No es solo teoría sobre ergonomía, sino adoptar medidas reales de protección y autocuidado.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado audita los permisos de las aplicaciones de su móvil y diseña un plan de desconexión digital para el fin de semana.

aplicar

## **CE.4 · (c4) La competencia específica 4 hace referencia a las acciones encaminadas al desarrollo de un ejercicio adecuado de la...**

### **TEXTO OFICIAL**

(c4) La competencia específica 4 hace referencia a las acciones encaminadas al desarrollo de un ejercicio adecuado de la ciudadanía digital de forma responsable en todas las actividades en línea, identificando y analizando las repercusiones de las acciones que se realizan en la red.

### **RESUMEN CLARO**

El alumnado aprende a comportarse en internet de forma segura y ética, entendiendo las consecuencias de sus acciones digitales sobre sí mismos y los demás.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado analiza su huella digital, reflexiona sobre el impacto de sus publicaciones y aplica normas de respeto y seguridad al interactuar en entornos virtuales.

### **NO ES**

No es solo saber usar una aplicación o memorizar leyes de protección de datos. No es navegar sin rumbo. Es reflexionar antes de hacer clic y actuar con integridad.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado analiza los términos de privacidad de una red social y crea un decálogo de buenas prácticas para prevenir el ciberacoso.

valorar

## **CE.5 · Aplicar medidas de seguridad, para proteger los dispositivos, los datos personales, la privacidad y los contenidos asoci...**

### **TEXTO OFICIAL**

Aplicar medidas de seguridad, para proteger los dispositivos, los datos personales, la privacidad y los contenidos asociados al uso de las tecnologías digitales, identificando los riesgos y beneficios, personales, sociales y medioambientales y haciendo un uso crítico, responsable, seguro, saludable y sostenible de ellas.

## **CE.6 · Utilizar de manera innovadora las tecnologías digitales, evaluando, seleccionando, configurando y personalizando las dis...**

### **TEXTO OFICIAL**

Utilizar de manera innovadora las tecnologías digitales, evaluando, seleccionando, configurando y personalizando las distintas herramientas para comprender, resolver o derivar los problemas cotidianos, así como los relativos al funcionamiento de dispositivos, identificando las necesidades detectadas, para desenvolverse en el mundo digital en cualquier ámbito, promoviendo el desarrollo de la competencia digital propia o de otras personas.

