

# Digitalización · 4.º ESO · Galicia

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

**Normativa** Decreto 156/2022, de 15 de septiembre

**Generado** 10/07/2026 21:48

<b>7</b> Competencias	<b>33</b> Criterios	<b>28</b> 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

<b>Materia</b>	Digitalizacion
<b>Curso</b>	4.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	Galicia
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 156/2022, de 15 de septiembre
<b>Particularidad</b>	En Galicia el gallego es lengua vehicular y existe Lingua Galega e Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

## 2. Competencias específicas

---

### Digitalización

#### **OBJ1 · Identificar y resolver problemas técnicos sencillos y conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando l...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Identificar y resolver problemas técnicos sencillos y 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. - El objetivo hace referencia a la gestión y al mantenimiento de los dispositivos digitales habituales en el entorno del alumnado.

#### **OBJ2 · Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimiza...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente. - La presencia de elementos tecnológicos y medios digitales en nuestras vidas es un hecho que, progresivamente, adquiere mayor trascendencia.

#### **OBJ3 · Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger disposit...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud. - El objetivo hace referencia a las medidas de seguridad que deben de adoptarse para cuidar los dispositivos, los datos personales y la salud individual.

#### **OBJ4 · Ejercer una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles acciones que se realizan en la red, identificando sus rep...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Ejercer una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles acciones que se realizan en la red, identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología. - El objetivo hace referencia al conocimiento de las posibles acciones que se pueden realizar para el ejercicio de una ciudadanía activa en la red, mediante la participación proactiva en actividades en línea.

**OBJ5 · Presentar y exponer ideas y soluciones creativas utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia ...**

**TEXTO OFICIAL**

Presentar y exponer ideas y soluciones creativas utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y las soluciones presentadas. - El mundo global y complejo en el que vivimos exige formación para mejorar la competencia comunicativa de las personas.

**OBJ6 · Comprender aspectos básicos de la economía y de las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recurs...**

**TEXTO OFICIAL**

Comprender aspectos básicos de la economía y de las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o de la solución emprendedora que afronte el reto expuesto de manera eficaz, equitativa y sostenible. - Actualmente, conocer y comprender desde un enfoque económico el entorno y la sociedad es fundamental.

**OBJ7 · Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias ...**

**TEXTO OFICIAL**

Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética y validando los resultados obtenidos tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo. - El objeto de un proyecto emprendedor es la solución innovadora convertida en un prototipo final, en un bien o servicio que se utiliza en el entorno al que va dirigido.

### 3. Criterios de evaluación

#### Digitalización

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE1.1	OBJ1	Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo del autoconocimiento y tomando conciencia de que el proceso emprendedor constituye una forma de enriquecimiento y crecimiento personal.	
CE1.2	OBJ1	Utilizar estrategias de análisis razonada de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de la de los demás.	
CE1.3	OBJ1	Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y, en caso necesario, replanteando el procedimiento.	
CE1.4	OBJ2	Poner en práctica las habilidades sociales de la persona emprendedora, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil, tanto de manera presencial como a distancia, en distintos contextos de trabajo en equipo, valorando, respetando y asumiendo las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo en grupo.	
CE1.5	OBJ3	Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando su impacto en la sociedad.	
CE1.6	OBJ3	Construir ideas creativas y sostenibles aplicando metodologías ágiles que faciliten la superación de los retos expuestos con sentido ético y solidario.	
CE1.7	OBJ5	Validar las ideas y soluciones utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	
CE1.8	OBJ5	Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, adquiriendo habilidades y técnicas de expresión oral con apoyo audiovisual en la puesta en común de estas.	
CE2.1	OBJ1	Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas.	
CE2.2	OBJ2	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.	
CE2.3	OBJ2	Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y respetando derechos de autor y licencias de uso.	
CE2.4	OBJ3	Proponer ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando el impacto que puedan generar en el ámbito personal y en el entorno y aplicando metodologías ágiles para la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.	
CE2.5	OBJ6	Afrontar los retos en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios y siendo consciente de la importancia para la persona emprendedora de la capacidad de anticipación a los cambios del entorno.	

