

Digitalización · 3.º ESO · País Vasco

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

Normativa Decreto 77/2023, de 30 de mayo

Generado 26/05/2026 18:50

7 Competencias	22 Criterios	29 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso de profundización: la complejidad de los saberes básicos aumenta significativamente y se introducen criterios que exigen razonamiento abstracto y modelización. Se acerca la toma de decisiones de itinerario para 4.º ESO.

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

Materia	Digitalizacion
Curso	3.º ESO
Comunidad Autónoma	País Vasco
Decreto autonómico	Decreto 77/2023, de 30 de mayo
Particularidad	En Euskadi el euskera es lengua vehicular en los modelos B y D y existe Euskara eta Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Digitalización

CE.1 · Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando lo...

TEXTO OFICIAL

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.

RESUMEN CLARO

Saber poner en marcha y mantener funcionando los dispositivos y redes de casa, solucionando fallos técnicos comunes de forma autónoma.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado instala periféricos, configura conexiones WiFi, gestiona el sistema operativo y arregla problemas técnicos básicos que surgen en el uso diario de la tecnología.

NO ES

No es memorizar nombres de componentes internos ni estudiar teoría de redes abstracta. No es solo usar programas, sino entender el funcionamiento del equipo físico.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Configurar una red doméstica simulada conectando varios dispositivos a un router y solucionando un conflicto de conexión o de reconocimiento de periféricos.

resolver

CE.2 · Utilizar los principios del pensamiento computacional para diseñar y desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas ...

TEXTO OFICIAL

Utilizar los principios del pensamiento computacional para diseñar y desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas que den solución a situaciones y problemas concretos de manera eficaz, creativa e innovadora, utilizando un lenguaje de programación sencillo.

RESUMEN CLARO

Organizar y usar herramientas digitales propias para aprender de forma autónoma y eficiente a lo largo de toda la vida.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado selecciona aplicaciones, organiza fuentes de información y utiliza plataformas digitales para gestionar sus tareas y ampliar sus conocimientos de manera independiente.

NO ES

No es simplemente navegar por internet o instalar aplicaciones. No es memorizar nombres de software. Es saber elegir y estructurar recursos para el autoaprendizaje.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña un escritorio virtual con accesos directos, canales RSS y herramientas de organización para gestionar un proyecto de investigación personal.

aplicar

CE.3 · Configurar el entorno personal de aprendizaje (PLE) interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para op...

TEXTO OFICIAL

Configurar el entorno personal de aprendizaje (PLE) interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

RESUMEN CLARO

Aprender a usar la tecnología de forma segura y saludable, cuidando tanto los equipos como la privacidad y el bienestar físico y mental.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado configura contraseñas seguras, activa sistemas de protección en sus dispositivos, gestiona su huella digital y reconoce riesgos para su salud física y emocional derivados del uso tecnológico.

NO ES

No es memorizar tipos de malware o definiciones técnicas. No es solo saber qué es un virus, sino saber prevenirlo y actuar ante una amenaza real.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Realizar una auditoría de privacidad de sus redes sociales y activar la verificación en dos pasos en sus cuentas personales.

aplicar

CE.4 · Adquirir hábitos que fomenten el bienestar digital aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger los dispositi...

TEXTO OFICIAL

Adquirir hábitos que fomenten el bienestar digital aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger los dispositivos, los datos personales, la propia salud, y el medioambiente.

RESUMEN CLARO

Saber comportarse en internet de forma segura y ética, entendiendo que lo que hacemos online tiene consecuencias reales en la sociedad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza su huella digital, debate sobre dilemas éticos tecnológicos y propone soluciones para proteger su privacidad y la de los demás en entornos virtuales.

NO ES

No es solo aprender a poner contraseñas difíciles. No es memorizar leyes de protección de datos. Es reflexionar sobre el impacto social de nuestras acciones digitales.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado analiza los términos de servicio de una red social popular y redacta una guía de buenas prácticas éticas para sus compañeros.

valorar

CE.5 · Ejercer una ciudadanía digital crítica y activa, reconociendo la aportación de las tecnologías digitales en distintos ám...

TEXTO OFICIAL

Ejercer una ciudadanía digital crítica y activa, reconociendo la aportación de las tecnologías digitales en distintos ámbitos de la sociedad, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

CE.6 · Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones digitales de forma individual y colectiva en diferentes fo...

TEXTO OFICIAL

Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones digitales de forma individual y colectiva en diferentes foros, utilizando las estructuras lingüísticas y la terminología técnica adecuada, así como los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información y fomentar el trabajo en equipo.

