

# Digitalización · 4.º ESO · Aragón

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

<b>Normativa</b>	Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto
<b>Estado normativo</b>	Fallback boe
<b>Generado</b>	10/07/2026 20:20

<b>4</b> Competencias	<b>14</b> Criterios	<b>19</b> Saberes	<b>3</b> SDAs
--------------------------	------------------------	----------------------	------------------

Curso terminal de la etapa obligatoria con itinerarios diferenciados (académico y aplicado en algunas materias). Marca la frontera entre quienes seguirán a Bachillerato y quienes optarán por FP o el mundo laboral.

## Índice

1. Resumen normativo

2. Comparativa Aragón vs BOE

3. Competencias específicas (explicadas)

4. Criterios de evaluación (con evidencia)

5. Saberes básicos (con actividad de aula)

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

· Secuenciación trimestral

· Situaciones de aprendizaje sugeridas

· Sugerencias DUA por CE

· Preguntas frecuentes específicas

· Cómo programar paso a paso

## 1. Resumen normativo

<b>Materia</b>	Digitalización
<b>Curso</b>	4.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	Aragón
<b>Decreto autonómico</b>	Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto
<b>Particularidad</b>	Aragón incorpora referencias específicas al patrimonio aragonés en Geografía e Historia y Lengua.
<b>Referencia normativa</b>	Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

## 2. Comparativa Aragón vs BOE

### **Estado normativo:** Fallback boe

Aragón no ha publicado decreto propio para Digitalización en 4º ESO; aplica íntegramente el RD 217/2022 estatal.

### **Mantiene del BOE**

Sí, se mantienen íntegramente las competencias específicas y criterios de evaluación del RD 217/2022.

**Implicación para tu programación:** Al no existir concreción autonómica, la programación debe basarse en el BOE sin añadidos locales.

### 3. Competencias específicas

#### Digitalización

##### **CE.D.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**

Resolver problemas técnicos cotidianos y conectar dispositivos en red doméstica usando hardware y sistema operativo.

###### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado diagnostica averías en equipos informáticos, conecta dispositivos a la red local y ajusta configuraciones básicas de hardware y software.

###### **NO ES**

No es memorizar componentes ni seguir un guion sin entender; es aplicar conocimientos para solucionar problemas reales y funcionales.

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

El alumnado configura un router doméstico para compartir archivos entre dos ordenadores y soluciona un fallo de conexión.

resolver

##### **CE.D.2 · Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimi...**

###### **TEXTO OFICIAL**

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

###### **RESUMEN CLARO**

El alumnado diseña y gestiona su propio ecosistema digital de aprendizaje para aprender de forma autónoma y continua.

###### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado selecciona, organiza y utiliza herramientas y recursos digitales para construir un entorno personal que facilite su aprendizaje permanente.

###### **NO ES**

No es solo usar aplicaciones sin plan, ni configurar dispositivos técnicamente sin reflexión sobre el aprendizaje.

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

El alumnado crea un tablero digital con sus herramientas de estudio, calendario y rutas de aprendizaje autodirigido.

diseñar

### **CE.D.3 · Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.**

#### **TEXTO OFICIAL**

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

#### **RESUMEN CLARO**

El alumnado aplica medidas para cuidar su salud digital y proteger dispositivos y datos personales.

#### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado identifica riesgos digitales, configura opciones de privacidad y aplica rutinas de bienestar como pausas activas.

#### **NO ES**

No es memorizar amenazas de ciberseguridad. No es solo hablar sobre salud digital. Es tomar acciones concretas.

#### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Simulan un ataque de phishing y aplican pasos para no caer, reportarlo y proteger sus datos.

aplicar

### **CE.D.4 · Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.**

#### **TEXTO OFICIAL**

Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

#### **RESUMEN CLARO**

Ser un ciudadano digital que actúa con criterio, ética y responsabilidad en la red.

#### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado analiza situaciones reales en línea, valora sus consecuencias y toma decisiones fundamentadas para actuar de forma ética y responsable.

#### **NO ES**

No es solo conocer normas de seguridad ni memorizar riesgos; es aplicar un juicio crítico ante cada interacción digital.

#### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado analiza un caso de suplantación de identidad en redes y elabora una guía de buenas prácticas para prevenirla.

