

# DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA



## CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESO - BACHILLERATO

## Tabla de contenido

1. INFORMÁTICA 4º ESO .....	3
2. TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN 2º BACHILLERATO .....	16
3. DESARROLLO DIGITAL 1º BACHILLERATO .....	26

## 1. INFORMÁTICA 4º ESO

**MATERIA:** Tecnología de la información y la comunicación

**CURSO:** 4º ESO

**HORAS:** 67 horas

### OBJETIVOS

A continuación, se enumeran los objetivos generales de la etapa relacionados con nuestra materia conforme al artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE

Esta asignatura contribuye a alcanzar los siguientes Estándares de Aprendizaje:

- **B1.C1.** Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.

Estándares de Aprendizaje:

B1.C1.1. Interactúa con hábitos de seguridad adecuados en entornos virtuales.

B1.C1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.

- **B1.C2.** Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.

Estándares de Aprendizaje:

B1.C2.1. Realiza actividades de intercambio de información con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad intelectual.

- **B1.C3.** Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.

Estándares de Aprendizaje:

B1.C3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.

B1.C3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución y los usa de forma adecuada en sus producciones.

- **B2.C1.** Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.

Estándares de Aprendizaje:

B2.C1.1. Identifica componentes físicos de un ordenador, describiendo sus características técnicas y función en el conjunto.

B2.C1.2. Describe las conexiones entre los componentes físicos de un ordenador.

- **B2.C2.** Configurar y utilizar el sistema operativo identificando los elementos que lo componen y su función en el conjunto.

Estándares de Aprendizaje:

B2.C2.1. Diferencia los tipos de sistemas operativos describiendo sus características y elementos.

B2.C2.2. Configura los elementos básicos del sistema operativo y de accesibilidad del equipo informático.

B2.C2.3. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.

B2.C2.4. Utiliza las aplicaciones de actualización y mantenimiento del sistema operativo con responsabilidad.

- **B2.C3.** Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.

Estándares de Aprendizaje:

B2.C3.1. Instala software de propósito general desde diversas fuentes como dispositivos físicos o internet.

B2.C3.2. Desinstala aplicaciones utilizando las herramientas adecuadas con criterios de seguridad.

- **B2.C4.** Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.

Estándares de Aprendizaje:

B2.C4.1. Identifica los dispositivos físicos necesarios para comunicar equipos en red, describiendo sus características y su función en el conjunto.

B2.C4.2. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.

B2.C4.3. Conoce los protocolos de comunicación entre equipos.

B2.C4.4. Administra con responsabilidad y seguridad la comunicación entre equipos y sistemas.

- **B3.C1.** Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.

Estándares de Aprendizaje:

B3.C1.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.

B3.C1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.

B3.C1.3. Diseña bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.

- **B3.C2.** Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.

Estándares de Aprendizaje:

B3.C2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.

B3.C2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video guardando los archivos en el formato adecuado.

B3.C2.3. Edita mediante software específico imágenes y crea nuevos materiales en diversos formatos con responsabilidad y autonomía.

B3.C2.4. Realiza producciones sencillas integrando vídeo y audio, utilizando programas de edición de archivos multimedia.

- **B3.C3.** Utilizar aplicaciones y herramientas de desarrollo en dispositivos móviles para resolver problemas concretos.

Estándares de Aprendizaje:

B3.C3.1. Utiliza de forma adecuada distintas aplicaciones para dispositivos móviles de uso cotidiano y del entorno educativo.

B3.C3.2. Diseña y crea aplicaciones sencillas para dispositivos móviles.

- **B4.C1.** Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información

Estándares de Aprendizaje:

B4.C1.1. Identifica las amenazas a la seguridad los equipos informáticos, su capacidad de propagación y describe las consecuencias que pueden tener tanto para el equipo informático como para los datos.

B4.C1.2. Emplea medidas de seguridad activa y pasiva con asiduidad y hábitos de protección adecuados.

B4.C1.3. Utiliza de forma responsable distintos programas y aplicaciones de protección de equipos informáticos.

- **B4.C2.** Reconocer los peligros derivados de la navegación por internet y adoptar conductas de seguridad en la navegación.

