

INFORMACIÓN INICIAL AL ALUMNADO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LA MATERIA “TECNOLOGÍAS DE LA DIGITALIZACIÓN APLICADA I” DE 1º BACHILLERATO

Resolución de 28 de abril de 2023, de la Consejería de Educación, por la que se regulan aspectos de la ordenación académica de las enseñanzas del Bachillerato y de la evaluación del aprendizaje del alumnado, Art. 33.3:

Características de la evaluación, procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación.

1. La evaluación del alumnado se realizará de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 30 del Decreto 60/2022, de 30 de agosto.

2. El profesorado aplicará la **evaluación sistemática y continuada** del proceso de aprendizaje de cada alumno y alumna a lo largo del período lectivo del curso para recoger información fidedigna, cualitativa y, en su caso, cuantitativa, sobre el grado de adquisición y desarrollo de las competencias presentes en el currículo de cada materia.

3. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 40.2.b) del Decreto 60/2022, de 30 de agosto, los instrumentos, procedimientos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado se recogerán en la programación docente de cada materia de acuerdo con los criterios de evaluación y con las directrices fijadas en la concreción curricular.

Al respecto debe tenerse en cuenta que los criterios de calificación son la ponderación de los criterios de evaluación.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTOR DE CCLAVE ASOCIADO DE COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	%
Competencia específica 1. Configurar dispositivos informáticos aplicando la funcionalidad de los sistemas operativos y conectar dichos dispositivos a redes domésticas o educativas aplicando los conocimientos de hardware y software necesarios, para conseguir su correcto funcionamiento y para resolver problemas sencillos o frecuentes tanto técnicos como de conectividad.	STEM1, STEM2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA5 y CE3	1.1. Identificar los sistemas operativos utilizados en distintos dispositivos configurando sus características en función de las necesidades de cada momento.	35
		1.2. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	35
		1.3. 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.	30
Competencia específica 2. Diseñar y manipular digitalmente elementos multimedia aplicando las herramientas y los procedimientos adecuados para	STEM3, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.1, CPSAA4, CE1,	2.1. Utilizar herramientas específicas para crear y transformar imágenes de diferentes tipos.	35

obtener creaciones digitales como producto final pudiendo incorporarlas a otras aplicaciones o creaciones cooperativas.	CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1	2.2. Crear y tratar contenidos de audio y video, utilizando formatos adecuados para distintos dispositivos.	35
		2.3. Crear animaciones sencillas utilizando técnicas y herramientas de software específicas.	30
Competencia específica 3. Utilizar lenguajes de programación y de marcas en el diseño de aplicaciones informáticas y contenidos para la web, integrando elementos multimedia para generar productos o creaciones digitales como forma de expresión y de resolución de problemas.	CP1, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CD5, CPSAA2, CE3, CCEC3.1 y CCEC4.1	3.1. Entender el funcionamiento interno de las páginas y aplicaciones web comprendiendo cómo se construyen.	35
		3.2. Crear contenidos para la web, incorporando elementos textuales y multimedia, aplicando estilos e integrando componentes configurables.	35
		3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación web utilizando las tecnologías y librerías específicas.	30
Competencia específica 4. Obtener y tratar conjuntos de datos aplicados a distintas áreas de conocimiento, realizando simulaciones mediante técnicas de inteligencia artificial, creando visualizaciones gráficas relevantes y aplicando herramientas de aprendizaje automático, para observar, analizar y	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD4, CPSAA5, CC4, CE1 y CCEC4.1	4.1. Identificar distintas fuentes de datos y reconocer las características de los conjuntos de datos para comprender su relevancia e impacto en la sociedad.	25
		4.2. Utilizar herramientas de tratamiento y visualización de datos para analizar y comparar conjuntos de datos con el objetivo de extraer información que ayude a la toma de decisiones.	25

comprender fenómenos naturales y sociales de nuestro entorno.		4.3. Aplicar operaciones de filtrado y segmentación de datos para mostrar resultados a partir de una tabla de datos.	25
		4.4. Comprender el valor de los datos, analizando de forma crítica su utilización y repercusiones.	25
Competencia específica 5. Identificar los riesgos asociados a la interacción con todo tipo de sistemas digitales y adquirir hábitos que fomenten el bienestar digital, y la protección y seguridad de los y las adolescentes, seleccionando y aplicando estrategias y técnicas para actuar de forma segura en los entornos virtuales y protegerse de posibles ataques a dispositivos, datos personales y a la propia integridad personal y moral (prevención del sexting, el grooming, etc).	CCL3, STEM5, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4 y CE1	5.1. Conocer los tipos de amenazas de ciberseguridad e incidentes más habituales incluidos posibles delitos en los que incurre el usuario de manera inconsciente mostrando curiosidad, iniciativa y respeto.	25
		5.2. Identificar y manejar las utilidades básicas de protección de los sistemas digitales seleccionando herramientas adecuadas para la detección y clasificación de malware.	25
		5.3. Administrar los ajustes de configuración tanto de los servicios y redes online, como del propio dispositivo para aumentar la seguridad en la conexión a redes.	25

