

CPI LA JOTA

DIGITALIZACIÓN 4ºESO

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

4º ESO

CURSO 2023-2024

Índice

<u>1. TABLA COMPETENCIAS ESPECÍFICAS - CRITERIOS DE EVALUACIÓN - SABERES BÁSICOS</u>	
<u>(DIGITALIZACIÓN 4ºESO)</u>	<u>3</u>
<u>2. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</u>	<u>8</u>
<u>3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN</u>	<u>11</u>

1. TABLA COMPETENCIAS ESPECÍFICAS - CRITERIOS DE EVALUACIÓN - SABERES BÁSICOS (DIGITALIZACIÓN 4ºESO)

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	SABERES BÁSICOS	U. D.
CE.D.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, 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.	1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	1.1.A. Realiza el montaje y configuración de componentes y equipos informáticos (hardware)	A.1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas A.3. Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.	1
		1.1.B. Realiza el montaje y configuración de redes informáticas e internet.		
	1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	1.2.A. Completa la instalación, configuración y mantenimiento de diversos sistemas operativos	A.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.	1
	1.3. Identificar y 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.	1.3.A. Resuelve la instalación, configuración y manejo de apps y programas software variados	A.4. Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.	2, 3
		1.3.B. Realiza la configuración y conexión de dispositivos conectados		

CE.D.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	2.1.A. Resuelve tareas abiertas/semiabiertas de ofimática empleando herramientas y recursos digitales de forma autónoma	B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.	3, 5
	2.2. 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.	2.2.A. Utiliza las tecnología y recursos en redes e internet para la búsqueda y síntesis de información en tareas ofimáticas y/o audiovisuales	B.1. Búsqueda, selección y archivo de información	3, 5
	2.3. Crear, programar, 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, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	2.3.A. Utiliza los recursos digitales disponibles en la red, reelaborando e integrando estos en tareas ofimáticas y/o audiovisuales de forma creativa.	B.3. Comunicación y colaboración en red.	2, 6, 8
		2.3.B. Utiliza contenidos digitales disponibles en la red respetando derechos de autor y licencias de uso		
2.4. 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.	2.4.A Utiliza espacios y plataformas de aprendizaje colaborativo para la divulgación, aprendizaje y desarrollo del conocimiento en materia de digitalización.	B.4. Publicación y difusión responsable en redes.	2, 6, 7, 8	

CE.D.3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	3.1.A. Gestiona y protege adecuadamente privacidad, datos personales y huella digital en el uso de redes sociales y espacios online.	C.2. Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales	4, 5
	3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	3.2.A. Aplica las medidas recomendables de seguridad (contraseñas, antivirus, actualizaciones...) en el uso de dispositivos digitales, sistemas operativos y otros programas software	C.1. Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.	4, 5
	3.3. 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.	3.3.A. Identifica los riesgos más comunes ante situaciones de amenaza o peligro en la red	3.3.B. Desarrolla prácticas saludables y seguras, minimizando situaciones de vulnerabilidad ante riesgos o amenazas en la red.	C.3. Seguridad en la salud física y mental. 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, etc.).

CE.D.4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	4.1. Hacer un uso ético de los datos y 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.	4.1.A Utiliza los datos y herramientas digitales de forma ética, respetando la propiedad intelectual y licencias de uso.	D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso	5, 7, 9
		4.1.B. Hace uso crítico de las tecnologías digitales para la comunicación, colaboración y participación activa en la red	D.2. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.	
	4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	4.2.A Conoce los mecanismos y pautas básicas para realizar gestiones administrativas y de comercio electrónico mediante las tecnologías digitales.	D.3 Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.	9
		4.2.B Reconoce las dificultades de acceso de diversos colectivos a las tecnologías digitales en gestiones de su vida real.	D.4 Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.	
	4.3. 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 cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	4.3.A Valora la facilidad de uso de los medios digitales conectados como medio de difusión de información e ideas.	D.5 Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible	5, 7, 9
		4.3.B Analiza y tiene en cuenta la libertad de expresión de los medios digitales, así como posibles sesgos ideológicos, algorítmicos o derivados de la inteligencia artificial presentes en la red.		
	4.4. 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.	4.4.A Valora el uso social de las tecnologías digitales y las ventajas de la iniciativa colectiva en las posibilidades y recursos accesibles a una comunidad de usuarios.	D.6 Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres	7, 9

2. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

PRIMERA EVALUACIÓN

C.E.	CR.EV.	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
1	1.1	1.1.A y 1.1.B	Actividades prácticas, prueba práctica I	Rúbrica Prueba práctica I, Escala de observación
	1.2	1.2.A	Actividades prácticas, prueba práctica I	Rúbrica Prueba práctica I, Escala de observación
	1.3	1.3.A y 1.3.B	Actividades prácticas, prueba práctica I	Rúbrica Prueba práctica I, Escala de observación
2	2.1	2.1.A	Actividades de digitalización (<i>Classroom</i>)	Rúbrica (<i>Actividades - Classroom</i>)
	2.2	2.2.A	Actividades de digitalización (<i>Classroom</i>)	Rúbrica (<i>Actividades - Classroom</i>)
	2.3	2.3.A	Actividades de digitalización (<i>Classroom</i>)	Rúbrica (<i>Actividades - Classroom</i>)
	2.4	2.4.A	Actividades de digitalización (<i>Classroom</i>), Exposición oral	Rúbrica (<i>Actividades - Google Classroom</i>), Rúbrica coevaluación (Exposición oral), Escala de observación
3	3.1	3.1.A	Prueba de conocimientos (tipo Test)	Prueba tipo Test
	3.2	3.2.A	Actividades prácticas, Actividades de digitalización (<i>Classroom</i>)	Escala de observación, Rúbrica (<i>Actividades - Google Classroom</i>)
	3.3	3.3.A y 3.3.B	Prueba de conocimientos (tipo Test)	Prueba tipo Test
4	4.1	4.1.A y 4.1.B	Actividades de digitalización (<i>Classroom</i>)	Rúbrica (<i>Actividades - Google Classroom</i>)

SEGUNDA EVALUACIÓN

C.E.	CR.EV.	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
1	1.3	1.3.A y 1.3.B	Actividades prácticas (Grabación de audio), Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Podcast)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Podcast)
2	2.1	2.1.A	Actividades de digitalización (Classroom)	Rúbrica (Actividades - Classroom)
	2.2	2.2.A	Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Podcast)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Podcast)
	2.3	2.3.A	Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Podcast)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Podcast)
	2.4	2.4.A	Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Podcast)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Podcast)
3	3.1	3.1.A	Prueba de conocimientos (tipo Test)	Prueba tipo Test
	3.2	3.2.A	Actividades prácticas, Actividades de digitalización (Classroom)	Escala de observación, Rúbrica (Actividades - Google Classroom)
	3.3	3.3.A y 3.3.B	Prueba de conocimientos (tipo Test)	Prueba tipo Test
4	4.1	4.1.A y 4.1.B	Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Podcast)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Podcast)
	4.3	4.3.A y 4.3.B	Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Podcast)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Podcast)
	4.4	4.4.A	Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Podcast)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Podcast)

TERCERA EVALUACIÓN

C.E.	CR.EV.	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
1	1.3	1.3.A y 1.3.B	Actividades prácticas (Material audiovisual), Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Edición de vídeo)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Edición de vídeo)
2	2.1	2.1.A	Actividades de digitalización (Classroom)	Rúbrica (Actividades - Classroom)
	2.2	2.2.A	Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Edición de Vídeo)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Edición de Vídeo)
	2.3	2.3.A	Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Edición de Vídeo)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Edición de Vídeo)
	2.4	2.4.A	Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Edición de Vídeo)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Edición de Vídeo)
3	3.1	3.1.A	Prueba de conocimientos (tipo Test)	Prueba tipo Test
	3.2	3.2.A	Actividades prácticas, Actividades de digitalización (Classroom)	Escala de observación, Rúbrica (Actividades - Google Classroom)
	3.3	3.3.A y 3.3.B	Prueba de conocimientos (tipo Test)	Prueba tipo Test
4	4.1	4.1.A y 4.1.B	Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Edición de Vídeo)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Edición de Vídeo)
	4.2	4.2.A y 4.2.B	Actividades de digitalización (Classroom)	Rúbrica (Actividades - Classroom)
	4.3	4.3.A y 4.3.B	Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Edición de Vídeo)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Edición de Vídeo)
	4.4	4.4.A	Actividades de digitalización (Classroom), Proyecto (Edición de Vídeo)	Rúbrica (Actividades - Classroom), Escala de observación, Rúbrica Proyecto (Edición de Vídeo)

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Para obtener la nota media en cada una de las evaluaciones, se refleja en la siguiente tabla la ponderación total de los instrumentos mencionados en el apartado anterior:

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Pruebas escritas o actividades finales	30%
Tareas entregables de cada unidad *Si no hay prueba escrita o actividad final, el valor de las tareas entregables será del 100%	*70%

Es importante recalcar que la calificación final de cada uno de los apartados de la tabla anterior se obtiene realizando el **promedio** de todo lo desarrollado en cada uno de los mismos.

En cada prueba, producción o tarea a calificar, se indicarán los criterios de calificación o se proporcionarán las rúbricas o listas de cotejo correspondientes.

Las notas numéricas se trasladarán al boletín bajo el siguiente criterio:

- 0-4,9: IN
- 5-5,7: SU
- 5,8-6,7: BI
- 6,8-8,7: NT
- 8,8-10: SB

EVALUACIÓN FINAL

La calificación de la evaluación final se obtendrá por media aritmética de las tres evaluaciones, tras las recuperaciones si las hubiere.

RECUPERACIÓN

- Se realizará una prueba de recuperación de la primera evaluación tras las vacaciones de Navidad. Previamente se proporcionará al alumnado indicaciones para prepararla (actividades de refuerzo, contenidos de Classroom a revisar, etc.).
- Tras las vacaciones de Semana Santa se recuperará la segunda evaluación, con un sistema similar.
- En junio, previamente a la sesión de evaluación final, se realizará una recuperación de todas las evaluaciones que tenga suspensas el alumnado. Igualmente, se les darán las indicaciones oportunas.
- Si tras las pruebas de recuperación hay alguna evaluación suspensa con una nota igual o superior a 4 pero la media del curso es igual o superior a 5, el alumno aprobará la materia.