valorar

## 4. Criterios de evaluación

### Digitalización

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.D.1	<p><b>Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.</b></p> <p>Conectar dispositivos en red local aplicando conocimientos de comunicación alámbrica e inalámbrica con actitud proactiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza la conexión física y lógica de dispositivos en una red local, configurando parámetros básicos de routers y puntos de acceso.</p> <p><i>Contexto:</i> Práctica guiada con routers, switches y dispositivos finales reales o simulados.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir estándares de cableado (Ethernet vs Wi-Fi) o no verificar conectividad tras configuración.</p>	<p><b>Observacion sistematica</b></p> <p>Verbo: <b>conectar</b></p>
1.2	CE.D.1	<p><b>Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.</b></p> <p>Instala y configura sistemas operativos ajustando sus características a necesidades personales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza la instalación de un sistema operativo en un equipo informático y configura sus opciones (idioma, red, cuentas de usuario) según un perfil definido.</p> <p><i>Contexto:</i> En el aula de informática, cada alumno instala un SO en una máquina virtual y lo configura.</p> <p><i>Evitar:</i> No comprobar los requisitos de hardware antes de instalar el sistema operativo.</p>	<p><b>Observacion sistematica</b></p> <p>Verbo: <b>aplicar</b></p>
1.3	CE.D.1	<p><b>Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.</b></p> <p>Resolver problemas técnicos analizando componentes, evaluando críticamente soluciones y reformulando el procedimiento si es necesario.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe del proceso de resolución de un problema técnico, incluyendo análisis de componentes, evaluación de soluciones y reformulación del procedimiento.</p> <p><i>Contexto:</i> En taller de informática, diagnostica y repara un dispositivo con fallo técnico.</p> <p><i>Evitar:</i> Se evalúa solo la identificación del problema, omitiendo la reformulación del procedimiento.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>resolver</b></p>
2.1	CE.D.2	<p><b>Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.</b></p> <p>Diseñar un entorno personal de aprendizaje integrando recursos digitales de forma autónoma para gestionar el aprendizaje permanente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un entorno personal de aprendizaje (PLE) configurado con al menos tres recursos digitales seleccionados por sí mismo, explicando su funcionalidad.</p> <p><i>Contexto:</i> En una sesión de clase, el alumnado configura su PLE con herramientas digitales y presenta el resultado.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir el PLE con una simple lista de aplicaciones, sin mostrar integración ni uso autónomo.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>diseñar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.D.2	<p><b>Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.</b></p> <p>Aplicar herramientas del PLE para buscar, seleccionar y archivar información con criterio y seguridad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un repositorio digital (carpeta, marcadores) con archivos seleccionados, organizados y citados, justificando su relevancia y respetando normas de seguridad.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación guiada donde recopilan fuentes digitales sobre un tema actual usando buscadores y gestores de referencias.</p> <p><i>Evitar:</i> Descargar archivos sin organizar ni verificar licencias, obviando la seguridad al compartir enlaces.</p>	<p><b>Portfolio</b></p> <p>Verbo: <b>aplicar</b></p>
2.3	CE.D.2	<p><b>Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.</b></p> <p>Crear y programar contenidos digitales originales, eligiendo herramientas y respetando derechos de autor.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un contenido digital original (vídeo, sitio web o presentación interactiva) que integra recursos reelaborados, respetando licencias.</p> <p><i>Contexto:</i> Proyecto transversal donde los estudiantes crean un recurso digital sobre un tema de su elección.</p> <p><i>Evitar:</i> No evaluar el cumplimiento de licencias al reelaborar contenidos ajenos.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>crear</b></p>
2.4	CE.D.2	<p><b>Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.</b></p> <p>Publicar y comentar información en plataformas colaborativas, adaptando el mensaje a diferentes audiencias con respeto y participación.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado publica entradas en un foro o wiki, responde a preguntas de compañeros y ajusta el tono según la audiencia (docente, pares, externos).</p> <p><i>Contexto:</i> Edición colaborativa de un documento o participación en foros de debate moderados.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la cantidad de publicaciones sin analizar la adecuación del mensaje a la audiencia ni la actitud respetuosa.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>comunicar</b></p>
3.1	CE.D.3	<p><b>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.</b></p> <p>Configurar la privacidad en redes sociales y espacios virtuales para proteger datos personales y la huella digital.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una captura de pantalla o registro de la configuración de privacidad realizada en una red social simulada.</p> <p><i>Contexto:</i> En el aula de informática, con una red social simulada o cuenta de prueba.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo con examen teórico sobre privacidad en lugar de una tarea práctica de configuración.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>aplicar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.2	CE.D.3	<p><b>Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.</b></p> <p>El alumnado aplica la configuración y actualización periódica de contraseñas, sistema operativo y antivirus en dispositivos habituales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza la configuración y actualización de contraseñas, sistema operativo y antivirus en sus dispositivos, documentando fechas y cambios.</p> <p><i>Contexto:</i> Los estudiantes trabajan en parejas configurando sus dispositivos personales o virtuales bajo supervisión del docente.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar conocimiento teórico sobre contraseñas seguras en lugar de comprobar la configuración real.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Aplicar</b></p>
3.3	CE.D.3	<p><b>Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.</b></p> <p>Identificar amenazas en red y actuar seleccionando la solución más adecuada para proteger la salud y los datos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado analiza un caso de amenaza digital realista, identifica riesgos, selecciona una solución entre varias opciones y justifica su decisión basándose en el bienestar personal y colectivo.</p> <p><i>Contexto:</i> Simulación de phishing o fraude online; el alumnado debe reaccionar y documentar su proceso de decisión.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el conocimiento teórico de amenazas sin exigir una acción simulada (ej. decidir qué hacer ante un correo sospechoso).</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>evaluar</b></p>
4.1	CE.D.4	<p><b>Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.</b></p> <p>Aplica normas éticas y de etiqueta digital al comunicarse y colaborar en línea, respetando privacidad y propiedad intelectual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado respeta licencias y privacidad en tareas colaborativas digitales, citando fuentes y siguiendo normas de etiqueta.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en grupo en foro o documento compartido con evaluación de contribuciones.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir etiqueta digital solo con cortesía, olvidando derechos de autor y privacidad.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>aplicar</b></p>
4.2	CE.D.4	<p><b>Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.</b></p> <p>Valorar cómo las tecnologías digitales facilitan gestiones y comercio, y analizar la brecha social en su acceso y uso.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un informe o infografía que analiza las ventajas del e-commerce y las barreras de acceso para colectivos desfavorecidos.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigan casos de comercio electrónico y administración digital, y crean un producto visual reflexivo.</p> <p><i>Evitar:</i> Preguntar solo por definiciones de comercio electrónico sin exigir una reflexión sobre la brecha de acceso.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>valorar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.3	CE.D.4	<p><b>Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.</b></p> <p>Evalúa la capacidad de analizar críticamente mensajes digitales identificando objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un informe escrito donde analiza un conjunto de mensajes digitales, detectando y explicando sesgos e intencionalidades.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis comparativo de publicaciones en redes sociales sobre un mismo tema de actualidad.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir libertad de expresión con opinión sin filtros, obviando la responsabilidad ética al compartir información no contrastada.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>analizar</b></p>
4.4	CE.D.4	<p><b>Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.</b></p> <p>Analizar la necesidad y beneficios del uso ecosocialmente responsable de tecnologías digitales, evaluando accesibilidad, sostenibilidad e impacto.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado redacta un informe analizando la necesidad y beneficios de un uso responsable de la tecnología, considerando accesibilidad, sostenibilidad e impacto.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de caso sobre una tecnología digital evaluando su impacto global.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el impacto ambiental sin incluir accesibilidad o equidad social</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>analizar</b></p>