		5.4. Conocer pautas de actuación ante vulneraciones de la identidad digital, la privacidad o la intimidad, así como ante casos de ciberacoso, sexting o grooming, respetando el bienestar personal y colectivo.	25
--	--	--	-----------

CONTENIDOS ENUNCIADOS EN FORMA DE SABERES BÁSICOS:

Bloque A. Dispositivos digitales y conectados

- Los dispositivos digitales y sus sistemas operativos.
- Sistemas de comunicación e Internet. Dispositivos de red y su funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.

Bloque B. Creaciones digitales multimedia

- Procesamiento de imágenes, gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits.
- Procesamiento de video, audio y animaciones.

Bloque C. Proyectos de desarrollo de software

- Generación de contenidos para la web. Herramientas y lenguajes.
- Estructura de un fichero HTML y etiquetas básicas. Incorporación de contenidos, textos, estilos y código.
- Contenidos gráficos y multimedia: integración en los proyectos.
- Componentes configurables e interactivos: integración y aplicaciones.
- Plantillas compatibles para distintos tipos de dispositivos.

Bloque D. Ciencia de datos e inteligencia artificial

- Tipos de datos. Fuentes de datos.
- Herramientas para la visualización, análisis y almacenamiento de los datos. Lenguajes y técnicas de consulta.
- Datos: integración, transformación y análisis.
- Datos: filtrado y segmentación. Tablas y gráficos dinámicos.

Bloque E. Ciberseguridad

- Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos (prevención del ciberacoso y de situaciones de riesgo como el sexting o el grooming).
- Identidad, reputación, privacidad y huella digital.
- Medidas preventivas y de protección de datos personales. Configuración en redes sociales.
- Gestión de identidades virtuales.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del alumnado será global, continua y formativa, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje.

Para evaluar las situaciones de aprendizaje, se utilizarán distintos procedimientos e instrumentos de evaluación adecuados a cada una de ellas.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	Pruebas específicas, proyectos, producciones (láminas, problemas, etc)
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Rúbricas, escalas de valoración, listas de control, registros anecdóticos

El peso de cada instrumento de evaluación en el total de la nota trimestral y, en su caso, final, dependerá de la situación de aprendizaje y de los criterios que se evalúen en cada una de ellas.

En cada situación de aprendizaje se calificarán los criterios de evaluación de las competencias específicas que se trabajen en ella, de forma que deben recogerse todos los criterios de evaluación al menos una vez durante el curso.

Para determinar el grado de consecución de los objetivos y emitir un juicio en la evaluación del aprendizaje, nos serviremos de los instrumentos de evaluación que a continuación especificamos, con una cuantificación aproximada del valor que asignamos a cada instrumento:

INSTRUMENTOS	INDICADORES
<i>Trabajos de Taller</i> <i>Aplicaciones Informáticas</i> <i>Trabajos de Investigación</i>	Expresión oral y escrita: Ortografía y sintaxis. Expresión gráfica. Respuestas al problema planteado. Propuestas y diseños. Cálculos necesarios. Uso de herramientas. Manipulación y uso de materiales. Prueba y funcionamiento. Correcciones en las construcciones. Rediseño. Memorias técnicas. Realización de las tareas. Presentación. Puntualidad. Organización. Prueba escrita y/o gráfica sobre prácticas de taller

	Controles y otras pruebas orales o escritas
Controles y proyectos	Pruebas escritas y/o digitales en cada unidad didáctica. Producto final del Proyecto.

La **calificación de cada trimestre** se realizará mediante la media ponderada de cada uno de los criterios de las competencias específicas trabajadas hasta la fecha.

La **calificación final** se realizará mediante la media aritmética de la totalidad de las competencias específicas de la materia.

La calificación final se establecerá según la escala:

Insuficiente	Suficiente	Bien	Notable	Sobresaliente
1-4	5	6	7-8	9-10

Para aprobar la materia, la calificación deberá ser igual o superior a 5.

La valoración de las competencias clave, se realizará mediante la vinculación entre cada competencia específica de la materia los descriptores de las competencias clave, tal y como vienen recogida en la normativa. La ponderación de dichas competencias se establecerá según la escala:

INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	ADQUIRIDO PLENAMENTE
1-2	3-4	5-7	8-10

Para evitar errores en la obtención de las calificaciones, el departamento cuenta con aplicaciones que relacionan cada una de las producciones del alumnado con los criterios de evaluación pertinentes

asociados a su vez a las competencias específicas (Idoceo, Additio o Excel)