

Curso 2023 - 2024

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

MATERIA: Tecnologías Digitales Aplicadas II

CURSO: 2º

NIVEL: BACHILLERATO

Criterios de evaluación Tecnologías Digitales II 2º 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. | 15 | 1.1. Conocer y utilizar distintas soluciones de virtualización para gestionar aplicaciones y servicios en distintos sistemas operativos. | 5 | Prácticas, proyectos y pruebas específicas |
| | | 1.2. Conectar y gestionar objetos cotidianos y accesorios tecnológicos (wearables) aplicando la tecnología de internet de las cosas. | 5 | |
| | | 1.3. Valorar las posibilidades de tratamiento de los datos que generan estos objetos y sus opciones de configuración y programación para conseguir un funcionamiento óptimo. | 5 | |
| 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. | 15 | 2.1. Identificar distintas aplicaciones de realidad virtual y realidad aumentada y los dispositivos que utilizan, valorando las aportaciones que el uso de estas tecnologías proporciona a los sectores a los que se dirigen. | 5 | Prácticas, proyectos y pruebas específicas |
| | | 2.2. Identificar herramientas que permitan añadir información digital sobre la información física del mundo real a través de un dispositivo y conocer sus posibilidades. | 5 | |
| | | 2.3. Crear contenidos de realidad aumentada que proporcionen experiencias inmersivas e interactivas mostrando iniciativa y usándolas como fuente de enriquecimiento cultural. | 5 | |
| 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. | 25 | 3.1. Comprender el proceso de desarrollo de un programa informático valorando la importancia de aplicar cada una de sus fases de forma rigurosa y sistemática. | 5 | Prácticas, proyectos y pruebas específicas |
| | | 3.2. Crear programas informáticos funcionales utilizando las estructuras de un lenguaje de programación, identificando similitudes en la resolución de problemas para reutilizar las soluciones. | 10 | |

| Competencias específicas | Ponderación | Criterios de evaluación | Ponderación | Procedimientos e instrumentos de evaluación |
|--|-------------|---|-------------|---|
| | | 3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación multimedia interactiva, utilizando tecnologías y librerías específicas. | 10 | |
| 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. | 20 | 4.1. Conocer los aspectos fundamentales de la ciencia de datos y de la inteligencia artificial valorando su impacto en nuestra sociedad. | 5 | Prácticas, proyectos y pruebas específicas |
| | | 4.2. Explorar y transformar informes interactivos que permitan analizar fenómenos naturales o sociales del entorno, mediante herramientas basadas en soluciones big data. | 5 | |
| | | 4.3. Entrenar modelos de aprendizaje automático a partir de distintos conjuntos de datos para comprender su funcionamiento. | 5 | |
| | | 4.4. Identificar aplicaciones reales que incorporan inteligencia artificial valorando su importancia y sus beneficios e inconvenientes. | 5 | |
| 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). | 25 | 5.1. Identificar casos en los que es importante proteger la información, asociando el tipo de algoritmo de codificación que mejor se adapta al caso. | 5 | Prácticas, proyectos y pruebas específicas |
| | | 5.2. Usar herramientas tanto para el uso de la firma digital como para la comprobación y gestión de certificados digitales, reconociendo la importancia de su utilización en la realización de todo tipo de trámites electrónicos. | 5 | |
| | | 5.3. Reconocer los datos personales, clasificándolos en datos especialmente protegidos, identificativos, relativos a características personales, circunstancias sociales, académicas y profesionales, comerciales, etc. | 5 | |

| Competencias específicas | Ponderación | Criterios de evaluación | Ponderación | Procedimientos e instrumentos de evaluación |
|--------------------------|-------------|---|-------------|---|
| | | 5.4. Conocer e identificar los derechos de los ciudadanos en el tratamiento de los datos personales para poder ejercer esos derechos de forma consciente, ante los responsables del tratamiento de los datos. | 5 | |
| | | 5.5. Descubrir los datos enviados en el uso de aplicaciones habituales, las posibilidades que nos ofrecen para gestionar la privacidad buscando alternativas más seguras. | 5 | |

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*