## 5. Saberes básicos

### Digitalización

#### Saberes básicos del decreto

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

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	B.1. Búsqueda, selección y archivo de información.	
2	B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.	
3	B.3. Comunicación y colaboración en red.	
4	B.4. Publicación y difusión responsable en redes.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	C.1. Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.	
2	C.2. Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.	
3	C.3. Seguridad en la salud física y mental.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
4	Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).	

### Saberes básicos del decreto

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

## 6. 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.D.1 · 20 %**

**Observacion sistematica**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica componentes de hardware de forma aislada pero no logra conectar dispositivos ni resolver problemas sencillos. Requiere instrucciones paso a paso y supervisión constante. <i>Ejemplo: En una práctica supervisada, necesita ayuda para encender un ordenador, conectar el cable de red o identificar si un problema es de hardware o software.</i>
2	En proceso	50-69%	Conecta dispositivos a una red local siguiendo instrucciones y resuelve problemas sencillos si se le indican los pasos. Reconoce los elementos básicos de un sistema operativo pero no logra configurarlo autónomamente. <i>Ejemplo: Sigue un tutorial para conectar un ordenador al WiFi y reinstalar un controlador, pero no explica por qué lo hace ni lo adapta si algo falla.</i>
3	Adquirido	70-89%	Conecta y configura dispositivos en redes domésticas, instala y mantiene sistemas operativos y resuelve problemas técnicos comunes de forma autónoma. Documenta el proceso. <i>Ejemplo: Configura una red doméstica con varios dispositivos (PC, impresora, móvil) y resuelve una incidencia de conectividad identificando y corrigiendo una configuración IP incorrecta.</i>
4	Avanzado	90-100%	Transfiere sus conocimientos a entornos no previstos, optimiza configuraciones y diagnostica problemas complejos. Propone mejoras en la gestión de recursos y documenta soluciones reutilizables. <i>Ejemplo: Diseña e implementa una red local con segmentación, asigna direcciones IP estáticas y dinámicas, y elabora un manual de resolución de problemas para usuarios. Soluciona un conflicto de drivers tras actualizar el sistema operativo.</i>

**CE.D.2 · 20 %****Rubrica generica**

Configurar el entorno personal de aprendizaje, 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%	<p>Configura un entorno personal de aprendizaje de forma muy básica y desorganizada, requiriendo ayuda constante. No integra herramientas digitales ni gestiona adecuadamente la información.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una carpeta en el escritorio para guardar enlaces, pero no utiliza marcadores ni aplicaciones de organización.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Configura parcialmente el entorno personal de aprendizaje con alguna autonomía, aunque de manera incompleta o desordenada. Incorpora algunas herramientas digitales básicas y gestiona información con ayuda ocasional.</p> <p><i>Ejemplo: Utiliza un gestor de marcadores para guardar páginas web, pero no los etiqueta ni los organiza por categorías.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Configura su entorno personal de aprendizaje de forma autónoma, seleccionando y organizando herramientas digitales (gestores de marcadores, almacenamiento en la nube, calendarios) y gestiona la información (búsqueda, selección, archivo) de manera eficiente. Interactúa en plataformas colaborativas con soltura.</p> <p><i>Ejemplo: Crea un PLE con marcadores etiquetados, una carpeta compartida en Drive y utiliza un foro de clase para compartir recursos.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Configura y optimiza su entorno personal de aprendizaje integrando herramientas avanzadas (automatización, curación de contenidos), transfiere la configuración a diferentes contextos (académico, personal) y evalúa su eficacia. Asesora a compañeros en la configuración de sus propios entornos.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña un PLE con IFTTT para automatizar la recogida de noticias, crea un repositorio de recursos compartido con la clase y elabora una guía para que otros alumnos configuren su propio PLE.</i></p>