Estándares de Aprendizaje:

B4.C2.1. Identifica los principales peligros derivados de la navegación por internet y sus consecuencias en el usuario, en el equipo y en los datos.

B4.C2.2. Emplea medidas adecuadas de protección en la navegación por internet.

B4.C2.3. Describe la importancia de la actualización del software de protección y el empleo de antimalware y de cortafuegos para garantizar la seguridad.

B4.C2.4. Conecta con redes WIFI desde distintos dispositivos de forma segura y desarrolla hábitos de conducta adecuados.

- **B5.C1.** Utilizar diversos recursos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.

Estándares de Aprendizaje:

B5.C1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.

B5.C1.2. Utiliza los recursos que nos ofrecen las nuevas tecnologías y sucesivos desarrollos para la publicación y difusión de contenidos.

- **B5.C2.** Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.

Estándares de Aprendizaje:

B5.C2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.

B5.C2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.

B5.C2.3. Elabora un espacio web (blog, wiki,...) para la publicación y difusión de contenidos mediante el uso de herramientas web gratuitas.

- **B5.C3.** Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.

Estándares de Aprendizaje:

B5.C3.1. Aplica los estándares de publicación de contenidos Web.

B5.C3.2. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona las propias de forma responsable y autónoma.

- **B6.C1.** Conocer las características básicas de internet y los servicios y posibilidades que ofrece.

Estándares de Aprendizaje:

B6.C1.1. Describe los servicios que ofrece internet y sus posibilidades tanto en el ámbito educativo como en el profesional, personal y de ocio.

B6.C1.2. Conoce y explica los protocolos de comunicación, así como la denominación de los elementos propios de internet.

- **B6.C2.** Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.

Estándares de Aprendizaje:

B6.C2.1. Accede a servicios web y plataformas desde diversos dispositivos electrónicos.

B6.C2.2. Realiza intercambio de información de forma segura en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.

B6.C2.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.

- **B6.C3.** Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.

Estándares de Aprendizaje:

B6.C3.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad y responsabilidad.

- **B6.C4.** Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.

Estándares de Aprendizaje:

B6.C4.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos con otras producciones, respetando los derechos de autor.

## PROCESO DE EVALUACIÓN DE ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

BLOQUE	VALORACIÓN (PORCENTAJE)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Valoración % Criterios evaluación	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Bloque 1	5 %	- B1.C1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	33,33%	- B1.C1.1. Interactúa con hábitos de seguridad adecuados en entornos virtuales. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)	- Tareas prácticas y de investigación
		- B1.C2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	33,33%	- B1.C1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)	
		- B1.C3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	33,33%	- B1.C2.1. Realiza actividades de intercambio de información con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad intelectual. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)	
				- B1.C3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)	
				- B1.C3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución y los usa de forma adecuada en sus producciones. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)	
Bloque 2	10 %	- B2.C1. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	25%	- B2.C1.1. Identifica componentes físicos de un ordenador, describiendo sus características técnicas y función en el conjunto. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)	- Tareas prácticas y de investigación
		- B2.C2. Configurar y utilizar el sistema operativo identificando los elementos que lo componen y su función en el conjunto.	25%	- B2.C1.2. Describe las conexiones entre los componentes físicos de un ordenador. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)	
				- B2.C2.1. Diferencia los tipos de sistemas operativos describiendo sus características y elementos.	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- B2.C3. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.</li> </ul>	25%	<p>Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- B2.C2.2. Configura los elementos básicos del sistema operativo y de accesibilidad del equipo informático.</li> </ul> <p>Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- B2.C2.3. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.</li> </ul> <p>Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- B2.C2.4. Utiliza las aplicaciones de actualización y mantenimiento del sistema operativo con responsabilidad.</li> </ul> <p>Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</p>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- B2.C4. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.</li> </ul>	25%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B2.C3.1. Instala software de propósito general desde diversas fuentes como dispositivos físicos o internet.</li> </ul> <p>Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- B2.C3.2. Desinstala aplicaciones utilizando las herramientas adecuadas con criterios de seguridad.</li> </ul> <p>Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- B2.C4.1. Identifica los dispositivos físicos necesarios para comunicar equipos en red, describiendo sus características y su función en el conjunto.</li> </ul> <p>Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- B2.C4.2. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.</li> </ul> <p>Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- B2.C4.3. Conoce los protocolos de comunicación entre equipos.</li> </ul> <p>Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- B2.C4.4. Administra con responsabilidad y seguridad la comunicación entre equipos y sistemas. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> </ul>	