### 3. Criterios de evaluación

#### Digitalización

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p><b>Realizar búsquedas avanzadas en la red, aplicando estrategias de filtrado de datos, información y contenido digital, usando operadores lógicos para almacenarlos y organizarlos de tal forma que permita recuperarlos y referenciarlos en un uso posterior.</b></p> <p>Configurar y conectar dispositivos a redes locales cableadas e inalámbricas, asegurando su correcto funcionamiento y comunicación mediante el conocimiento de los protocolos básicos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza la conexión física y lógica de diversos dispositivos a un punto de acceso, documentando los pasos seguidos y verificando la conectividad entre ellos.</p> <p><i>Contexto:</i> En el taller de informática, los estudiantes deben integrar periféricos y equipos en una red doméstica simulada, configurando parámetros de acceso y seguridad.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la conexión física (enchufar cables) sin comprobar la configuración lógica del sistema operativo o la asignación de direcciones IP.</p>	<p><b>Observacion sistematica</b></p> <p>Verbo: <b>Aplicar</b></p>
1.2	CE.1	<p><b>Reflexionar sobre la fiabilidad de las fuentes y los motores de búsqueda, así como sobre la información y opinión obtenida, considerando los sesgos de cualquier tipo que pudiera haber implicados en ese proceso y la pertinencia de los datos obtenidos para crear su propio entorno personal de aprendizaje.</b></p> <p>Instalar un sistema operativo, preferiblemente en entornos virtuales, y personalizar su interfaz, usuarios y actualizaciones según requerimientos específicos de uso.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza la instalación de un sistema operativo en una máquina virtual y entrega un breve informe con capturas de la configuración personalizada realizada.</p> <p><i>Contexto:</i> Uso de software de virtualización para instalar una distribución de Linux o Windows, configurando el entorno de escritorio y las cuentas de usuario.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la instalación mediante un examen teórico tipo test en lugar de verificar la funcionalidad y configuración real del sistema operativo instalado.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Aplicar</b></p>
1.3	CE.1	<p><b>Conocer protocolos y estándares de accesibilidad y reflexionar de manera crítica sobre ello cuando se consume información u opinión en fuentes consultadas, así como cuando se crean recursos digitales propios, para entender la importancia de la accesibilidad de todas las personas potenciales usuarias, independientemente de sus características personales o contextuales.</b></p> <p>Solucionar fallos técnicos básicos en equipos informáticos mediante el análisis de sus componentes, aplicando un método lógico de diagnóstico y mejora del proceso.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe de resolución de incidencias donde detalla el fallo detectado, las pruebas realizadas, la solución aplicada y la valoración crítica del proceso.</p> <p><i>Contexto:</i> Simulación de averías comunes en el aula de informática, como periféricos desconectados, errores de configuración del sistema operativo o falta de controladores.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente si el dispositivo funciona al final de la sesión, ignorando la capacidad de análisis técnico y la documentación del procedimiento seguido.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Resolver</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p><b>Emplear las tecnologías digitales para crear contenidos de forma individual, colaborativa o cooperativa que permitan expresar ideas, opiniones, conocimientos o sentimientos en distintos lenguajes y formatos, de forma accesible, respetando los derechos de autoría y las licencias de uso, reelaborándolos de forma personal y original.</b></p> <p>Organizar y personalizar de forma autónoma las herramientas y recursos digitales propios para facilitar el estudio y la gestión del aprendizaje personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un mapa visual o un portafolio digital donde clasifica y justifica las herramientas, fuentes de información y redes de aprendizaje que utiliza.</p> <p><i>Contexto:</i> Creación de un escritorio virtual o colección de marcadores organizados por temáticas para dar soporte a las tareas de investigación del curso.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el uso de una herramienta aislada en lugar de la capacidad del alumno para organizar su propio ecosistema de aprendizaje.</p>	<p><b>Portafolio</b></p> <p>Verbo: <b>Gestionar</b></p>
3.1	CE.3	<p><b>Programar y desarrollar una secuencia de instrucciones aplicando estrategias de pensamiento computacional y programación para que un sistema informático, robot u objetos inteligentes (el internet de las cosas [IoT]) resuelvan un problema determinado o realicen una tarea específica.</b></p> <p>Ajustar la privacidad en redes y entornos de trabajo para proteger los datos personales y gestionar de forma consciente la huella digital generada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza la configuración de perfiles en entornos virtuales y entrega una lista de control o capturas que demuestran la restricción de acceso a sus datos.</p> <p><i>Contexto:</i> Simulación de creación de perfiles profesionales y sociales donde se deben ajustar los niveles de visibilidad y permisos de terceros sobre la información personal.</p> <p><i>Evitar:</i> Centrarse exclusivamente en la seguridad técnica (contraseñas) y obviar la gestión de la visibilidad de la información y los términos de privacidad de las plataformas.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Aplicar</b></p>
