

Curso 2023 - 2024

**Criterios de evaluación y calificación de
los aprendizajes del alumnado**

MATERIA: Tecnologías Digitales Aplicadas I

CURSO: 1º

NIVEL: BACHILLERATO

Criterios de evaluación Tecnologías Digitales Aplicadas I 1º Bachillerato

Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
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.	20%	1.1 Identificar los sistemas operativos utilizados en distintos dispositivos configurando sus características en función de las necesidades de cada momento.	7%	Prácticas, proyectos y pruebas específicas
		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.	7%	
		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.	6%	
2. Diseñar y manipular digitalmente elementos multimedia aplicando las herramientas y los procedimientos adecuados para obtener creaciones digitales como producto final pudiendo incorporarlas a otras aplicaciones o creaciones cooperativas.	18%	2.1 Utilizar herramientas específicas para crear y transformar imágenes de diferentes tipos.	5%	Prácticas, proyectos y pruebas específicas
		2.2 Crear y tratar contenidos de audio y video, utilizando formatos adecuados para distintos dispositivos	5%	
		2.3. Crear animaciones sencillas utilizando técnicas y herramientas de <i>software</i> específicas	8%	
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.	30%	3.1 Entender el funcionamiento interno de las páginas y aplicaciones web comprendiendo cómo se construyen.	5%	Prácticas, proyectos y pruebas específicas
		3.2 Crear contenidos para la web, incorporando elementos textuales y multimedia, aplicando estilos e integrando componentes configurables.	15%	
		3.3 Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación web utilizando las tecnologías y librerías específicas.	10%	

Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
<p>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 comprender fenómenos naturales y sociales de nuestro entorno</p>	20%	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.	2 %	Prácticas, proyectos y pruebas específicas
		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	10 %	
		4.3 Aplicar operaciones de filtrado y segmentación de datos para mostrar resultados a partir de una tabla de datos	6 %	
		4.4 Comprender el valor de los datos, analizando de forma crítica su utilización y repercusiones	2%	
<p>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.)</p>	12%	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.	3%	Prácticas, proyectos y pruebas específicas
		5.2 Identificar y manejar las utilidades básicas de protección de los sistemas digitales seleccionando herramientas adecuadas para la detección y clasificación de malware.	3%	
		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.	3%	
		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.	3%	

La evaluación será continua, por lo tanto, al final de cada evaluación se calculará la media ponderada de las notas registradas, teniendo en cuenta los criterios trabajados en dicha evaluación. En la segunda y tercera evaluación se tendrán en cuenta todas las notas registradas desde el inicio de curso. Para calcular la nota de cada evaluación y la final se aplicarán los porcentajes de la tabla anterior. Habrá que tener en cuenta que no se trabajarán todos los criterios en todos los trimestres y por ello será necesario recalcular esos porcentajes considerando únicamente los criterios utilizados.

La calificación final de la asignatura será la media de las notas acumuladas durante el curso para cada criterio de evaluación, aplicando los porcentajes de ponderación recogidos en la tabla.

En caso de no obtener la calificación suficiente en alguna evaluación, se planteará un procedimiento de recuperación consistente en una prueba objetiva de aquellos criterios que no se hayan superado

El grado de adquisición de las competencias clave, en relación con la calificación de los criterios de evaluación y la evaluación de competencias específicas se mostrará utilizando la siguiente pauta:

1. INICIADO:

0 – 4 *INSUFICIENTE*

2. EN PROCESO:

5 *SUFICIENTE*

6 *BIEN*

3. ADQUIRIDO:

7 – 8 *NOTABLE*

4. AMPLIAMENTE ADQUIRIDO:

9 – 10 *SOBRESALIENTE*