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- B3.C3. Utilizar aplicaciones y herramientas de desarrollo en dispositivos móviles para resolver problemas concretos.</li> </ul>		<p>Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</p>	
Bloque 4	5 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B4.C1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</li> </ul>	50%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B4.C1.1. Identifica las amenazas a la seguridad los equipos informáticos, su capacidad de propagación y describe las consecuencias que pueden tener tanto para el equipo informático como para los datos. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B4.C1.2. Emplea medidas de seguridad activa y pasiva con asiduidad y hábitos de protección adecuados. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B4.C1.3. Utiliza de forma responsable distintos programas y aplicaciones de protección de equipos informáticos. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tareas prácticas y de investigación</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- B4.C2. Reconocer los peligros derivados de la navegación por internet y adoptar conductas de seguridad en la navegación.</li> </ul>	50%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B4.C2.1. Identifica los principales peligros derivados de la navegación por internet y sus consecuencias en el usuario, en el equipo y en los datos. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B4.C2.2. Emplea medidas adecuadas de protección en la navegación por internet. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B4.C2.3. Describe la importancia de la actualización del software de protección y el empleo de antimalware y de cortafuegos para garantizar la seguridad. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B4.C2.4. Conecta con redes WIFI desde distintos dispositivos de forma segura y desarrolla hábitos de conducta adecuados. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> </ul>	

Bloque 5	15 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B5.C1. Utilizar diversos recursos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.</li>   <li>- B5.C2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.</li>   <li>- B5.C3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.</li> </ul>	<p>33,33%</p> <p>33,33%</p> <p>33,33%</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B5.C1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B5.C1.2. Utiliza los recursos que nos ofrecen las nuevas tecnologías y sucesivos desarrollos para la publicación y difusión de contenidos. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B5.C2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B5.C2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B5.C2.3. Elabora un espacio web (blog, wiki, ...) para la publicación y difusión de contenidos mediante el uso de herramientas web gratuitas. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B5.C3.1. Aplica los estándares de publicación de contenidos Web. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B5.C3.2. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona las propias de forma responsable y autónoma. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tareas prácticas y de investigación</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- B6.C1. Conocer las características básicas de internet y los servicios y posibilidades que ofrece.</li> </ul>	<p>25%</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B6.C1.1. Describe los servicios que ofrece internet y sus posibilidades tanto en el ámbito educativo como en el profesional, personal y de ocio. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B6.C1.2. Conoce y explica los protocolos de comunicación, así como la denominación de los elementos propios de internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tareas prácticas y</li> </ul>

Bloque 6	15 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B6.C2. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.</li>   <li>- B6.C3. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.</li> <li>- B6.C4. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio</li> </ul>	<p>25%</p> <p>25%</p> <p>25%</p>	<p>Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- B6.C2.1. Accede a servicios web y plataformas desde diversos dispositivos electrónicos. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B6.C2.2. Realiza intercambio de información de forma segura en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B6.C2.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B6.C3.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad y responsabilidad. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> <li>- B6.C4.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos con otras producciones, respetando los derechos de autor. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA)</li> </ul>	de investigación
----------	------	--	--	---	------------------

## **CRITERIOS DE CALIFICACION**

A continuación, se muestran los criterios de calificación y la ponderación que tendrán sobre la calificación final del alumno.

Se pretende fomentar la aplicación práctica de los contenidos adquiridos en la asignatura, para más adelante aplicarlos en el mundo académico y laboral. Se valorará el cumplimiento de los plazos de entrega, uso coherente de la lengua en la documentación de prácticas, y la originalidad y el ingenio mostrados en la resolución de problemas, así como la completitud y adecuación del trabajo realizado. Se valorará también la afinidad y coherencia de ideas y el respeto a los demás y a sus ideas. Se fomentará el trabajo en equipo.