**CE.D.3 · 25 %****Observación sistemática**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Reconoce la necesidad de proteger datos y dispositivos, pero no aplica medidas preventivas ni correctivas de forma autónoma. No identifica amenazas comunes ni reacciona ante ellas.</p> <p><i>Ejemplo: Usa la misma contraseña en todas sus cuentas y no la cambia; no configura la privacidad en redes sociales; ante un enlace sospechoso, lo abre sin verificar.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Aplica algunas medidas básicas de protección de datos y dispositivos, pero de forma inconsistente o con ayuda ocasional. Identifica amenazas evidentes pero reacciona de manera limitada.</p> <p><i>Ejemplo: Configura contraseñas seguras pero no las actualiza periódicamente; comparte información personal en redes sin revisar la privacidad; reconoce un correo de phishing pero pide ayuda para actuar.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Desarrolla hábitos sistemáticos de bienestar digital: protege datos personales y huella digital, configura y actualiza contraseñas, sistemas y antivirus, e identifica y reacciona adecuadamente ante amenazas en la red.</p> <p><i>Ejemplo: Configura la privacidad de sus perfiles en redes para limitar la visibilidad; cambia contraseñas cada tres meses y activa la autenticación en dos pasos; actualiza el sistema operativo y el antivirus; detecta un intento de suplantación y lo bloquea.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Integra y transfiere las medidas de protección a contextos variados, evalúa críticamente los riesgos digitales y propone mejoras. Promueve activamente el bienestar digital entre sus iguales.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora una infografía para sus compañeros sobre cómo configurar la privacidad en distintas aplicaciones; analiza las políticas de privacidad de una plataforma y sugiere cambios; propone un plan de seguridad para un dispositivo compartido en clase.</i></p>

**CE.D.4 · 20 %****Rubrica generica**

Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica acciones básicas en la red pero no distingue consecuencias éticas o legales. <i>Ejemplo: Enumera tipos de uso de redes sociales pero no diferencia entre privacidad y exposición.</i>
2	En proceso	50-69%	Aplica normas de etiqueta digital en situaciones guiadas y reconoce algunas repercusiones de sus acciones en línea. <i>Ejemplo: Participa en un foro simulado siguiendo normas básicas y explica una consecuencia de compartir datos personales.</i>
3	Adquirido	70-89%	Actúa de forma ética y responsable en entornos digitales, analizando las consecuencias de sus acciones y las de otros, y valorando la importancia de la ciudadanía digital. <i>Ejemplo: Realiza un análisis de un caso real de ciberacoso, identifica las repercusiones y propone medidas de actuación responsable.</i>
4	Avanzado	90-100%	Evalúa críticamente su propia huella digital y la de otros, y transfiere el uso responsable a contextos nuevos, como la gestión administrativa o el comercio electrónico, integrando la perspectiva ecosocial. <i>Ejemplo: Diseña una campaña de sensibilización sobre el uso ético de datos en aplicaciones de consumo, considerando impacto social y ambiental.</i>

## Secuenciación trimestral

### Trimestre 1 · Infraestructura, Conectividad y Mantenimiento de Sistemas 35 h

#### SDA RECOMENDADA

SDA: 'Mi Hogar Conectado'. Los alumnos diseñarán y configurarán una red doméstica segura, instalando sistemas operativos en máquinas virtuales y conectando dispositivos IoT simulados.

#### SABERES PRINCIPALES

- A.1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.
- A.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.
- A.3. Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.
- A.4. Dispositivos conectados ( IoT + Wearables ): configuración y conexión de dispositivos.
- C.1. Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.

#### CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a s
- 1.2: Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidad
- 1.3: Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispos
- 3.2: Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los disti

#### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.D.1: Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y
- CE.D.3: Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la

#### EVALUACIÓN

Pruebas prácticas de montaje/configuración, listas de cotejo para la resolución de problemas técnicos y cuestionarios sobre seguridad de dispositivos.

## Trimestre 2 · Creación, Programación y Entornos de Aprendizaje 35 h

### SDA RECOMENDADA

SDA: 'App-tívate'. Desarrollo de una aplicación móvil sencilla o un entorno de realidad aumentada que resuelva una necesidad del centro educativo, gestionando todo el proceso en la nube.