CE.7 · Desarrollar destrezas personales y sociales, reconociendo las fortalezas y debilidades propias y ajenas, identificando y...

TEXTO OFICIAL

Desarrollar destrezas personales y sociales, reconociendo las fortalezas y debilidades propias y ajenas, identificando y gestionando de forma eficaz las emociones y experiencias para fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables que permitan al alumnado mejorar su aprendizaje y conseguir los objetivos marcados. Resolver problemas tecnológicos o retos más globales en los que intervienen las competencias digitales debe ser una tarea gratificante.

3. Criterios de evaluación

Digitalización

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.</p> <p>Configurar y conectar dispositivos a redes locales (WiFi o cable), asegurando la comunicación entre ellos y gestionando los parámetros básicos de red.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza la conexión física y lógica de dispositivos en una red local y entrega un informe técnico con el mapa de red y parámetros configurados.</p> <p><i>Contexto:</i> Simulación en el aula de informática donde se deben conectar varios dispositivos a un router, configurando IPs, contraseñas y compartiendo recursos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el montaje físico de cables sin verificar que la configuración lógica (IP, máscara, puerta de enlace) permita la comunicación efectiva.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
1.2	CE.1	<p>Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.</p> <p>Instalar y configurar sistemas operativos según necesidades personales, manteniendo su funcionamiento.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe detallado del proceso de instalación y configuración del sistema operativo, incluyendo capturas de pantalla.</p> <p><i>Contexto:</i> En el aula de informática, los alumnos instalan un sistema operativo en una máquina virtual siguiendo instrucciones.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir instalación con configuración automática, sin personalizar opciones básicas como idioma o particiones.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: aplicar</p>
1.3	CE.1	<p>Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, reutilizando los materiales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.</p> <p>Diagnosticar y solucionar fallos técnicos básicos en equipos digitales mediante el análisis de sus componentes, documentando el proceso y ajustando la solución según los resultados obtenidos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe técnico o bitácora de resolución donde detalla el problema detectado, las pruebas realizadas, la solución aplicada y la verificación final del funcionamiento.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones prácticas de taller donde se presentan dispositivos con errores de configuración, conectividad o hardware que el alumnado debe diagnosticar y reparar de forma autónoma.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente si el dispositivo vuelve a funcionar (resultado) omitiendo la valoración del proceso de análisis crítico y la capacidad de reformular la estrategia.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Resolver</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>Describir, interpretar y diseñar soluciones creativas a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo.</p> <p>Organizar y personalizar un entorno digital de aprendizaje propio, seleccionando e integrando herramientas y recursos que faciliten el estudio y la formación continua de forma autónoma.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un mapa visual o un portfolio digital donde clasifica y justifica las herramientas, fuentes de información y redes de contacto que componen su entorno personal de aprendizaje.</p> <p><i>Contexto:</i> Diseño de un ecosistema digital de trabajo para un proyecto trimestral, integrando marcadores, herramientas de edición y canales de comunicación específicos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la destreza técnica en el uso de una aplicación aislada en lugar de la capacidad de organizar un sistema completo de recursos para el aprendizaje.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Gestionar</p>
2.2	CE.2	<p>Aplicar los principios del pensamiento computacional para solucionar problemas, descomponiendo el problema en partes más sencillas, reconociendo patrones, y utilizando la abstracción como base para el diseño de algoritmos.</p> <p>Localizar, filtrar y organizar información digital de manera crítica y segura, empleando herramientas específicas para gestionar el propio aprendizaje de forma eficiente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una curación de contenidos digitales sobre un tema específico, entregando un repositorio organizado de fuentes fiables y seguras mediante herramientas de marcadores o almacenamiento.</p> <p><i>Contexto:</i> En el marco de un proyecto de investigación, los estudiantes seleccionan recursos web, verifican su seguridad y los archivan sistemáticamente en su entorno personal.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el contenido del trabajo final en lugar de verificar el proceso de búsqueda, el filtrado crítico y la organización del archivo digital.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Investigar</p>
2.3	CE.2	<p>Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos empleando los elementos de programación de manera apropiada, utilizando distintas herramientas de edición.</p> <p>Desarrollar y modificar contenidos digitales originales o adaptados, utilizando herramientas adecuadas y respetando la propiedad intelectual para generar nuevos materiales de aprendizaje.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un producto digital multimedia o programado que integra diversos elementos, citando correctamente las fuentes y aplicando licencias de uso adecuadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Creación de una revista digital o un espacio web temático donde se combinan textos, imágenes y elementos interactivos propios y ajenos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la calidad técnica del producto final sin verificar si se han respetado las licencias de autor de los recursos integrados.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Crear</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.1	CE.3	<p>Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje (PLE) mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.</p> <p>Configurar de forma segura la privacidad de perfiles en redes sociales y entornos educativos para minimizar la exposición de datos personales y controlar la huella digital.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe técnico con capturas de pantalla que demuestran la configuración de privacidad aplicada en sus perfiles digitales y una reflexión sobre su rastro en la red.</p> <p><i>Contexto:</i> Taller de auditoría de privacidad donde los estudiantes revisan y ajustan los parámetros de seguridad de sus cuentas personales y plataformas de aprendizaje del centro.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la teoría sobre privacidad mediante examen escrito sin comprobar la implementación real de los ajustes en entornos virtuales.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