3.2	CE.3	<p><b>Analizar de manera crítica y eficaz las soluciones o propuestas, con el fin de reformular el procedimiento, si fuese necesario.</b></p> <p>Mantener la seguridad de los dispositivos mediante la gestión de contraseñas robustas y la actualización periódica del software del sistema y herramientas de protección.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe técnico con capturas de pantalla que demuestran la configuración de contraseñas seguras y la verificación de actualizaciones en el sistema operativo y antivirus.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesión práctica en el aula de informática donde los estudiantes revisan y ajustan los parámetros de seguridad de sus propios perfiles o equipos de trabajo.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la definición teórica de antivirus o contraseña en un examen escrito sin comprobar la capacidad técnica de configuración real.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Aplicar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p><b>Crear, de forma colaborativa y creativa, contenidos digitales utilizando diferentes tecnologías accesibles, seleccionando los medios más apropiados para cada contexto de comunicación.</b></p> <p>Utilizar herramientas digitales de forma ética y segura, respetando la propiedad intelectual, las licencias de autor y las normas de cortesía en entornos colaborativos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un trabajo colaborativo digital donde utiliza contenidos con licencias abiertas, cita correctamente las fuentes y mantiene una comunicación respetuosa siguiendo la etiqueta digital.</p> <p><i>Contexto:</i> Creación de un mural digital o documento compartido sobre un tema tecnológico, integrando recursos multimedia externos y comentando las aportaciones de los compañeros.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la gratuidad de una imagen en buscadores con la libertad de uso legal, omitiendo la verificación de la licencia Creative Commons específica.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Aplicar</b></p>
4.2	CE.4	<p><b>Conocer y aplicar las normas de comportamiento en la red, etiqueta digital, y desarrollar las habilidades para desenvolverse con respeto y empatía al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en estos entornos, protegiendo la identidad digital propia y ajena.</b></p> <p>Identificar beneficios de la administración y comercio electrónicos, reflexionando sobre las barreras de acceso y la brecha digital que afectan a diversos colectivos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis comparativo sobre servicios digitales públicos y privados, identificando obstáculos de accesibilidad y proponiendo soluciones para reducir la brecha digital.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación guiada sobre trámites electrónicos y plataformas de comercio, seguida de un debate sobre la accesibilidad para personas con diversidad funcional o bajos recursos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la destreza técnica en el uso de aplicaciones administrativas sin valorar la reflexión ética sobre la desigualdad en el acceso.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
4.3	CE.4	<p><b>Conocer los derechos y deberes digitales, especialmente los relativos a la autoría, a la propiedad intelectual, a la privacidad y a la accesibilidad universal en el entorno digital, para compartir datos y contenidos digitales y participar en la sociedad a través del uso de tecnologías digitales adecuadas de manera responsable.</b></p> <p>Analizar críticamente mensajes en medios digitales, identificando sesgos, intencionalidad y veracidad para valorar la libertad de expresión y la responsabilidad en la red.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe o comparativa donde identifica sesgos, ideología e intencionalidad en diferentes noticias o publicaciones de redes sociales actuales.</p> <p><i>Contexto:</i> Debate y análisis guiado de noticias virales o publicaciones en redes sociales para detectar 'fake news' y sesgos cognitivos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la capacidad técnica de publicar contenido en lugar de la capacidad crítica para analizar la veracidad e intención del mensaje.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
5.1	CE.5	<p><b>Conocer los beneficios, y los riesgos y amenazas de los entornos digitales, adoptando medidas de actuación y prevención para un uso seguro de dichos entornos, identificando y actuando de forma crítica ante situaciones de ciberacoso o situaciones discriminatorias de cualquier índole o suplantación de identidad, entre otros, y aplicando estrategias para proteger los datos personales y la privacidad.</b></p>	
5.2	CE.5	<p><b>Reflexionar sobre la necesidad de desarrollar prácticas saludables tanto a nivel físico, mental y social en el uso de las tecnologías digitales y hacer propuestas para llevarlas a cabo.</b></p>	