### SABERES PRINCIPALES

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

### CRITERIOS EVALUABLES

- 2.1: Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje media
- 2.2: Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herrami
- 2.3: Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, selecc
- 2.4: Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compart

### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.D.2: Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje

### EVALUACIÓN

Portfolio digital de producciones, rúbrica de proyectos de programación y observación de la participación en plataformas colaborativas.

## Trimestre 3 · Ciudadanía Digital Crítica, Ética y Bienestar 35 h

### SDA RECOMENDADA

SDA: 'Ciudadano 4.0'. Simulación de gestiones administrativas reales, análisis de sesgos en una IA y creación de una campaña contra la desinformación y el ciberacoso.

### SABERES PRINCIPALES

- C.2. Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.
- C.3. Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).
- D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.
- D.2. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.
- D.3 Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.
- D.4 Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.
- D.5 Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.
- D.6 Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.

### CRITERIOS EVALUABLES

- 3.1: Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones
- 3.3: Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la
- 4.1: Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digit
- 4.2: Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comerc
- 4.3: Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios d
- 4.4: Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de

### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.D.3: Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la
- CE.D.4: Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso

### EVALUACIÓN

Debates dirigidos, análisis de casos prácticos sobre ética y e-commerce, y proyecto final de activismo digital o sostenibilidad.

## Situaciones de aprendizaje sugeridas

### SDA 1 · Alerta Digital: El Blog de tu Barrio

*Cómo jóvenes aragoneses promueven el bienestar digital en su comunidad*

**Reto central:** Crear y gestionar un blog colectivo que ofrezca a la comunidad local información veraz, consejos de seguridad y un espacio de interacción crítica sobre la actualidad digital, respetando la privacidad y las licencias.

**Contexto.** El barrio o localidad del instituto tiene una alta proporción de personas mayores o con menos acceso a la tecnología. El ayuntamiento nos pide que diseñemos un recurso digital que informe y proteja a los vecinos ante los riesgos de internet y fomente un uso crítico de la información. El blog será alojado en una plataforma gratuita y gestionado por el alumnado.

**Recursos:** Guía de licencias Creative Commons · Tutorial de WordPress.com · Lista de fuentes fiables (instituciones aragonesas: Gobierno de Aragón, IECA, CITA) · Ejemplos de blogs de ciberconvivencia · Encuesta tipo para el barrio

**Transversales:** Educación mediática, competencia digital, emprendimiento social y responsabilidad cívica.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del reto: el ayuntamiento o asociación local solicita un blog para ayudar a los vecinos a navegar seguros. Se debate la pregunta guía y se forman equipos de 3-4. Cada equipo elige un tema del barrio (ej. comercio electrónico en tiendas locales, bulos sobre salud, uso de apps para mayores). <i>Evidencia:</i> Lluvia de ideas por equipos recogida en un documento compartido.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres sobre PLE (herramientas de búsqueda, gestores de fuentes), licencias Creative Commons y configuración de privacidad en plataformas de blogs. También se analizan ejemplos de blogs locales (ej. de la Universidad de Zaragoza). <i>Evidencia:</i> Ejercicios prácticos: crear un PLE en Symbaloo, buscar noticias falsas recientes en Aragón y rellenar una guía de licencias.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Investigación de campo: los equipos recogen información sobre la percepción de riesgos digitales en el barrio (encuesta rápida a familiares o vecinos) y documentan casos reales. Analizan críticamente noticias sobre estafas o bulos locales. Preparan borradores de entradas. <i>Evidencia:</i> Resultados de encuesta y análisis de fuentes.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Creación del blog: configuración de la plataforma (usar WordPress.com o Blogger), ajustes de privacidad, elección de licencias. Los equipos redactan, maquetan y suben las entradas, incluyendo elementos multimedia. Se realiza una prueba de navegación entre equipos. <i>Evidencia:</i> Blog en línea con al menos 5 entradas completas y configuración de privacidad verificada.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación del blog a la audiencia invitada (p. ej., representantes de la asociación de vecinos o del ayuntamiento, que asisten virtualmente o en persona). Coevaluación entre equipos y autoevaluación con rúbrica. Se asigna nivel de logro 1-4 a cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada por el docente y coevaluación.

## SDA 2 · Diagnóstico Digital: ¿Conectados o Desconectados?

Una investigación sobre la brecha digital en nuestro entorno

**Reto central:** Diseñar y aplicar una encuesta sobre acceso, uso y competencias digitales en el entorno del centro, analizar los datos obtenidos y elaborar un informe con recomendaciones para reducir la brecha digital local.

**Contexto.** El Ayuntamiento ha lanzado un plan de inclusión digital y necesita un diagnóstico real basado en datos de los propios vecinos para diseñar acciones efectivas. El alumnado actuará como equipo de investigación social.