3.2	CE.3	<p>Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico.</p> <p>Asegurar dispositivos digitales mediante la configuración de contraseñas robustas y la actualización constante del sistema operativo y programas de protección antivirus.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe de seguridad con capturas de pantalla que muestran la actualización del sistema, el estado del antivirus y la creación de claves seguras.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividad práctica de mantenimiento preventivo en la que se auditan y actualizan los parámetros de seguridad de los equipos del aula informática.</p> <p><i>Evitar:</i> Centrar la evaluación en que el alumno sepa nombrar sistemas operativos en lugar de realizar la actualización y configuración efectiva de los mismos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
3.3	CE.3	<p>Crear, 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.</p> <p>Reconocer amenazas digitales y aplicar medidas de seguridad y ergonomía para proteger la integridad física, mental y la privacidad en entornos virtuales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis de casos prácticos sobre ciberseguridad y bienestar digital, proponiendo soluciones preventivas y correctivas ante riesgos detectados.</p> <p><i>Contexto:</i> Simulación de situaciones de riesgo online como phishing o ciberacoso y diseño de un decálogo de hábitos saludables frente al uso de dispositivos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar exclusivamente la seguridad técnica (antivirus o contraseñas) omitiendo la valoración del bienestar emocional y la ergonomía física requerida por el criterio.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Identificar</p>
3.4	CE.3	<p>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.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>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>Aplicar principios éticos, normas de cortesía digital y respeto a la propiedad intelectual al comunicarse y colaborar en entornos virtuales compartidos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce contenidos digitales colaborativos que incluyen citas correctas, licencias adecuadas y mantienen un tono respetuoso siguiendo las normas de netiquette.</p> <p><i>Contexto:</i> Creación de un mural digital o blog grupal donde se comparten recursos externos respetando derechos de autor y participando en debates moderados.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la calidad técnica del producto final sin verificar la procedencia legal de los recursos multimedia utilizados o el cumplimiento de las licencias.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
4.2	CE.4	<p>Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.</p> <p>Analizar las ventajas de la administración y el comercio electrónico, identificando las barreras de acceso y uso que generan exclusión digital en colectivos vulnerables.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe o presentación comparativa sobre servicios digitales públicos y privados, identificando obstáculos específicos de accesibilidad y proponiendo medidas de inclusión.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación sobre trámites de la e-administración y plataformas de comercio, seguida de un análisis crítico sobre las dificultades de uso para personas con baja alfabetización digital.</p> <p><i>Evitar:</i> Centrar la evaluación exclusivamente en la destreza técnica para realizar trámites, ignorando la reflexión sobre la brecha de acceso y aprovechamiento tecnológico.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
4.3	CE.4	<p>Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.</p> <p>Analizar críticamente la información y mensajes en medios digitales, identificando sesgos, intencionalidad y veracidad para fomentar una libertad de expresión responsable y ética.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe o presentación comparativa donde desglosa diversos mensajes digitales, señalando explícitamente sus sesgos ideológicos, fiabilidad de fuentes y posibles intenciones ocultas.</p> <p><i>Contexto:</i> Taller de análisis de noticias y publicaciones en redes sociales para detectar desinformación y evaluar la objetividad de los contenidos digitales actuales.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la valoración de la libertad de expresión con un debate de opinión subjetiva sin aplicar criterios técnicos de análisis de información.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.4	CE.4	<p>Identificar y minimizar el impacto que las tecnologías digitales tienen sobre el medio ambiente, adoptando hábitos de ahorro energético y realizando un uso sostenible de las mismas.</p> <p>Evaluar el impacto ambiental y social de la tecnología, analizando la sostenibilidad, la accesibilidad universal y la responsabilidad ética en su desarrollo y uso cotidiano.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe o presentación multimedia comparando el ciclo de vida de dispositivos y el cumplimiento de estándares de accesibilidad en plataformas digitales actuales.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación grupal sobre la huella de carbono de los centros de datos y propuestas para mejorar la inclusión digital de colectivos vulnerables.</p> <p><i>Evitar:</i> Centrar la evaluación únicamente en el reciclaje de hardware físico, obviando los criterios de accesibilidad y el impacto ecosocial del desarrollo de software.</p>	<p>Rubrica producción</p> <p>Verbo: Analizar</p>
5.1	CE.5	<p>Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las diferentes licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.</p>	
5.2	CE.5	<p>Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en distintos ámbitos de la sociedad, valorando especialmente la aportación que han realizado las mujeres para fomentar su vocación científico-tecnológica, siendo consciente de la brecha digital (económica, geográfica, de género, de idioma...) de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.</p>	
5.3	CE.5	<p>Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.</p>	
6.1	CE.6	<p>Presentar y difundir las propuestas o soluciones técnicas de manera efectiva, empleando las estructuras lingüísticas, el vocabulario técnico, la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista, respetando la diversidad cultural y sus distintas formas de expresión.</p>	
7.1	CE.7	<p>Identificar y gestionar las emociones propias, desarrollar la autoconciencia y el sentido de identidad y reconocer las fuentes de estrés al abordar los diferentes desafíos digitales.</p>	
7.2	CE.7	<p>Mantener la perseverancia y una motivación positiva, aceptando la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de la materia de digitalización.</p>	
7.3	CE.7	<p>Colaborar activamente y construir relaciones trabajando en equipos heterogéneos, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones consensuadas e informadas, para resolver problemas que implican la aplicación de los contenidos estudiados.</p>	
7.4	CE.7	<p>Participar en el reparto de tareas a desarrollar en equipo, practicando la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de su contribución al mismo.</p>	

