



***Criterios Evaluación y Calificación***  
***1ª Evaluación***

***DIGITALIZACIÓN***

***4º ESO***

**DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA – I.E.S. MANUEL GUTIÉRREZ ARAGÓN**

**CURSO 23-24**

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.  
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.  
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.  
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.
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.  
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### Competencia específica 1

- 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.
- 1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.
- 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.
- 1.4. Diferenciar los distintos tipos de sistemas operativos, con sus funciones y componentes.
- 1.5. Manejar las utilidades del sistema operativo, así como organizar la información almacenada.
- 1.6. Reconocer las diversas vías de reciclaje y reutilización de componentes y dispositivos.

### Competencia específica 2

- 2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.
- 2.2. 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.
- 2.3. 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.
- 2.4. 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.
- 2.5. Manejar herramientas para la elaboración de contenidos de imagen, audio y video. Elaborar contenidos multimedia.

### **Competencia específica 3**

- 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.
- 3.2.** Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.
- 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.

### **Competencia específica 4**

- 4.1.** Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.
- 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.
- 4.3.** 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.
- 4.4.** 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.
- 4.5.** Valorar la contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN POR EVALUACIONES

	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
I EVALUACIÓN	CE1 27%	1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica/inalámbrica con actitud proactiva.	9%	PRÁCTICA 4: REDES
		1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	3%	PRÁCTICA 3: SOFTWARE
		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.	4.5%	PRÁCTICA 2: HARDWARE
		1.4. Diferenciar los distintos tipos de sistemas operativos, con sus funciones y componentes.	4.5%	PRÁCTICA 3: SOFTWARE
		1.5. Manejar las utilidades del sistema operativo, así como organizar la información almacenada.	1.5%	
		1.6. Reconocer las diversas vías de reciclaje y reutilización de componentes y dispositivos.	4.5%	PRÁCTICA 2: HARDWARE
	CE2 55%	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	2.5%	PRÁCTICAS 1-5
		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.	2.5%	PRÁCTICAS 1-5
		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.	50%	PRÁCTICA 6: PROCESADOR DE TEXTOS (20%) EXAMEN (30%)

	CE3 10.5%	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.	1.5%	PRÁCTICA 1: EL MUNDO DIGITAL Y LAS REDES
		3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	4.5%	PRÁCTICA 5: SEGURIDAD INFORMATICA
		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.	4.5%	
	CE4 7.5%	4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	1.5%	PRÁCTICA 1:EL MUNDO DIGITAL Y LAS REDES
		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.	1.5%	
		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.	1.5%	
		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.	1.5%	
		4.5. Valorar la contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).	1.5%	

	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
<b>II EVALUACIÓN</b>	<b>CE2</b>  100%	<b>2.1.</b> Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	<b>0.75%</b>	<b>PRÁCTICAS: PRESENTACIONES DIGITALES</b>
		<b>2.2.</b> 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.	<b>0.75%</b>	
		<b>2.3.</b> 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.	<b>38.5%</b>	
		<b>2.5.</b> Manejar herramientas para la elaboración de contenidos de imagen, audio y video. Elaborar contenidos multimedia.	<b>60%</b>	<b>PRÁCTICAS: EDICIÓN Y RETOQUE DE IMAGEN</b>
				<b>PRÁCTICAS: EDICIÓN DE AUDIO</b>

	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
<b>III EVALUACIÓN</b>	<b>CE2</b>  100%	<b>2.1.</b> Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	<b>1.25%</b>	<b>PRÁCTICA: CREACIÓN DE PÁGINA WEB</b>
		<b>2.2.</b> 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.	<b>1.25%</b>	
		<b>2.4.</b> 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.	<b>60%</b>	
		<b>2.5.</b> Manejar herramientas para la elaboración de contenidos de imagen, audio y video. Elaborar contenidos multimedia.	<b>37.5%</b>	<b>PRÁCTICAS: EDICIÓN DE VIDEO</b>

## PONDERACIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA TODO EL CURSO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
<b>CE1</b>  9%	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.	3%
	1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	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.	1.5%
	1.4. Diferenciar los distintos tipos de sistemas operativos, con sus funciones y componentes.	1.5%
	1.5. Manejar las utilidades del sistema operativo, así como organizar la información almacenada.	0.5%
	1.6. Reconocer las diversas vías de reciclaje y reutilización de componentes y dispositivos.	1.5%
<b>CE2</b>  85%	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	1.5%
	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.	1.5%
	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.	29.5%
	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.	20%
	2.5. Manejar herramientas para la elaboración de contenidos de imagen, audio y video. Elaborar contenidos multimedia.	32.5%



<b>CE3</b>  3.5%	<b>3.1.</b> 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.	<b>0.5%</b>
	<b>3.2.</b> Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	<b>1.5%</b>
	<b>3.3.</b> 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.	<b>1.5%</b>
<b>CE4</b>  2.5%	<b>4.1.</b> Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	<b>0.5%</b>
	<b>4.2.</b> 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.	<b>0.5%</b>
	<b>4.3.</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 cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	<b>0.5%</b>
	<b>4.4.</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>0.5%</b>
	<b>4.5.</b> Valorar la contribución de la digitalización a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).	<b>0.5%</b>