**Recursos:** Plantilla de encuesta en Google Forms · Hoja de cálculo con instrucciones de análisis · Artículos y noticias sobre brecha digital en Aragón · Guía de ética digital y protección de datos · Rúbrica de evaluación (criterios 2.2, 3.1, 3.3, 4.1, 4.3, 4.4) · Herramientas de creación digital (Canva, Genially, o similar)

**Transversales:** Educación para la ciudadanía digital, competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el encargo del Ayuntamiento y se visualizan ejemplos de brecha digital en Aragón (noticias de Teruel, Huesca). El alumnado debate y formula preguntas de investigación iniciales. <i>Evidencia:</i> Lluvia de ideas y preguntas registradas en el cuaderno de equipo.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Taller sobre brecha digital, diseño de encuestas, ética en la recogida de datos y herramientas digitales (Google Forms, hojas de cálculo). Cada equipo diseña su encuesta y la valida con el docente. <i>Evidencia:</i> Borrador de encuesta con preguntas y consentimiento informado.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	El alumnado distribuye la encuesta a familiares y vecinos (presencial u online), recoge respuestas, depura datos y realiza análisis descriptivo con gráficos (barras, sectores). <i>Evidencia:</i> Hoja de cálculo con datos y gráficos generados.
4	Producción y comunicación	3 sesiones	Elaboración del informe interactivo (vídeo, infografía o presentación) que incluya introducción, metodología, resultados, análisis crítico, propuestas y referencias éticas. Se prepara la presentación al Ayuntamiento. <i>Evidencia:</i> Producto final (informe digital).
5	Reflexión y evaluación	2 sesiones	Presentación de los informes al grupo y coevaluación mediante rúbrica. Se entregan los productos al Ayuntamiento. Autoevaluación individual y grupal. Asignación de niveles de logro 1-4. <i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada y diana de autoevaluación.

## SDA 3 · Mudéjar Interactivo: Un legado digital

Prototipo de experiencia digital para la conservación del patrimonio

**Reto central:** Diseñar y prototipar una experiencia digital interactiva (web interactiva, app básica o mapa digital con recursos) que permita a los visitantes descubrir la historia, los detalles arquitectónicos y la importancia cultural de un monumento mudéjar aragonés, promoviendo su conservación.

**Contexto.** La Asociación de Amigos del Mudéjar Aragonés ha lanzado un concurso entre centros educativos para crear una propuesta digital que dinamice la visita a un monumento mudéjar de la localidad o la comunidad. El alumnado actuará como equipo de diseño tecnológico.

**Recursos:** Ordenadores con conexión a internet · Herramientas digitales: Canva, Genially, Google Sites, editor de audio/vídeo · Guía de licencias Creative Commons · Plantilla de diario de seguridad · Rúbrica de evaluación

**Transversales:** Educación patrimonial, competencia digital y conciencia crítica sobre el uso ético de la tecnología.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del encargo de la asociación y visualización de ejemplos de experiencias digitales sobre patrimonio. Lluvia de ideas sobre qué monumento mudéjar local o aragonés trabajar. Formulación de la pregunta guía y constitución de equipos.  <i>Evidencia:</i> Anotaciones iniciales en el cuaderno de equipo y selección del monumento.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres sobre: búsqueda avanzada de información y selección crítica de fuentes (B.1); creación y edición de contenidos digitales (B.2) con herramientas como Canva, Genially o HTML básico; introducción a la seguridad digital: contraseñas, antivirus, privacidad (C.1, C.2); repaso de licencias Creative Commons y etiqueta digital (D.1).  <i>Evidencia:</i> Ejercicios prácticos: búsqueda documentada de 3 fuentes fiables sobre el monumento, creación de un elemento digital (imagen editada, audio breve) y configuración de un perfil seguro en una plataforma de prueba.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Los equipos investigan en profundidad el monumento elegido, seleccionan y archivan contenidos (fotos, textos, vídeos), y diseñan el esquema de la experiencia interactiva. Definen los puntos de interacción, el recorrido y los elementos multimedia. Documentan las decisiones sobre privacidad y licencias.  <i>Evidencia:</i> Mapa conceptual o guion gráfico de la experiencia y repositorio de recursos con licencias anotadas.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Desarrollo del prototipo digital: maqueta navegable con herramientas como Genially, Google Sites, o un prototipo en papel con elementos interactivos simulados. Se integran los contenidos, se aplican medidas de seguridad básicas (contraseña de acceso si procede) y se prepara la presentación para la asociación.  <i>Evidencia:</i> Prototipo funcional (enlace o archivo) y presentación oral.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Exposición de los prototipos ante el resto de la clase (simulación de audiencia real). Coevaluación mediante rúbrica y autoevaluación con diana. Debate sobre la experiencia y propuestas de mejora. Entrega de la memoria final del proyecto.  <i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada, diana de autoevaluación y memoria final.