<b>Código</b>	<b>CE</b>	<b>Criterio + evidencia y contexto</b>	<b>Instrumento</b>
<b>5.3</b>	CE.5	<b>Analizar y valorar los efectos de las tecnologías digitales en el bienestar personal y la inclusión social, así como sus efectos sobre el medioambiente, aplicando criterios éticos y sostenibles en su uso.</b>	
<b>6.1</b>	CE.6	<b>Utilizar las tecnologías digitales para satisfacer necesidades, y comprender y resolver situaciones problemáticas en entornos digitales, o derivarlas, tanto de forma individual como colectiva.</b>	
<b>6.2</b>	CE.6	<b>Configurar de forma segura y personalizada los entornos digitales según las necesidades detectadas.</b>	
<b>6.3</b>	CE.6	<b>Identificar las necesidades de actualización de la propia competencia digital y de personas de su entorno y contribuir a su mejora.</b>	

## 4. Saberes básicos

### Digitalización

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Conocimiento y aplicación de estrategias de búsqueda, filtrado y selección de la información y contenidos digitales.	
2	Evaluación de la fiabilidad de las fuentes consultadas y de la información obtenida, con actitud crítica, conociendo los posibles sesgos y aplicando un protocolo consensuado.	
3	Análisis de las consecuencias de la infodemia y la sobrecarga de información para la población.	
4	Análisis de las ventajas y desventajas del uso de motores de búsqueda impulsados por la inteligencia artificial (IA).	
5	Análisis de los factores que influyen en los resultados de búsquedas, flujos de actividad de las redes sociales y recomendaciones de contenido (términos de búsqueda utilizados, contexto, dispositivo, regulaciones locales y el comportamiento en línea anterior del usuario a través de internet).	
6	Identificación y análisis crítico del grado de accesibilidad de los recursos consultados y creados, a partir del conocimiento de estándares de calidad relativos a la organización de los menús y submenús, de los contenidos, uso de claves de lectura fácil, etc., para promover la inclusividad.	
7	Desarrollo y aplicación de técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información con el fin de que pueda ser recuperada y referenciada.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Conocimiento y aplicación de estrategias de tratamiento de información y uso de diferentes herramientas para crear contenidos digitales accesibles en diferentes formatos (DUA, lectura fácil, etc.).	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Modificación, perfeccionamiento, mejora e integración de contenidos e información para crear otros nuevos y originales.	
3	Desarrollo de formas de expresión a través de la creación de medios digitales.	
4	Selección del formato adecuado para la elaboración de contenidos digitales según su finalidad y el público al que se dirigen.	
5	Identificación de herramientas y técnicas para crear contenido digital accesible siguiendo las normas y directrices oficiales.	
6	Uso de la realidad aumentada (AR) para crear contenido digital e interacción en entornos de realidad virtual (VR).	
7	Respeto hacia las normas de derechos de autoría, licencias de uso y accesibilidad universal, que se aplican a los datos, la información digital y los contenidos en entornos digitales.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Conocimiento y aplicación de estrategias de pensamiento computacional y programación. Generación de secuencias de instrucciones o algoritmos sencillos, para resolver problemas o ejecutar tareas simples o rutinarias, siguiendo, entre otras, la rutina de pensamiento: «Pienso, programo, pruebo».	
2	Programación de objetos inteligentes (el internet de las cosas [IoT]) y aplicación de principios de inteligencia artificial (IA).	
3	Programación de robots sencillos de manera física o simulada.	
4	Análisis crítico, evaluación y reflexión sobre las soluciones y propuestas realizadas.	
5	Depuración de errores y reformulación de las soluciones y propuestas, si fuese necesario, gestionando adecuadamente las emociones.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Selección de medios de comunicación digital, síncronos y asíncronos, adecuados según la audiencia, el contexto y el propósito de la comunicación.	
2	Aplicar estrategias para la selección de herramientas y tecnologías digitales apropiadas para compartir datos, información y contenidos digitales, y para realizar procesos de colaboración.	
3	Aplicación de las normas de comportamiento al utilizar las tecnologías e interactuar en entornos digitales y de los requisitos de accesibilidad para que la comunicación sea inclusiva para todas las personas usuarias.	
4	Adquisición y aplicación de estrategias para construir una identidad digital positiva.	
5	Toma de conciencia de la huella digital que se deja a través de actividades cotidianas y aplicación de medidas para protegerla, teniendo en cuenta su relación con la reputación digital.	
6	Conocimiento, análisis y valoración de los derechos y deberes digitales.	
7	Valoración de las actitudes responsables y constructivas en internet como base de los derechos humanos, junto con los valores como el respeto a la dignidad humana, la libertad, la democracia y la igualdad.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Conocimiento de los beneficios que proporcionan las tecnologías digitales, entre otros, la interacción e inclusión social, el trabajo colaborativo, el acceso e intercambio de información, etc., haciendo un uso responsable de ellas, y los riesgos derivados del aislamiento y exclusión de quienes no las utilizan o no pueden acceder a ellas.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Análisis y valoración de los riesgos y amenazas de los entornos digitales, como pueden ser el ciberacoso, sexting, grooming, ciberbullying, libre acceso a contenidos inapropiados, suplantación de identidad, phishing, etc., así como conductas discriminatorias de cualquier tipo (por diversidad funcional, orientación sexual, etnia, raza, religión...) y las sanciones de las que pueden ser objeto, tanto dentro del centro educativo como en la sociedad en general.	
3	Aplicación de medidas de actuación y prevención para el uso seguro de entornos digitales (antivirus, firewall, uso de contraseñas seguras y diversas para el acceso a diferentes aplicaciones o entornos, uso de protocolos de autenticación de dos factores...); actualización de sistema operativo y software; evitación del uso de redes wifi abiertas y especialmente cuando se realizan operaciones como banca online, etc.; gestión consciente del geoetiquetado en las navegaciones en internet, etc.	
4	Conocimiento básico de la normativa relativa a la protección de datos personales; gestión consciente de la cesión de datos que se produce cuando se accede a los entornos digitales y conocimiento de sus políticas de privacidad; conocimiento de los derechos ARCO-POL en relación con el tratamiento de sus datos personales y cómo ejercerlos.	
5	Conocimiento de la existencia y el uso de los certificados digitales, sistemas de firma y autenticación y de otras medidas de seguridad asociadas a su identidad digital.	
6	Aplicación de prácticas saludables a nivel físico y emocional en el uso de las tecnologías digitales, como períodos de descanso, hábitos ergonómicos, control consciente del tiempo de conexión, etc.	
7	Conciencia del impacto medioambiental y social que acompaña a las tecnologías digitales y a su uso, así como la protección de nuestro patrimonio natural.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Aplicación de estrategias para identificar y solucionar o derivar problemas técnicos al manejar dispositivos y utilizar entornos digitales.	
2	Selección de herramientas digitales para resolver necesidades de manera innovadora y creativa.	
3	Configuración y personalización de entornos digitales según necesidades.	
4	Resolución de situaciones problemáticas de cualquier tipo en entornos digitales, de una manera innovadora, individual o colectiva. Identificación de buenas prácticas en Canarias, usando las tecnologías, que implementan iniciativas para la mejora de la vida de las personas.	
5	Desarrollo de estrategias de búsqueda para detectar fortalezas y debilidades relacionadas tanto con la propia competencia digital como con la ajena y aplicación de estrategias para contribuir a la mejora de esta competencia.	

