

Digitalización · 4.º ESO · Canarias

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

Normativa Decreto 30/2023, de 16 de marzo

Generado 10/07/2026 21:46

4 Competencias	14 Criterios	16 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

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. 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	4.º ESO
Comunidad Autónoma	Canarias
Decreto autonómico	Decreto 30/2023, de 16 de marzo
Particularidad	Canarias incorpora contenidos específicos sobre el medio natural canario y la realidad insular.

2. Competencias específicas

Digitalización

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

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

3. Criterios de evaluación

Digitalización

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Conectar dispositivos y gestionar redes locales utilizando las herramientas necesarias para identificar los riesgos y adoptar las medidas de seguridad pertinentes, aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica mostrando una actitud proactiva.</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>Observacion sistemática</p> <p>Verbo: conectar</p>
1.2	CE.1	<p>Instalar y mantener sistemas operativos, adoptando las medidas preventivas necesarias para mantener la seguridad y configurar sus características, teniendo en cuenta la evolución de las tecnologías digitales, permitiendo dar respuesta a sus necesidades personales.</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>Observacion sistemática</p> <p>Verbo: aplicar</p>
1.3	CE.1	<p>Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, aplicando criterios de reutilización de materiales y ahorro energético, evaluando las soluciones de manera crítica, identificando los riesgos y adoptando las medidas necesarias, planificando y reformulando el procedimiento si fuera necesario y mostrando interés y motivación hacia el aprendizaje para el desarrollo de soluciones tecnológicas creativas.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: resolver</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma y responsable para el desarrollo de una adecuada ciudadanía digital.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>
2.2	CE.2	<p>Buscar, localizar, seleccionar y archivar información procedente de diferentes fuentes en función de sus necesidades, contrastando la fiabilidad de la información y haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico para reutilizar la información y generar nuevo contenido, respetando la propiedad intelectual y siguiendo las normas básicas de seguridad en la red, apreciando y valorando la identidad cultural canaria.</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>Portfolio</p> <p>Verbo: aplicar</p>
2.3	CE.2	<p>Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva seleccionando, de manera razonada, las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento, y para elaborar productos culturales y artísticos de manera creativa, respetando los derechos de autoría y licencias de uso.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: crear</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.4	CE.2	<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 y respetuosa, para desarrollar estrategias que le permitan mejorar en el proceso de construcción del conocimiento.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: comunicar</p>
3.1	CE.3	<p>Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad y asumiendo una participación comprometida, tolerante y de respeto por la diversidad en las redes sociales y espacios virtuales de trabajo para desarrollar hábitos de vida saludable a nivel físico y mental.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: aplicar</p>
3.2	CE.3	<p>Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica, para proteger los distintos dispositivos digitales de uso habitual y los datos personales, aplicando principios de ética y seguridad.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.3	CE.3	<p>Identificar y analizar, de manera crítica, situaciones que representan una amenaza en la red, saber cómo reaccionar y seleccionar la mejor solución entre diversas opciones, valorando la seguridad y el bienestar emocional personal y colectivo, fomentando actitudes dialogantes, democráticas y respetuosas para consolidar hábitos de vida saludables a nivel físico y mental, desarrollando estrategias que le permitan mejorar en el proceso de construcción del conocimiento.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: evaluar</p>
4.1	CE.4	<p>Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, mostrando interés y motivación hacia el aprendizaje, entendiendo la necesidad de mantener una actitud colaborativa y respetuosa en su participación activa en la red, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad, las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, para desarrollar una adecuada ciudadanía digital.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: aplicar</p>
4.2	CE.4	<p>Identificar, analizar y comprender el impacto social relacionado con las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha sociocultural, territorial canaria y de género existente para el acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías en diversos colectivos para desarrollar un estilo de vida ecosocialmente responsable.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: valorar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.3	CE.4	<p>Analizar y valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, permitiendo la participación en actividades comunitarias, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos, perspectiva de género y caducidad para desarrollar una actitud dialogante y respetuosa en las interacciones que se realicen.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
4.4	CE.4	<p>Analizar la necesidad de hacer un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, así como valorar los beneficios globales que generan, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto social y ambiental.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>

4. Saberes básicos

Digitalización

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Configuración y montaje de los elementos que constituyen la arquitectura de los ordenadores y desarrollo de estrategias eficaces para la resolución de los problemas relacionados que permitan la adquisición de hábitos de reutilización de materiales y ahorro energético.	
2	Instalación de sistemas operativos y la configuración de usuario.	
3	Identificación de los dispositivos constituyentes de una red de comunicación doméstica y análisis de su funcionamiento para realizar su adecuada conexión y configuración.	
4	Configuración y conexión de dispositivos conectados al IoT (internet de las cosas) y dispositivos wearables (dispositivos vestibles).	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Aplicación de estrategias básicas para la búsqueda, selección y archivo de la información, contrastando críticamente fuentes diversas y evaluando su fiabilidad.	
2	Edición y creación de contenidos. 2.1. Uso de aplicaciones de productividad para favorecer la edición y creación de contenidos digitales. 2.2. Empleo de herramientas necesarias para el desarrollo de aplicaciones sencillas en dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.	
3	Estrategias básicas para la publicación, comunicación, colaboración y difusión responsable en redes.	

Saberes básicos del decreto

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

1	Identificación y análisis de los riesgos, amenazas y ataques que pueden afectar a la seguridad de los dispositivos para la aplicación de medidas preventivas y correctivas.	
2	Estrategias para mejorar la seguridad en la red y la protección de datos en aspectos relacionados con la identidad, reputación digital, privacidad y huella digital, que permitan aplicar medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.	
3	Herramientas que permitan la identificación de situaciones de violencia y riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, violencia de género, LGTBI+ fobias, racismo, xenofobia, etc.) que afecten al bienestar personal. Desarrollo de estrategias que permitan dar respuesta adecuada a estas situaciones, preservando la salud física, mental y emocional y adoptando prácticas de uso saludable.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Estrategias básicas para ejercer una adecuada ciudadanía digital en la interacción en la red, siguiendo las indicaciones de la etiqueta digital y respetando la libertad de expresión, la diversidad en las redes sociales y espacios virtuales, la propiedad intelectual y licencias de uso.	
2	Formación en la educación mediática mediante el desarrollo de estrategias comunicativas y uso crítico de la red, aplicando herramientas para la detección de noticias falsas y fraudes en el periodismo digital, blogosfera, etc.	
3	Introducción a las aplicaciones relacionadas con las gestiones administrativas, servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales para ejercer una ciudadanía digital responsable y activa. Implicaciones de la condición de zona ultraperiférica.	
4	Identificación de los principales elementos del comercio electrónico, como facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
5	Aplicación de criterios éticos en el uso de datos, empleo y desarrollo de herramientas digitales relacionadas con la inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.	
6	Análisis y valoración de las acciones de activismo en línea relacionadas con la participación en plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y en comunidades de hardware y software libres.	

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 % **Observacion sistematica**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	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.2 · 20 %**Rubrica generica**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<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.3 · 25 %**Observación sistemática**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<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.4 · 20 %**Rubrica generica**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica 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>

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

CE.2

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

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

CE.3

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

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

CE.4

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

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 nueva aprendizaje.