4. Saberes básicos

Digitalización

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas	
2	Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario	
3	Algoritmos y diagramas de flujo	
4	Identificación de estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos	
5	Aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta	
6	Reutilización de materiales y fomento de hábitos de ahorro energético	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Gestión y configuración del entorno personal de aprendizaje de manera autónoma	
2	Búsqueda y selección de información	
3	Edición y creación de contenidos digitales, individual y colectivamente utilizando las herramientas más adecuadas	
4	Comunicación y colaboración en red	
5	Publicación y difusión responsable en redes	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Seguridad de dispositivos. Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.	
2	Seguridad y protección de datos. Identidad, reputación, privacidad y huella digital. Medidas preventivas. Configuración en redes sociales. Gestión de identidades virtuales	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	Seguridad en la salud física y mental. Riesgos, amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta. Situaciones de violencia y de riesgo en la red	
4	Seguridad del medioambiente: uso sostenible de las tecnologías digitales	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso	
2	Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red, herramientas para detectar noticias falsas y fraudes	
3	Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales	
4	Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas	
5	Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada y soberanía tecnológica.	
6	Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres Aportación de las mujeres al desarrollo de las competencias digitales.	
7	Valoración de la diversidad cultural.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Presentación y difusión de ideas, conceptos o resultados utilizando una comunicación efectiva y un lenguaje técnico, en la que se cuida la expresión oral, la entonación, el lenguaje corporal, el tiempo de presentación, así como la adaptación a distintos foros, utilizando un lenguaje inclusivo y libre de estereotipos sexistas, respetando la diversidad cultural y sus distintas formas de expresión	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Creencias, actitudes y Muestras de creatividad, iniciativa, perseverancia y resiliencia hacia la resolución de los problemas tecnológicos y digitales	
2	Gestión no estereotipada y óptima de las emociones que intervienen en el aprendizaje como la autoconciencia, la autorregulación y la perseverancia. Desarrollo óptimo de la flexibilidad cognitiva, buscando un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje	
3	Trabajo en equipo y Asunción de responsabilidades, y participación activa y equitativa para optimizar el trabajo en toma de decisiones. equipo	
4	Disposición a pedir, dar y gestionar ayuda para la resolución de conflictos. Asunción de responsabilidades sin sesgo de género, de cara al logro de los objetivos del grupo. Empoderamiento y visibilización de las mujeres en roles de responsabilidad y liderazgo	
5	Inclusión, respeto y diversidad: Aplicación de actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad	
6	Uso de conductas empáticas y asertivas y estrategias para la gestión de conflictos en entornos analógicos y digitales	