## 5. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

### CE.1 · 25 % **Observacion sistematica**

(c1) En la competencia específica 1, se hace referencia a la gestión y mantenimiento de los dispositivos digitales habituales de uso del alumnado, para lo que debe ser capaz de identificar y resolver ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Muestra dificultades para identificar los componentes básicos de hardware y no logra conectar dispositivos a redes ni realizar configuraciones elementales del sistema operativo, incluso con ayuda directa y guías visuales. <i>Ejemplo: Incapacidad para distinguir entre periféricos de entrada y salida o para introducir correctamente una clave de red Wi-Fi siguiendo instrucciones.</i>
2	En proceso	50-69%	Identifica componentes de hardware y realiza conexiones básicas a redes domésticas o instalaciones de software siguiendo manuales o guías paso a paso, resolviendo problemas técnicos solo cuando son muy evidentes. <i>Ejemplo: Conexión de un ordenador a una red local y personalización del escritorio del sistema operativo siguiendo una lista de comprobación guiada.</i>
3	Adquirido	70-89%	Conecta y configura dispositivos a redes y sistemas operativos de forma autónoma, identificando y resolviendo problemas técnicos cotidianos mediante el análisis de los componentes y las funciones del sistema. <i>Ejemplo: Configuración de una cuenta de usuario, instalación de un controlador de impresora y resolución de un conflicto de conectividad reiniciando servicios de red.</i>
4	Avanzado	90-100%	Optimiza la configuración de redes y sistemas operativos adaptándolos a necesidades específicas, y resuelve problemas técnicos complejos de forma eficiente, demostrando una comprensión profunda de la interacción hardware-software. <i>Ejemplo: Configuración avanzada de un router (seguridad, canales) y diagnóstico de un fallo de rendimiento del sistema mediante el monitor de recursos para liberar carga de CPU o RAM.</i>

**CE.2 · 25 %** **Portfolio**

(c2) En una sociedad cada vez más digitalizada, se hace necesaria la adquisición de estrategias para gestionar el entorno de aprendizaje.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada algunas herramientas digitales básicas, pero requiere ayuda constante para configurar su entorno de aprendizaje y muestra dificultades para organizar la información o interactuar en plataformas virtuales. <i>Ejemplo: Un listado de marcadores de navegador sin organizar y archivos guardados con nombres genéricos en una sola carpeta local.</i>
2	En proceso	50-69%	Configura un entorno personal de aprendizaje básico siguiendo instrucciones directas, realizando búsquedas sencillas y archivando información de forma elemental, participando de manera guiada en espacios de comunicación digital. <i>Ejemplo: Uso de una plataforma educativa (como Google Classroom o Moodle) para entregar tareas y una carpeta en la nube con subcarpetas básicas por materias.</i>
3	Adquirido	70-89%	Gestiona y personaliza su entorno de aprendizaje de forma autónoma, seleccionando herramientas adecuadas para buscar, filtrar y organizar información, además de crear y compartir contenidos digitales en entornos colaborativos de manera eficaz. <i>Ejemplo: Un tablero de curación de contenidos (tipo Wakelet o Symbaloo) donde organiza fuentes fiables, herramientas de edición y recursos propios para un proyecto de clase.</i>
4	Avanzado	90-100%	Optimiza y transfiere el uso de su entorno personal de aprendizaje de forma crítica, integrando recursos avanzados para la gestión del aprendizaje permanente y liderando la interacción y creación colectiva en espacios virtuales complejos. <i>Ejemplo: Un portafolio digital interconectado que integra feeds de información, herramientas de programación y recursos multimedia, demostrando una gestión proactiva y crítica de su propio aprendizaje.</i>