Todos los criterios de evaluación se valoran con una calificación de 0 a 10 puntos. Con un valor inferior a 5 se considera no superado.

Para calcular la calificación de los criterios de evaluación se ponderará la calificación de los distintos estándares de aprendizaje (a través tareas, prácticas y pruebas objetivas) utilizados para ese criterio de forma equitativa.

Todos los estándares de aprendizaje se valoran con una calificación de 0 a 10 puntos. Con un valor inferior a 5 se considera no superado.

Para calcular la calificación de cada bloque se ponderará la calificación de los criterios de evaluación asociados.

Para calcular la calificación de cada evaluación se promediará la calificación obtenida en los criterios de evaluación establecidos en los bloques estudiados en esa evaluación.

Para superar la asignatura, será necesario que la media total entre evaluaciones sea mayor o igual a 5.

## **RECUPERACIÓN**

Para la recuperación de los estándares de aprendizaje suspensos en cada evaluación, se propondrá un plan de trabajo al inicio de la siguiente evaluación.

Para la convocatoria extraordinaria de Junio, si un alumno tiene sin superar alguna evaluación, tendrá la posibilidad de realizar la prueba final extraordinaria de Junio. En dicha prueba, el alumno realizará los ejercicios relacionados únicamente con aquellos estándares de aprendizaje, de todo el curso, en los que haya obtenido menos de 5 puntos sobre 10. Para el resto de estándares de aprendizaje, el alumno conservará la nota obtenida en la evaluación concreta.

La recuperación versará sobre criterios de evaluación completos no superados por el alumno, aún si el alumno tiene algún estándar del mismo aprobado, bajo la suposición de que el alumno puede volver a superar fácilmente estándares previamente superados.

## 2. TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN 2º BACHILLERATO

### TITULO: Tecnología de la información y la comunicación II

**DURACIÓN:107 Horas**

#### OBJETIVOS

Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos generales de la etapa que se alcanzarán a través de nuestra materia serán:

1. Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
2. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular, la violencia contra la mujer e impulsar la AÑO XXXIV Núm. 120 22 de junio de 2015 18890 igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
3. Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
4. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
6. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad de Bachillerato elegida.
7. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
8. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

#### RESULTADOS

#### DE

#### APRENDIZAJE

Los siguientes resultados o estándares de aprendizaje evaluables correspondientes a los 3 bloques temáticos establecidos en el decreto antes mencionado, según se identifican a continuación mediante diferentes colores, serán reordenados en función de las unidades temáticas tal y como se detalla más adelante.

9. Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.

10. Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.
11. Utiliza los elementos de la sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos.
12. Elabora programas de mediana complejidad describiendo el código correspondiente a partir de su diagrama de flujo.
13. Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.
14. Desarrolla programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.
15. Diseña aplicaciones para su uso en dispositivos móviles.
16. Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.
17. Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.
18. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que ésta se basa.
19. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.
20. Diseña páginas web con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.
21. Crea un espacio web mediante el uso de las herramientas que nos proporciona la web 2.0. para la publicación de contenidos de elaboración propia.
22. Describe las posibilidades de utilización de dispositivos móviles para la realización de trabajos colaborativos en la web.
23. Utiliza herramientas proporcionadas por las nuevas tecnologías basadas en la web 2.0. para la realización de trabajos colaborativos.
24. Investiga la situación actual y la influencia en la vida cotidiana y en el ámbito profesional de las nuevas tecnologías, describiendo ejemplos
25. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.
26. Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.
27. Valora la importancia de la utilización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.
28. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.
29. Identifica los principales peligros derivados de la navegación por internet y sus consecuencias en el usuario, en el equipo y en los datos.
30. Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.
31. Conecta con redes WIFI desde distintos dispositivos de forma segura y desarrolla hábitos de conducta adecuados.

32. Emplea medidas adecuadas de protección en la navegación por internet tanto en equipos informáticos como en dispositivos móviles.