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 · 20 % Rubrica generica

Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramienta...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	No identifica problemas técnicos sencillos ni conecta dispositivos a redes domésticas. Desconoce conceptos básicos de hardware y sistemas operativos. <i>Ejemplo: No logra conectar un ordenador a la red wifi ni reconoce el cable de red. Necesita ayuda constante para cualquier paso.</i>
2	En proceso	50-69%	Identifica y resuelve problemas técnicos sencillos y conecta dispositivos a redes domésticas siguiendo instrucciones guiadas, con apoyo ocasional. Reconoce componentes básicos de hardware pero aplica con imprecisiones. <i>Ejemplo: Conecta un router siguiendo un tutorial, pero no soluciona un conflicto de IP sin ayuda. Identifica la CPU y la RAM, pero no explica su función.</i>
3	Adquirido	70-89%	Resuelve de forma autónoma problemas técnicos habituales (conexión, configuración de red, software) y conecta dispositivos aplicando conocimientos de hardware y sistemas operativos. Gestiona herramientas cotidianas con fluidez. <i>Ejemplo: Configura una red doméstica con varios dispositivos, soluciona una caída de conexión reiniciando el router y verificando cables. Instala y configura un SO, ajustando opciones de privacidad.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza y resuelve problemas técnicos complejos o novedosos, optimiza configuraciones de red y hardware, y transfiere sus conocimientos a contextos no trabajados (domótica, servidores domésticos). Justifica sus decisiones técnicas. <i>Ejemplo: Crea una VLAN para separar tráfico, soluciona un conflicto de DHCP asignando IPs fijas, y explica el razonamiento. Configura un NAS en la red local para compartir archivos.</i>

CE.2 · 25 % **Portfolio**

Utilizar los principios del pensamiento computacional para diseñar y desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas que den solución a situaciones y problemas concretos de manera eficaz, creativa ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma asistida algunas herramientas digitales básicas, realizando búsquedas de información superficiales y participando de manera pasiva en entornos de aprendizaje sin llegar a configurar un entorno personal propio ni organizar recursos. <i>Ejemplo: Captura de pantalla de una búsqueda simple en un navegador sin criterios de filtrado ni organización de los resultados obtenidos.</i>
2	En proceso	50-69%	Configura un entorno personal de aprendizaje básico siguiendo instrucciones directas, seleccionando y archivando información de fuentes limitadas y colaborando en plataformas virtuales de forma guiada y puntual. <i>Ejemplo: Carpeta organizada en la nube (Drive/OneDrive) con recursos seleccionados bajo una estructura de nombres y categorías sugerida por el docente.</i>
3	Adquirido	70-89%	Gestiona y configura con autonomía su entorno personal de aprendizaje, integrando herramientas para buscar, archivar y crear contenidos digitales de forma coherente, interactuando eficazmente en plataformas de aprendizaje colaborativo. <i>Ejemplo: Portafolio digital (e-portfolio) estructurado de forma autónoma que incluye herramientas de curación de contenidos y evidencias de participación activa en foros o muros colaborativos.</i>
4	Avanzado	90-100%	Optimiza y personaliza su entorno de aprendizaje mediante la integración crítica de recursos avanzados, programando y reelaborando contenidos complejos que comparte y publica de forma proactiva, liderando procesos en redes de aprendizaje. <i>Ejemplo: Entorno personal de aprendizaje (PLE) que integra automatizaciones entre herramientas, contenidos multimedia originales programados y gestión de un espacio de trabajo compartido para un proyecto grupal.</i>

CE.3 · 25 %**Rubrica generica**

Configurar el entorno personal de aprendizaje (PLE) interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de manera asistida algunos riesgos digitales básicos, mostrando dificultades para aplicar medidas de protección de datos personales o para realizar actualizaciones de seguridad en sus dispositivos de forma efectiva. <i>Ejemplo: Identificación guiada de elementos sospechosos en un correo electrónico simulado.</i>
2	En proceso	50-69%	Aplica medidas de privacidad y seguridad de forma intermitente, configurando contraseñas y actualizaciones básicas siguiendo pautas o modelos previos, y reaccionando ante amenazas comunes con apoyo. <i>Ejemplo: Configuración de los ajustes de privacidad de un perfil en una red social siguiendo una lista de comprobación.</i>
3	Adquirido	70-89%	Desarrolla hábitos de bienestar digital mediante la configuración autónoma de la privacidad, la gestión periódica de la seguridad técnica (antivirus, contraseñas) y la reacción eficaz ante amenazas detectadas en la red. <i>Ejemplo: Realización de una auditoría de seguridad de los dispositivos personales y actualización de los sistemas de protección.</i>
4	Avanzado	90-100%	Lidera la aplicación de medidas preventivas y correctivas avanzadas, evaluando críticamente los riesgos para la salud y la huella digital en entornos complejos y proponiendo soluciones proactivas para la protección de datos. <i>Ejemplo: Diseño de un plan de contingencia y prevención ante ciberamenazas para el entorno doméstico o escolar.</i>