**CE.3 · 20 %** **Portfolio**

(c3) Para mantener una adecuada interacción en la red, se hace necesaria la adquisición de hábitos adecuados al uso de la misma.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada y con ayuda docente algunos riesgos digitales elementales y medidas básicas de protección, sin llegar a aplicarlas de manera efectiva o sistemática en sus dispositivos o cuentas. <i>Ejemplo: Reconoce que existen virus informáticos pero no sabe comprobar si el antivirus de su equipo está activo o actualizado.</i>
2	En proceso	50-69%	Aplica, siguiendo pautas o tutoriales guiados, medidas básicas de seguridad como la creación de contraseñas y el ajuste de privacidad, reconociendo amenazas comunes en la red aunque con dificultades para reaccionar ante situaciones imprevistas. <i>Ejemplo: Configura el perfil de una red social como privado siguiendo una lista de pasos proporcionada en clase.</i>
3	Adquirido	70-89%	Configura de forma autónoma la privacidad y seguridad de sus dispositivos, mantiene sistemas y contraseñas actualizados periódicamente y reacciona con eficacia ante amenazas habituales (phishing, malware), demostrando hábitos de bienestar digital. <i>Ejemplo: Realiza una auditoría de seguridad en su propio dispositivo, activando la verificación en dos pasos y eliminando permisos innecesarios de aplicaciones.</i>
4	Avanzado	90-100%	Evalúa críticamente riesgos complejos en entornos digitales, optimiza proactivamente la seguridad y la huella digital en múltiples plataformas y propone soluciones preventivas avanzadas para proteger la salud física y mental propia y ajena. <i>Ejemplo: Diseña un plan de contingencia y una guía de buenas prácticas para el centro educativo sobre cómo detectar fraudes sofisticados y gestionar el tiempo de pantalla.</i>

**CE.4 · 25 %****Rubrica generica**

(c4) La competencia específica 4 hace referencia a las acciones encaminadas al desarrollo de un ejercicio adecuado de la ciudadanía digital de forma responsable en todas las actividades en línea, iden...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada algunas normas de etiqueta digital y servicios básicos de administración o comercio electrónico, requiriendo supervisión constante para realizar acciones sencillas en la red sin una comprensión clara de sus repercusiones. <i>Ejemplo: Listado incompleto de normas de comportamiento en redes sociales sin aplicarlas a un contexto real.</i>
2	En proceso	50-69%	Aplica normas de etiqueta digital en entornos conocidos y reconoce las ventajas de la administración electrónica y el comercio digital, identificando beneficios básicos del uso ecosocialmente responsable de la tecnología con ayuda de guías. <i>Ejemplo: Participación en un foro educativo respetando las normas de cortesía y describiendo un proceso de compra online seguro.</i>
3	Adquirido	70-89%	Ejerce una ciudadanía digital activa y ética, aplicando la etiqueta digital de forma autónoma, gestionando trámites y compras de forma responsable y valorando la libertad de expresión y el impacto ecosocial de la tecnología en la sociedad actual. <i>Ejemplo: Creación de una infografía sobre los derechos del consumidor en el comercio electrónico y los beneficios de la administración digital.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente las repercusiones globales de la actividad digital, promoviendo activamente el uso ético y ecosocialmente responsable de las herramientas, y evaluando de forma compleja la veracidad, seguridad y sostenibilidad de las acciones en la red. <i>Ejemplo: Informe de análisis sobre la huella de carbono digital y propuesta de un código ético de conducta para la comunidad escolar en entornos virtuales.</i>

## Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

### CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar diagramas interactivos de despiece de hardware donde el alumnado pueda clicar en cada componente para ver micro-vídeos de su función y fallos comunes.</li><li>• Proporcionar simuladores virtuales de configuración de routers y redes domésticas que permitan visualizar el flujo de datos y los cuellos de botella de forma gráfica.</li><li>• Ofrecer guías de resolución de problemas técnicos mediante árboles de decisión visuales (diagramas de flujo) que vinculen síntomas de error con soluciones de software o hardware.</li></ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crear un videoblog de 'soporte técnico' donde el alumno explique paso a paso la resolución de un conflicto de configuración de red o la instalación de un periférico.</li><li>• Diseñar una infografía técnica anotada sobre una fotografía real de su propio equipo doméstico, identificando puertos, conexiones y especificaciones del sistema operativo.</li><li>• Elaborar un manual de usuario interactivo en formato wiki o presentación no lineal que incluya capturas de pantalla comentadas sobre la gestión de permisos y seguridad en la red local.</li></ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Implementar dinámicas de 'Help Desk' en el aula, donde los alumnos asumen roles de técnicos y clientes para resolver casos reales de conectividad planteados por el docente.</li><li>• Plantear retos de 'auditoría doméstica' donde el alumnado deba proponer mejoras reales para la eficiencia de la red de su propio hogar basándose en lo aprendido.</li><li>• Gamificar el aprendizaje mediante un 'Breakout Digital' donde para avanzar deban descifrar configuraciones IP correctas o identificar componentes de hardware dañados en imágenes.</li></ul>

### CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagramas de flujo interactivos que desglosen los componentes de un PLE (Búsqueda, Curación, Creación y Compartición) con hipervínculos a ejemplos reales de herramientas y casos de uso.</li> <li>• Guías de configuración de navegadores mediante infografías con capas de información progresiva, permitiendo al alumno elegir entre instrucciones textuales, capturas de pantalla anotadas o videotutoriales cortos con subtítulos.</li> <li>• Matriz comparativa de herramientas de almacenamiento y organización (nube, marcadores, RSS) que incluya iconos de accesibilidad para identificar cuáles permiten lectura de pantalla o comandos de voz.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción de un escritorio virtual personalizado (usando Symbaloo, Wakelet o carpetas locales) donde el alumno categorice y justifique su selección de fuentes de información y herramientas de producción.</li> <li>• Demostración de un flujo de trabajo digital mediante la grabación de un 'screencast' comentado o un hilo de capturas de pantalla que explique cómo gestionan una tarea de investigación desde la búsqueda hasta el archivo final.</li> <li>• Diseño de un 'Protocolo de Organización Digital' propio, permitiendo elegir el formato: una lista de verificación interactiva, un mapa mental o una entrada de blog técnica sobre nomenclatura de archivos y seguridad.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad 'Tool Hunter': Desafío donde los alumnos deben encontrar y proponer una herramienta digital que resuelva un problema específico de su vida académica (ej. un conversor de formatos o un gestor de tiempo).</li> <li>• Simulacros de 'Auditoría Digital' por pares, donde los alumnos evalúan la eficiencia del entorno de un compañero y sugieren mejoras, fomentando la colaboración y el aprendizaje entre iguales.</li> <li>• Personalización del PLE basada en intereses: Permitir que el alumno configure su entorno de aprendizaje enfocándolo hacia un área vocacional (diseño gráfico, programación, edición de vídeo) para aumentar la relevancia personal.</li> </ul>

### CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infografías interactivas con capas sobre ergonomía digital que permitan alternar entre visión ósea, muscular y de fatiga visual mediante filtros de color para comprender el impacto físico del uso de dispositivos.</li> <li>• Repositorio de videotutoriales con subtítulos y guiones técnicos descargables sobre la configuración de cortafuegos, sistemas de autenticación de doble factor y cifrado de archivos.</li> <li>• Simuladores de ataques de ingeniería social (phishing) que utilicen glosarios hipervinculados para explicar términos técnicos de ciberseguridad y protección de datos en tiempo real.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auditoría de seguridad de un entorno doméstico simulado, presentada mediante un mapa conceptual interactivo o un informe técnico con capturas de pantalla anotadas de las medidas preventivas aplicadas.</li> <li>• Creación de un 'Manual de Bienestar Digital' multimodal (podcast, vídeo tutorial o guía interactiva) centrado en la gestión de la identidad digital y la protección de la huella digital.</li> <li>• Diseño de un prototipo de estación de trabajo ergonómica utilizando software de modelado 3D o maquetas físicas, justificando técnicamente los ángulos de visión y distancias de seguridad.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desafío de 'Ciber-Hacker Ético' gamificado donde el alumnado debe resolver puzles de seguridad y protección de datos para desbloquear niveles y obtener insignias de competencia.</li> <li>• Análisis crítico de los contratos de Términos y Condiciones de las aplicaciones que más utilizan (TikTok, Instagram, Discord), permitiendo elegir la plataforma según sus intereses personales.</li> <li>• Simulación de roles como consultores de seguridad para una ONG local, donde deben proponer soluciones preventivas y correctivas adaptadas a diferentes perfiles de riesgo y niveles de dificultad.</li> </ul>

## CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar visualizadores de metadatos (herramientas de análisis EXIF) para mostrar de forma tangible la huella digital invisible que dejamos en archivos de imagen y vídeo.</li> <li>• Presentar el funcionamiento de los algoritmos de personalización mediante simuladores de 'cámaras de eco' que visualicen cómo se filtra la información según el perfil del usuario.</li> <li>• Ofrecer diagramas de flujo interactivos que desglosen las licencias Creative Commons y el copyright, comparando casos reales de uso ético frente a infracciones en la red.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar un plan de respuesta ante un ciberriesgo (como phishing o ciberacoso) permitiendo elegir entre un diagrama de bloques técnico, un pódcast de concienciación o un hilo de mensajes en una red social simulada.</li> <li>• Crear un decálogo de ciudadanía digital activa mediante la programación de un bot de ayuda sencillo (en Scratch o Python) o la edición de una wiki colaborativa sobre derechos digitales.</li> <li>• Realizar una auditoría de privacidad de una aplicación común, documentando los hallazgos mediante capturas de pantalla anotadas, un informe técnico o una presentación multimedia.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de compromiso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear un desafío de 'CSI Digital' donde el alumnado deba rastrear el origen de una noticia falsa utilizando herramientas de búsqueda inversa y verificación de fuentes.</li> <li>• Permitir la elección de un área de interés personal (gaming, redes sociales, e-commerce) para analizar los riesgos específicos y las repercusiones éticas de las acciones en ese entorno.</li> <li>• Gamificar la unidad mediante una 'Bug Bounty' de ética, donde los alumnos ganen puntos al identificar fallos de seguridad o conductas poco éticas en servicios digitales de uso cotidiano.</li> </ul>

## Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

### Paso 1 · Leer el decreto vigente 1 hora

Localiza el decreto autonómico que desarrolla el Real Decreto 217/2022 para Digitalización en 2.º ESO. Revisa los 4 bloques de saberes y los 14 criterios de evaluación. Anota las 4 competencias específicas (CE) y su numeración oficial.

**Tip:** No te fíes de los resúmenes de editoriales; imprime el documento oficial y subraya los verbos de los criterios (ej.: 'analiza', 'diseña', 'aplica').

### Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Extrae las 4 CE y los 14 criterios. Identifica qué CE tiene más criterios (suele ser CE3). Relaciónalos con los 17 saberes. Usa una tabla para visualizar la correspondencia.

**Tip:** Usa una hoja de cálculo para cruzar CE-criterios-saberes; te ahorrará tiempo al diseñar situaciones de aprendizaje (SDA).

### Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1.5 horas

Decide qué criterios evaluarás con cada instrumento (rúbrica, observación, producto digital, prueba oral). Prioriza los criterios que permitan evaluar procesos y productos digitales.

**Tip:** En Digitalización, la observación directa del proceso de trabajo (ej.: cómo resuelven un problema de programación) cuenta mucho; no te limites al producto final.

### Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1.5 horas

Reparte los 17 saberes en los 3 trimestres. El primer trimestre: fundamentos digitales y seguridad. Segundo: herramientas de creación. Tercero: proyecto integrador. Deja un saber transversal (ciberseguridad) para todo el curso.

**Tip:** Deja un saber transversal (como 'identidad digital y privacidad') para trabajarlo todo el curso, no lo asignes a un solo trimestre.

### Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2 horas

Para cada trimestre, plantea una SDA que integre varios saberes y criterios. Ejemplo primer trimestre: 'Diseño colaborativo de un póster digital sobre ciberseguridad'. Incluye al menos un criterio de cada CE.

**Tip:** Asegúrate de que cada SDA incluya al menos un criterio de cada CE para garantizar el desarrollo competencial equilibrado.

## **Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento**

1 hora

Define el % de cada CE en la nota final (sumando 100%). Consensúa con el departamento los instrumentos y su peso.  
Ejemplo: CE1 20%, CE2 25%, CE3 35%, CE4 20%.

**Tip:** En Digitalización, la CE de creación y comunicación (CE3) suele tener más peso; no olvides incluir la evaluación de la competencia digital del alumnado como criterio transversal.

## **Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación**

1 hora

Redacta medidas (DAC, adaptaciones no significativas) y plan de recuperación (prueba extraordinaria, entrega de trabajos con plazos). Incluye rúbricas adaptadas y recursos digitales alternativos.

**Tip:** Prepara una lista de recursos digitales alternativos (videos tutoriales, guías paso a paso) para los alumnos que necesiten refuerzo; no te limites a exámenes escritos.

Este documento es una ayuda de trabajo generada por Corrigiendo.es a partir de datos curriculares oficiales estructurados y de un enriquecimiento didáctico sintetizado con IA (Gemini). Revisa siempre la normativa vigente de tu administración educativa antes de incorporarlo literalmente a documentos administrativos del centro.