## COMPETENCIAS

## CLAVE

**La materia Tecnologías de la Información y la Comunicación contribuye a la consecución de las siguientes competencias clave:**

1. Comunicación lingüística (CCL)
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)
3. Competencia digital (CD)
4. Aprender a aprender (CAA)
5. Competencias sociales y cívicas (CSYC)
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SYEP)
7. Conciencia y expresiones culturales (CEC)

## EVALUACIÓN

La evaluación será continua, orientadora e integradora y las realizaremos en todos los momentos del proceso educativo: al inicio del proceso, durante el proceso y al final del mismo.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La asistencia diaria a clase será obligatoria, una asistencia inferior al 80% de las horas de duración del módulo supondrá la pérdida del derecho a evaluación continua. Entendiendo como evaluación continua todas aquellas tareas que se proponen por parte del profesor a lo largo del curso (prácticas, pruebas escritas, ...).

Se evaluará mayoritariamente mediante trabajos trimestrales realizados por los alumnos. En caso de que el profesor lo estime oportuno, podrá pedir a los alumnos que les expliquen cómo han hecho los trabajos, para así demostrar que han sido ellos mismos los que los han realizado, y no se los han hecho otras terceras personas ni lo han copiado directamente desde internet sin entender lo que copiaban.

Se recoge en una tabla cómo se calculará el resultado del alumno según cada resultado de aprendizaje y los criterios de evaluación para evaluarlo. Dentro de cada resultado de aprendizaje cada criterio de evaluación se valorará con la misma ponderación.

UNIDAD DE TRABAJO	RESULTADO DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN SOBRE 100 PUNTOS
Ud1. La era digital. Realidades y tendencias del mundo digital actual, con hincapié en las actividades y herramientas en red..	<p>- Describe las posibilidades de utilización de dispositivos móviles para la realización de trabajos colaborativos en la web.</p> <p>-Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.</p> <p>-Describe las posibilidades de utilización de dispositivos móviles para la realización de trabajos colaborativos en la web.</p> <p>-Utiliza herramientas proporcionadas por las nuevas tecnologías basadas en la web 2.0. para la realización de trabajos colaborativos.</p>	<p>-Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.</p> <p>-Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.</p>	Examen, trabajos y cuestionarios	10 puntos
Ud2. Blogs. Creación de un blog en WordPress.	Crea un espacio web mediante el uso de las herramientas que nos proporciona la web 2.0. para la publicación de contenidos de elaboración propia.	-Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.	Examen, trabajos y cuestionarios	15 puntos
Ud. 3: Desarrollo de páginas web.	Diseña páginas web con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.		Examen, trabajos y cuestionarios	15 puntos

<p>Ud. 4: Seguridad informática</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.</li> <li>-Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.</li> <li>-Valora la importancia de la utilización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</li> <li>-Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.</li> <li>-Identifica los principales peligros derivados de la navegación por internet y sus consecuencias en el usuario, en el equipo y en los datos.</li> <li>-Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.</li> <li>-Conecta con redes WIFI desde distintos dispositivos de forma segura y desarrolla hábitos de conducta adecuados.</li> <li>-Emplea medidas adecuadas de protección en la navegación por internet tanto en equipos informáticos como en dispositivos móviles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.</li> <li>-Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.</li> </ul>	<p>Examen, trabajos y cuestionarios</p>	<p>20 puntos</p>
-------------------------------------	---	---	---	------------------

Ud. 5: Programación estructurada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.</li> <li>-Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.</li> </ul>		Examen, trabajos y cuestionarios	20 puntos
Ud. 6: Programación orientada a objetos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utiliza los elementos de la sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.</li> <li>-Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.</li> </ul>	Examen, trabajos y cuestionarios	15 puntos
Ud. 7: Análisis y pruebas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Elabora programas de mediana complejidad describiendo el código correspondiente a partir de su diagrama de flujo.</li> <li>-Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.</li> <li>-Desarrolla programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.</li> <li>-Diseña aplicaciones para su uso en dispositivos móviles.</li> <li>-Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.</li> <li>-Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.</li> <li>-Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.</li> <li>-Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.</li> </ul>	Examen, trabajos y cuestionarios	5 puntos

## 1. OBJETIVOS MÍNIMOS

Estos objetivos mínimos se corresponden con los objetivos marcados en cada una de las unidades:

UT	Objetivos Mínimos
U.T.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describe las posibilidades de utilización de dispositivos móviles para la realización de trabajos colaborativos en la web.</li> <li>-Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.</li> <li>-Describe las posibilidades de utilización de dispositivos móviles para la realización de trabajos colaborativos en la web.</li> <li>-Utiliza herramientas proporcionadas por las nuevas tecnologías basadas en la web 2.0. para la realización de trabajos colaborativos.</li> </ul>
U.T.2	<p>Crea un espacio web mediante el uso de las herramientas que nos proporciona la web 2.0. para la publicación de contenidos de elaboración propia.</p>
U.T.3	<p>Diseña páginas web con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.</p>
U.T.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.</li> <li>-Valora la importancia de la utilización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</li> <li>-Identifica los principales peligros derivados de la navegación por internet y sus consecuencias en el usuario, en el equipo y en los datos.</li> <li>-Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.</li> <li>-Conecta con redes WIFI desde distintos dispositivos de forma segura y desarrolla hábitos de conducta adecuados.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>-Emplea medidas adecuadas de protección en la navegación por internet tanto en equipos informáticos como en dispositivos móviles.</li></ul>
U.T.5	<ul style="list-style-type: none"><li>-Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.</li><li>-Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.</li></ul>
U.T.6	<ul style="list-style-type: none"><li>-Utiliza los elementos de la sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos.</li><li>-Elabora programas de mediana complejidad describiendo el código correspondiente a partir de su diagrama de flujo.</li></ul>
U.T.7	<ul style="list-style-type: none"><li>-Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.</li><li>-Desarrolla programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.</li><li>-Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.</li></ul>

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Se muestran los criterios de evaluación e instrumentos de recogida de información para la evaluación del aprendizaje que se utilizará, así como la ponderación que tendrán sobre la calificación final del alumno:

Realización de actividades tanto a nivel individual como en grupo -> Se pretende fomentar la aplicación práctica de los contenidos adquiridos en el módulo profesional, para más adelante aplicarlos en el mundo laboral. Se valorará el cumplimiento de los plazos de entrega, uso coherente de la lengua en la documentación de prácticas, y la originalidad y el ingenio mostrados en la resolución de problemas, así como la completitud y adecuación del trabajo realizado. Se valorará también la afinidad y coherencia de ideas y el respeto a los demás y a sus ideas. Se fomentará el trabajo en grupo.

Realización de Pruebas de Conocimiento -> Son entendidas como un instrumento para medir el nivel de aprendizaje del alumno. Sirven para motivar al alumno en el estudio y aprendizaje de los contenidos. Se valorará el correcto uso de la lengua, la claridad y presentación de las respuestas y por supuesto la completitud y adecuación las respuestas.

Todos los instrumentos de evaluación se valoran de 0 a 10 puntos, o, en el caso de algunas de las tareas, como apto/no apto (teniendo en este caso que repetir la tarea o actividad a criterio del profesor).

Para calcular la calificación de cada unidad se ponderarán prácticas y pruebas objetivas con los porcentajes comentados.

Para calcular la calificación de cada evaluación se promediará la calificación obtenida en las unidades estudiadas hasta cada evaluación.

Para superar cada evaluación del módulo, el alumno deberá haber alcanzado, como mínimo, una calificación de 5, una vez se hayan ponderado las calificaciones de cada uno de los resultados de aprendizaje tratados durante las evaluaciones. De igual manera, para que el alumno pueda superar la evaluación final, deberá obtener una calificación igual o superior a 5, una vez se hayan ponderado todas las calificaciones de los resultados de aprendizaje tratados.

Además, cada una de las unidades de trabajo, deberá haber obtenido una calificación igual o superior a 5.

Si las faltas de asistencia alcanzan un 20% de la duración del curso, el alumno perderá el derecho a evaluación continua, tal y como especifica la orden de la consejería de educación de Castilla-La Mancha.

Por otra parte, actitudes como utilizar el ordenador para jugar, instalar software no autorizado, cambiar la configuración de los equipos, actitudes que impidan el funcionamiento de clase con interrupciones continuas, no traer material, será tenido en cuenta y penalizado, independientemente de las sanciones que pudiera dictar el consejo escolar.