CE.4 · 25 %**Rubrica generica**

Adquirir hábitos que fomenten el bienestar digital aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger los dispositivos, los datos personales, la propia salud, y el medioambiente.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de manera aislada y con ayuda directa algunas normas básicas de etiqueta digital y herramientas de comunicación, mostrando dificultades para reconocer las repercusiones de sus acciones en la red o la importancia del uso ético de los datos. <i>Ejemplo: Listado incompleto de normas de comportamiento en redes sociales sin explicar su propósito o aplicación práctica.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe las normas de etiqueta digital y reconoce las ventajas de la administración electrónica y el comercio digital, aplicando principios éticos básicos en entornos virtuales controlados bajo supervisión. <i>Ejemplo: Participación en un foro de debate escolar siguiendo una guía de netiquette proporcionada por el docente.</i>
3	Adquirido	70-89%	Ejerce una ciudadanía digital activa y responsable, aplicando de forma autónoma normas de etiqueta, valorando la libertad de expresión y analizando los beneficios ecosociales y administrativos de las tecnologías digitales. <i>Ejemplo: Redacción de un decálogo de buenas prácticas para el uso de herramientas digitales que incluya la protección de datos y el respeto a la propiedad intelectual.</i>
4	Avanzado	90-100%	Evalúa críticamente el impacto global de la tecnología, proponiendo soluciones éticas y ecosocialmente responsables ante dilemas digitales, y demostrando un liderazgo positivo en el ejercicio de sus derechos y deberes en la red. <i>Ejemplo: Diseño y presentación de una campaña de concienciación sobre la huella de carbono digital y el consumo responsable de hardware y servicios en la nube.</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
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para la comprensión de hardware y redes.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar simuladores de montaje de hardware en 3D y entornos virtuales de red (como Cisco Packet Tracer) para visualizar componentes internos y flujo de datos que no son visibles a simple vista.• Proporcionar diagramas de flujo interactivos de 'toma de decisiones' para el diagnóstico de fallos técnicos, donde el alumnado pueda seguir diferentes rutas según los síntomas del equipo.• Ofrecer glosarios visuales de puertos, cables y componentes de red con códigos de colores y comparativas de velocidad/función para facilitar la identificación física frente a la técnica.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la competencia técnica.	<ul style="list-style-type: none">• Crear un videotutorial de 'screencast' explicando la resolución de un conflicto de configuración en el sistema operativo o la conexión de un dispositivo a una red Wi-Fi.• Diseñar una guía de usuario en formato infografía técnica o manual visual sin texto para configurar un router doméstico, enfocada a la accesibilidad universal.• Realizar una demostración práctica en un 'taller de reparación' simulado, documentando el proceso mediante un portfolio fotográfico anotado digitalmente.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar la autonomía en la resolución de problemas.	<ul style="list-style-type: none">• Plantear un desafío de 'Escape Room' técnico donde la progresión dependa de resolver problemas reales: configurar una IP estática, habilitar un periférico o reparar un arranque de sistema.• Permitir la elección del contexto de aplicación: el alumnado puede elegir entre configurar una red para una vivienda domótica, un entorno de gaming o una oficina profesional.• Implementar un sistema de 'tickets de soporte' donde los alumnos asuman roles de técnicos de nivel 1, 2 o 3, permitiendo ajustar la complejidad del problema a su nivel de competencia actual.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar la taxonomía de herramientas del PLE (Personal Learning Environment) mediante un mapa conceptual interactivo que incluya audiodescripciones de las funciones de cada nodo: curación, creación y comunicación. • Ofrecer guías de configuración de agregadores de contenido y fuentes RSS en formatos diversificados: videotutoriales con subtítulos, infografías de flujo de trabajo y guías de lectura fácil con capturas de pantalla anotadas. • Modelar la gestión de la identidad digital comparando perfiles profesionales reales en distintas plataformas técnicas (GitHub, Behance o LinkedIn) mediante análisis comparativos visuales y narrativas de casos de éxito.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Evidenciar la estructura del entorno personal de aprendizaje mediante la creación de un escritorio virtual personalizado (tipo Symbaloo), un tablero visual (Wakelet) o un mapa mental dinámico con hipervínculos funcionales. • Demostrar la capacidad de curación crítica de contenidos mediante la entrega de un repositorio de marcadores sociales etiquetados, un boletín digital temático o un hilo narrativo en una red social educativa. • Explicar los protocolos de seguridad y privacidad aplicados al propio entorno digital a través de un screencast explicativo, un manual técnico interactivo o un podcast de recomendaciones para la comunidad escolar.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular la construcción del PLE a un centro de interés profesional o vocacional elegido por el alumno (e-sports, moda sostenible, robótica), permitiéndole seleccionar las fuentes y comunidades de expertos a seguir. • Implementar un sistema de 'itinerarios de autonomía' donde el alumnado elige qué herramientas de gestión de la información quiere dominar y certificar mediante retos de complejidad creciente. • Fomentar la colaboración mediante la creación de un 'banco de recursos de aula' donde cada estudiante aporta y justifica la utilidad de una herramienta digital específica para el aprendizaje permanente.