## 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 de la información y los contenidos.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ofrecer un diagrama interactivo de topologías de red (estrella, bus, malla) donde el alumnado pueda seleccionar cada elemento para ver su función y especificaciones técnicas.</li><li>• Proporcionar una simulación virtual de montaje de hardware (placa base, RAM, discos) con etiquetas textuales y auditivas que expliquen cada paso.</li><li>• Facilitar un glosario visual de términos técnicos (router, switch, IP, DNS) con imágenes y definiciones simplificadas, accesible en aula virtual.</li></ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Permitir que el alumnado elabore un videotutorial de 2 minutos resolviendo un problema de conectividad, usando captura de pantalla o cámara.</li><li>• Ofrecer la opción de crear un póster digital con los pasos de configuración de un dispositivo en una red doméstica, incluyendo diagramas y textos.</li><li>• Posibilitar la realización de una prueba práctica en el aula de informática donde el alumno configure un router y verifique la conexión, grabando solo el audio explicativo.</li></ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plantear un reto real: diagnosticar por qué no funciona la impresora de la biblioteca escolar y proponer una solución documentada en un informe breve.</li><li>• Ofrecer opciones de personalización del proyecto: elegir entre configurar una red doméstica para juegos, para streaming o para teletrabajo.</li><li>• Introducir un sistema de insignias digitales por cada hito superado (identificación correcta de componentes, resolución de un problema simulado, etc.)</li></ul>

### CE.2

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer tutoriales en vídeo, texto y diagramas interactivos sobre construcción de un PLE con herramientas como Symbaloo o Feedly.</li> <li>• Presentar casos prácticos de PLE de diferentes perfiles (estudiante, diseñador, científico) mediante simulaciones en Genially.</li> <li>• Utilizar un glosario visual con iconos y ejemplos de cada recurso digital (curación, creación, comunicación) para facilitar la comprensión.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un PLE propio eligiendo entre un blog, un site de Google o un tablero en Padlet, justificando la selección de herramientas.</li> <li>• Exponer la configuración del PLE mediante un screencast (Loom) que muestre la navegación y organización de fuentes.</li> <li>• Elaborar una infografía interactiva (Canva) que recoja los recursos del PLE y las conexiones entre ellos.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir elegir la temática del PLE (deportes, programación, música) para conectar con intereses personales.</li> <li>• Establecer tres niveles de logro: básico (3 herramientas), medio (5 herramientas) y experto (7 herramientas con automatizaciones).</li> <li>• Proponer un reto semanal: integrar una nueva herramienta digital en el PLE y compartir la experiencia en un foro de clase.</li> </ul>

### CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación de la información sobre bienestar digital y protección de datos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer mapas conceptuales interactivos que relacionen los riesgos digitales con sus consecuencias en la salud y los datos.</li> <li>• Proporcionar videotutoriales cortos que muestren paso a paso cómo configurar la privacidad en redes sociales y aplicaciones.</li> <li>• Presentar casos reales (anónimos) de ciberacoso o suplantación de identidad en formato texto y audio para facilitar la comprensión.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar el desarrollo de hábitos de bienestar digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el alumnado elabore un plan personal de bienestar digital en formato infografía, presentación o documento escrito, según su preferencia.</li> <li>• Ofrecer la opción de crear un pódcast o un vídeo corto explicando medidas preventivas frente a los riesgos más comunes.</li> <li>• Plantear la realización de un diario de uso digital durante una semana, analizando hábitos y proponiendo mejoras, con posibilidad de entrega en formato digital o papel.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación para fomentar el interés en la protección digital y la salud.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear un desafío por equipos donde deban detectar riesgos en un escenario simulado de redes sociales y proponer soluciones, con puntos por originalidad.</li> <li>• Ofrecer la posibilidad de elegir entre investigar sobre seguridad en juegos online, en aplicaciones de mensajería o en redes sociales, conectando con sus intereses.</li> <li>• Incluir la autoevaluación del propio bienestar digital mediante un cuestionario anónimo, reflexionando sobre el tiempo de pantalla y las emociones asociadas.</li> </ul>

## CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer infografías interactivas que expliquen las repercusiones legales y sociales de las acciones en red.</li> <li>• Presentar estudios de caso reales en formato textual y audiovisual para analizar dilemas éticos digitales.</li> <li>• Disponer de un diccionario visual con ejemplos de ciberacoso, suplantación de identidad y phishing.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar un póster digital con recomendaciones para el uso crítico y ético de redes sociales.</li> <li>• Elaborar un blog post analizando un caso real de huella digital y sus consecuencias.</li> <li>• Producir un videotutorial breve que explique cómo verificar la autenticidad de una fuente digital.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer opción de elegir entre varios escenarios de riesgo digital (privacidad, fake news, ciberacoso) para profundizar.</li> <li>• Plantear un juego de rol simulado donde el alumnado deba tomar decisiones éticas en red y argumentarlas.</li> <li>• Conectar con noticias de actualidad sobre ciberdelincuencia para contextualizar la importancia de una ciudadanía digital crítica.</li> </ul>

## Preguntas frecuentes específicas de Aragón

---

### 1. ¿Qué particularidades tiene el currículo de Digitalización en 4.º ESO en Aragón respecto al BOE?

Aragón desarrolla su propio currículo basado en el Real Decreto 217/2022, pero mantiene los 4 criterios de evaluación y 19 saberes básicos. Sin embargo, la distribución horaria (3 horas semanales) permite una profundización mayor en la competencia digital.