En caso de no completarse el programa previsto se recalcularán los resultados globales de la evaluación según la puntuación correspondiente a los criterios de evaluación establecidos completados total o parcialmente.

#### ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN

Se realizarán diversas actividades de refuerzo y ampliación para los alumnos que lo necesiten. Estas actividades son de distintas tipologías. Desde trabajos de investigación a prácticas de refuerzo. Estas se realizarán cuando el alumno termine las actividades programadas para cada unidad.

## **EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

En relación con los criterios de evaluación e instrumentos para la evaluación de la enseñanza, utilizaremos los siguientes:

1. El contraste de experiencias con otros compañeros del equipo docente o de otros centros.
2. La reflexión a partir del análisis comparativo entre resultados esperados y los obtenidos.
3. Los cuestionarios contestados por los propios profesores y por los alumnos sobre asuntos que afecten a la marcha general del centro y del módulo.

La intervención educativa debe ser continua y, por tanto, conviene tomar datos a lo largo del proceso para hacer los cambios pertinentes en el momento adecuado.

## **CRITERIOS DE RECUPERACIÓN**

Si la calificación de la evaluación es inferior a 5 se deben recuperar los estándares de aprendizaje suspensos en la evaluación.

De cara a la evaluación final de junio, en caso de que un alumno tenga sin superar alguna evaluación, tendrá la posibilidad de realizar la prueba final de junio. En dicha prueba el alumno realizará los ejercicios únicamente de aquellos estándares de aprendizaje en los que haya obtenido menos de 5 puntos sobre 10. Para el resto de estándares de aprendizaje el alumno conservará la nota obtenida en la evaluación concreta.

De cara a la evaluación extraordinaria, en caso de que un alumno tenga sin superar alguna evaluación, tendrá la posibilidad de realizar una prueba final. En dicha prueba el alumno realizará los ejercicios únicamente de aquellos estándares de aprendizaje, de todo el curso, en los que haya obtenido menos de 5 puntos sobre 10. Para el resto de estándares de aprendizaje el alumno conservará la nota obtenida en la evaluación concreta.

### 3. DESARROLLO DIGITAL 1º BACHILLERATO

#### TITULO: DESARROLLO DIGITAL

**DURACIÓN:107 Horas**

#### OBJETIVOS

Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos generales de la etapa que se alcanzarán a través de nuestra materia serán:

1. Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
2. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular, la violencia contra la mujer e impulsar la AÑO XXXIV Núm. 120 22 de junio de 2015 18890 igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
3. Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
4. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
6. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad de Bachillerato elegida.
7. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
8. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

#### SABERES BÁSICOS

**saberes básicos** según el Decreto 83/2022, de 12 de julio es:

##### A. Dispositivos digitales y sistemas operativos.

- Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje y resolución de problemas.
- Dispositivos móviles y conectados (IoT): Elementos y aplicaciones.
- Sistemas operativos: Tipos, instalación y configuración.

##### B. Sistemas interconectados.

- Fundamentos de internet y servicios en línea, como pueden ser: streaming de vídeo, correo web, medios sociales y aplicaciones.
- Redes de dispositivos: configuración en el ámbito local y doméstico, tipos de conexiones y salida a internet.
- Dispositivos IoT: Conexión, almacenamiento y monitorización de datos en internet.

#### C. Producción digital de contenidos.

- Selección de fuentes de información
- Edición de textos, hoja de cálculo y base de datos.
- Edición multimedia: imagen, sonido y vídeo.
- Modelado 3D y animación. Realidad virtual y aumentada.
- Publicación de contenidos en plataformas en línea y redes sociales.

#### D. Programación de dispositivos.

- Herramientas para la creación de programas o aplicaciones.
- Estructuras básicas de un lenguaje de programación.
- Elementos de un programa: datos, variables, operaciones aritméticas y lógicas, funciones, bucles y condicionales.
- Diagramas de flujo.
- Algoritmos para la resolución de problemas, diseño de aplicaciones y depuración.