CE.3

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar diagramas de flujo interactivos que comparen visualmente el ciclo de vida de una infección por malware frente a las capas de protección de un sistema (antivirus, firewall, sentido común). • Presentar guías de configuración de privacidad mediante videotutoriales con subtítulos técnicos y capturas de pantalla anotadas que contrasten las interfaces de diferentes sistemas operativos y redes sociales. • Proporcionar un glosario técnico dinámico con ejemplos prácticos de 'red flags' en correos de phishing y sitios web fraudulentos para el análisis de patrones de engaño.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un 'Kit de Primeros Auxilios Digitales' en el formato que elijan (pódcast, manual técnico o screencast) explicando cómo recuperar una cuenta comprometida o realizar un backup seguro. • Realizar una auditoría técnica de seguridad de un entorno simulado, documentando las vulnerabilidades detectadas y las medidas correctivas aplicadas en un informe de consultoría. • Programar una herramienta sencilla o un árbol de decisión interactivo (usando herramientas de bloques o código) que guíe al usuario en la creación de contraseñas robustas y gestión de doble factor.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar un desafío de 'Ciber-Escapismo' (Escape Room digital) donde la resolución de puzzles dependa de la aplicación correcta de medidas de protección de datos y salud digital. • Asignar roles de 'Responsable de Seguridad' (CISO) en proyectos grupales, donde un alumno debe validar que las herramientas y datos del equipo cumplen con criterios de bienestar y privacidad. • Ofrecer la posibilidad de especializarse en un 'Track de Interés': ergonomía física para gamers, privacidad en redes sociales para influencers o seguridad técnica para desarrolladores.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar simuladores de huella digital y rastreadores de datos en tiempo real (como extensiones de navegador que visualizan trackers) para mostrar de forma gráfica el intercambio invisible de información. • Presentar los términos de servicio de plataformas habituales mediante infografías comparativas que traduzcan el lenguaje legal a iconos de impacto ético y repercusión de privacidad. • Proporcionar diagramas de flujo interactivos que modelen las consecuencias en cascada de una acción digital (ej. compartir una foto privada) desde el dispositivo local hasta los servidores internacionales.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un prototipo de aplicación móvil ética en herramientas de wireframing (como Figma) que resuelva un problema de convivencia digital o ciberseguridad en el centro. • Programar un chatbot sencillo en Python o mediante bloques que actúe como asistente de consulta para resolver dudas sobre licencias Creative Commons y derechos de autor. • Crear un videoblog de 'análisis forense digital' donde el alumnado explique técnicamente cómo identificar noticias falsas mediante la verificación de metadatos y búsqueda inversa de imágenes.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar un 'Escape Room' digital donde los retos consistan en configurar correctamente la privacidad de perfiles ficticios para evitar el robo de identidad. • Implementar un sistema de roles en debates sobre dilemas éticos de la IA (ej. sesgo algorítmico), permitiendo que el alumnado elija defender posturas desde la perspectiva de desarrolladores, usuarios o legisladores. • Vincular el aprendizaje con un proyecto de Aprendizaje-Servicio donde el alumnado cree tutoriales de seguridad digital para colectivos vulnerables del barrio, dando sentido social a la competencia técnica.