<b>Código</b>	<b>CE</b>	<b>Criterio + evidencia y contexto</b>	<b>Instrumento</b>
CE2.6	OBJ6	Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos, la necesidad de elegir y la propuesta de soluciones que supongan un mejor aprovechamiento de los recursos y la reutilización circular de los destrozados generados que contribuyan a la sostenibilidad del sistema.	
CE3.1	OBJ3	Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y la optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto.	
CE3.2	OBJ3	Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación en distintos contextos de trabajo en equipo, valorando las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.	
CE3.3	OBJ3	Planificar y poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales más adecuados a nuestro proyecto.	
CE3.4	OBJ3	Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones y planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.	
CE3.5	OBJ3	Presentar y exponer, con claridad y coherencia, ideas y soluciones creativas, con el fin de captar recursos para la financiación y el mecenazgo de este.	
CE3.6	OBJ3	Desarrollar una idea o una solución emprendedora viendo la relación entre los conocimientos adquiridos y los recursos necesarios y disponibles que permitan su desarrollo, identificando los más adecuados en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas y aplicando los conocimientos económicos y financieros necesarios.	
CE4.1	OBJ3	Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y de los espacios virtuales de trabajo.	
CE4.2	OBJ3	Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	
CE4.3	OBJ3	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.	
CE4.4	OBJ4	Utilizar con autonomía estrategias de captación y de gestión de recursos conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.	
CE4.5	OBJ4	Validar las ideas y las soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados, con el fin de presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y las soluciones creativas, manteniendo una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso llevado a cabo.	

<b>Código</b>	<b>CE</b>	<b>Criterio + evidencia y contexto</b>	<b>Instrumento</b>
<b>CE4.6</b>	OBJ4	<b>Desarrollar una idea o una solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y de las finanzas, viendo la relación entre estos y los recursos necesarios y disponibles que permitan su desarrollo.</b>	
<b>CE4.7</b>	OBJ4	<b>Conocer y comprender con precisión los contenidos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.</b>	
<b>CE4.8</b>	OBJ4	<b>Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos aplicando los conocimientos económicos y financieros necesarios.</b>	
<b>CE4.9</b>	OBJ4	<b>Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución del prototipo final utilizando métodos de trabajo ágiles, cooperativos y autónomos, analizando de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo y valorando su viabilidad y adecuación empleada en la construcción de este.</b>	
<b>CE5.1</b>	OBJ4	<b>Hacer un uso ético de los datos y de 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>	
<b>CE5.2</b>	OBJ4	<b>Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y en el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.</b>	
<b>CE5.3</b>	OBJ4	<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 consideración su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.</b>	
<b>CE5.4</b>	OBJ4	<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>	

## 4. Saberes básicos

### Digitalización

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas sencillos.	
2	Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. Instalación de software de uso habitual para la creación de contenidos y la gestión de archivos.	
3	Sistemas operativos: operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.	
4	Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.	
5	Dispositivos conectados (IoT+ Wearables): configuración y conexión de dispositivos.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Búsqueda y selección y archivo de información.	
2	Creación, maquetación y publicación de textos.	
3	Tratamiento de la información: creación de informes y gráficos derivados del tratamiento de datos con hojas de cálculo y bases de datos.	
4	Edición y montaje de materiales audiovisuales a partir de fuentes diversas. Captura de imagen, de sonido y de vídeo y conversión a otros formatos.	
5	Comunicación de información y contenidos digitales. Presentaciones digitales e infografías en diferentes plataformas digitales.	
6	Colaboración en red. Herramientas de creación de contenidos y aprendizaje colaborativa en la red.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
7	Utilización de la realidad virtual, aumentada y mixta.	
8	Publicación y difusión responsable en redes.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Utilización de estructuras de programación: secuenciales, de selección e iterativas.	
2	Utilización de funciones. Parámetros, código y retorno.	
3	Uso de datos. Constantes, variables y estructuras de datos.	
4	Desarrollo de aplicaciones sencillas para ordenadores, dispositivos móviles y/o webs.	
5	Introducción a la inteligencia artificial. Creación de aplicaciones prácticas de la IA.	
6	Ética en el desarrollo de aplicaciones: sesgo algorítmico, obsolescencia programada.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Seguridad de dispositivos: acciones de configuración específicas. Contraseñas y aplicaciones relacionadas, medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.	
2	Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración en las redes sociales y en la gestión de identidades virtuales.	
3	Seguridad en la salud física y mental: aplicaciones o medidas que se han de adoptar frente a los 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...).	

### Saberes básicos del decreto

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

1	Interacción en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. Formas de licenciar una obra o un contenido.	
2	Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.	
3	Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.	
4	Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.	
5	Ética en el uso de datos y herramienta digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.	
6	Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y 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.

## 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>

## 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.

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