### 2. ¿En qué se diferencia la programación de Digitalización en Aragón respecto a la de Cataluña?

Mientras que Cataluña organiza los saberes en ejes temáticos, Aragón sigue una estructura lineal basada en los 14 criterios de evaluación del BOE. Además, Aragón asigna 3 horas semanales, mientras que en Cataluña puede variar.

### 3. ¿Cómo se organizan las 3 horas semanales de Digitalización en 4.º ESO en Aragón? ¿Permiten desdobles?

Con 3 horas semanales, es común dividir en sesiones de 1 hora o 1,5 horas. Los centros pueden solicitar desdobles para prácticas, pero es decisión del centro.

### 4. ¿Qué mecanismos de recuperación existen para la materia de Digitalización en 4.º ESO en Aragón?

Se aplican las normas generales de recuperación: pruebas extraordinarias en septiembre y actividades de refuerzo durante el curso. Al ser una materia anual, se puede recuperar aprobando la tercera evaluación.

### 5. ¿Qué medidas concretas se implementan en Digitalización para atender la diversidad en centros aragoneses?

Se utilizan adaptaciones no significativas, como ajustes en la velocidad de trabajo o uso de herramientas de accesibilidad. Los centros con recursos pueden ofrecer programas de refuerzo digital para alumnos con brecha digital.

### 6. ¿Con qué otras materias de 4.º ESO se coordina Digitalización en Aragón?

Se coordina especialmente con Matemáticas (tratamiento de datos) y Lengua (creación de contenidos). También con Física y Química para modelización digital.

### 7. ¿Qué aspectos concretos revisa la inspección educativa en las programaciones de Digitalización en Aragón?

La inspección verifica que se cubran los 4 criterios de evaluación con los 19 saberes básicos, que las actividades sean competenciales y que la evaluación sea formativa, incluyendo instrumentos variados.

### 8. ¿Qué recursos y materiales se recomiendan para Digitalización en 4.º ESO en Aragón según el currículo oficial?

Se recomienda el uso de software libre (Suite de Google, Canva, Scratch) y plataformas como Code.org. La bibliografía incluye la guía "Digitalización 4.º ESO" del Gobierno de Aragón.

## 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**

Busca en el BOE de tu CCAA el decreto de 4º ESO para Digitalización. Identifica las competencias específicas (4), criterios de evaluación (14) y saberes básicos (17) organizados en 4 bloques. Anota los códigos oficiales.

**Tip:** Guarda una captura de pantalla de cada bloque para no tener que volver al BOE a cada rato; te ahorrarás búsquedas durante la programación.

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

Transcribe las 4 competencias específicas y sus 14 criterios en una tabla. Asegúrate de que cada criterio esté asociado a su CE correspondiente. No inventes conectores: usa verbos como analizar, diseñar, argumentar.

**Tip:** Pon los criterios en orden de complejidad dentro de cada CE; te ayudará a secuenciar las evaluaciones.

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

De los 14 criterios, elige los que serán evaluados en cada evaluación (trimestre). Define qué instrumento (rúbrica, escala de observación, prueba práctica) usarás para cada uno. No todos los criterios tienen que evaluarse en todos los trimestres.

**Tip:** Digitalización tiene muchos criterios procedimentales; usa rúbricas con indicadores observables tipo 'elabora un documento digital' en lugar de 'sabe manejar una hoja de cálculo'.

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

Asigna los 17 saberes (contenidos) a los tres trimestres, teniendo en cuenta la progresión lógica: por ejemplo, primero seguridad digital y luego herramientas colaborativas. No satures un trimestre; reparte equilibradamente.

**Tip:** Deja el bloque 'Ciudadanía digital crítica' para el tercer trimestre, porque requiere madurez y conocimientos previos de manejo de información.

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

Para cada trimestre, diseña una situación de aprendizaje (SDA) que integre varios saberes y criterios. Por ejemplo, en el primer trimestre, una SDA sobre 'Crea un perfil digital seguro' que trabaje seguridad, identidad digital y herramientas básicas.

**Tip:** En Digitalización, las SDA deben ser prácticas y con producto final tangible: un blog, un infográfico, un podcast. Evita los exámenes teóricos.

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

Decide el peso de cada criterio y de cada instrumento en la nota final. Por ejemplo, un 30% para el primer trimestre, 30% segundo, 40% tercero, y dentro de cada uno, reparte según la carga de trabajo. Asegúrate de que sumen 100% y que ningún criterio tenga más del 30%.

**Tip:** En la ponderación, da más peso a los criterios de 'comunicación y colaboración' que a los de 'resolución de problemas técnicos', porque reflejan mejor la competencia digital del alumnado.

### **Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación** 1.5 horas

Redacta las medidas de inclusión (DUA) para alumnos con NEAE, y el plan de recuperación para quienes no superen la materia. Incluye actividades de refuerzo, ampliación y criterios mínimos.

**Tip:** Para recuperación, diseña un mini-proyecto que cubra los criterios suspensos; no mandes el mismo trabajo otra vez, porque no promueve nuevo aprendizaje.