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 **2 horas**

Accede al decreto autonómico que desarrolla el currículo LOMLOE para ESO en tu CCAA (p.ej., Decreto 65/2022 de Madrid). Localiza el anexo de Digitalización 3.º ESO: identifica las 4 competencias específicas (CE), 14 criterios de evaluación y 17 saberes básicos distribuidos en 4 bloques (sociedad digital, hardware/software, resolución de problemas, seguridad/bienestar). Imprime o descarga el texto oficial y subraya cada elemento.

Tip: No te fíes de resúmenes de editoriales: comparar el borrador con la versión publicada evita usar criterios derogados. En Digitalización es clave porque los saberes sobre ciberseguridad cambian rápido.

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

Copia textualmente las 4 CE y los 14 criterios de evaluación en una hoja de cálculo (columnas: CE, criterio, saberes asociados, posible instrumento, peso). Revisa la redacción LOMLOE (verbos como 'analizar', 'diseñar', 'valorar') para asegurar que no hay términos LOMCE.

Tip: Usa la misma tabla para la programación didáctica del departamento. En Digitalización, vincula cada criterio a un saber básico concreto (ej. criterio 1.1 con saber 'Arquitectura de ordenadores').

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos **1,5 horas**

No todos los criterios tienen el mismo peso. Identifica cuáles son fundamentales (ej. criterios de diseño y resolución de problemas) y cuáles de apoyo (ej. identificar conceptos). Decide los instrumentos: rúbricas para proyectos, escalas de observación para trabajo en equipo, pruebas escritas para saberes declarativos. En Digitalización, prima la evaluación del proceso sobre el producto.

Tip: Pregunta al departamento qué criterios resultaron más difíciles el curso pasado. Si es primera vez, asigna mayor peso a los criterios de 'Creación de contenidos digitales' (CE3) y 'Seguridad' (CE4), pues son los más prácticos y motivadores.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre **2 horas**

Con 17 saberes en 4 bloques, repártelos en 3 trimestres. Procura que cada bloque aparezca al menos una vez por trimestre (espiral). Ejemplo: 1er trimestre: bloque 1 (sociedad digital) + bloque 2 (hardware) parcial; 2º trimestre: bloque 2 restante + bloque 3 (programación); 3er trimestre: bloque 4 (seguridad) + proyecto integrador. Ajusta a 3h/semana: unos 5-6 saberes por trimestre.

Tip: No satures un trimestre con saberes de programación (bloque 3). Digitalización no es solo código: intercala saberes de hardware y seguridad para mantener el interés. Usa una plantilla de calendario escolar real.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre **3 horas**

Elabora una Situación de Aprendizaje por trimestre que integre varias CE y criterios. Por ejemplo: 'Creamos un blog sobre ciberseguridad' (1er trim), 'Diseñamos una app para el instituto' (2º trim), 'Auditamos la seguridad de la red del centro' (3er trim). Cada SDA debe incluir: título, justificación, CE trabajadas, criterios evaluados, saberes, tareas, producto final, rúbrica, temporalización.

Tip: Usa la plantilla oficial de tu CCAA (muchas tienen una para SDA). En Digitalización, el producto final debe ser un artefacto digital (blog, app, presentación interactiva). La rúbrica de evaluación debe reflejar el grado de consecución de los criterios, no solo la estética.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento **1 hora**

Acuerda con el departamento los porcentajes para cada instrumento de evaluación. Recomendación para Digitalización: proyectos (60%), observación diaria (20%), pruebas escritas u orales (20%). Asegura que la suma de criterios de cada CE se corresponda con el peso de la CE en la materia (si tu CCAA lo define). Documenta en la programación didáctica del departamento.

Tip: Si tu CCAA no especifica pesos, distribuye el 100% de la calificación entre los 14 criterios según su importancia. Por ejemplo, los criterios de 'diseño' (CE3) doblan peso a los de 'identificación' (CE1). Evita que el examen escrito valga más del 30%.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación **1,5 horas**

Redacta en la programación las medidas específicas para alumnado con necesidades educativas (NEAE) y el plan de recuperación. Para Digitalización: adaptaciones como uso de lectores de pantalla, software alternativo, más tiempo o simplificación de tareas. La recuperación ordinaria puede ser mediante mejora del proyecto no superado (entrega corregida) o una prueba específica. Incluye también la evaluación extraordinaria (septiembre).

Tip: No copies medidas genéricas. Por ejemplo, para alumnado con TDAH, fragmenta las tareas de programación en pasos muy pequeños y usa checklists visuales. Para brecha digital, permite grabar vídeos en lugar de usar software complejo; el centro puede prestar dispositivos.