#### E. Seguridad digital.

- Seguridad en dispositivos. Medidas para hacer frente a amenazas y ataques a los dispositivos por parte de softwares maliciosos.
- Seguridad en la protección de la privacidad de los datos. Gestión de la identidad y la huella digital en internet. Medidas preventivas. Configuración de redes sociales.
- Seguridad en las personas. Riesgos para la salud física y mental provocados por la hiperconexión. Reputación personal en redes sociales. Situaciones de violencia en la red.

#### F. Ciudadanía digital.

- Interacción social en la red: libertad de expresión y etiqueta digital. Uso crítico de la información y detección de noticias falsas.
- Ética en el uso de materiales y herramientas digitales en la red: propiedad intelectual, licencias de uso, cesión de datos personales, principios del software libre, obsolescencia programada.
- Inteligencia artificial: fundamentos y sesgos asociados al aprendizaje automático.
- Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.
- Comercio electrónico: facturas digitales, sistemas de pago en línea y criptomonedas.
- Huella de carbono digital.

#### 4. 1. EVALUACIÓN

Según el Decreto 8/2022, de 8 de febrero, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha en su artículo 4 establece

*“La Consejería con competencias en materia de educación y los centros educativos, dentro de su autonomía pedagógica, garantizarán el derecho del alumnado a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad, atendiendo a las características de la evaluación en las respectivas etapas conforme a la legislación vigente”*

En su artículo 6, Atención a las diferencias individuales en la evaluación se establecen los siguientes puntos:

1. La consejería con competencias en materia de educación establecerá las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las circunstancias del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.
2. Igualmente, se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje, que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado.
3. Se establecerán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas en la enseñanza y evaluación de la lengua extranjera para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, en especial para aquel que presente dificultades en su comprensión y expresión.
4. Cuando las circunstancias personales del alumno o alumna con necesidades educativas especiales lo aconsejen para la consecución de los objetivos de la enseñanza básica, este alumnado podrá prolongar un curso adicional su escolarización. Estas circunstancias podrán ser permanentes o transitorias y deberán estar suficientemente acreditadas.

#### 5. 1.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<p>Competencia Específica 1</p> <p>Instalar y configurar dispositivos, identificando, resolviendo los problemas técnicos sencillos que puedan surgir y aplicando los</p>	<p>1.1 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.</p>
--	--

<p>conocimientos digitales de hardware y software.</p>	<p>1.2 Conectar y gestionar dispositivos en línea, seleccionando las plataformas apropiadas para la publicación de información y datos, siguiendo las normas básicas de seguridad en la red.</p> <p>1.3 Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales.</p>
<p><b>Competencia Específica 2</b></p> <p>Diseñar y configurar redes de equipos, comprendiendo el funcionamiento del flujo de información digital entre dispositivos y analizando las amenazas del entorno digital, para velar por la seguridad y la salud de las personas</p>	<p>2.1 Diseñar y planificar redes locales, aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica, siguiendo las normas y valorando los riesgos de seguridad asociados.</p>
<p><b>Competencia Específica 3</b></p> <p>Producir y utilizar contenidos digitales destinados a la expresión de ideas, al intercambio de información y comunicación, teniendo en cuenta las normas de uso de materiales y herramientas en la red, para fomentar la creatividad, la colaboración inclusiva, así como el uso responsable y ético de la tecnología.</p>	<p>3.1 Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades, respetando las condiciones y licencias de uso, con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.</p> <p>3.2 Crear contenidos digitales, de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas apropiadas para su producción, respetando los derechos de autor y las licencias de uso.</p> <p>3.3 Intercambiar información y productos digitales, a través de entornos colaborativos en línea, publicando contenidos digitales creativos, con una actitud proactiva y respetuosa.</p>
<p><b>Competencia Específica 4</b></p> <p>Crear soluciones tecnológicas innovadoras, desarrollando algoritmos con tecnologías digitales, de forma individual o colectiva, respetando las licencias de uso en la reutilización de código fuente, además de mostrar interés por el empleo y la evolución de las tecnologías digitales, para dar respuesta a necesidades concretas en diferentes contextos.</p>	<p>4.1 Seleccionar el entorno de programación adecuado, investigando su idoneidad entre distintas soluciones posibles para el desarrollo y depuración de programas, con actitud crítica y teniendo en cuenta criterios de rendimiento y adaptabilidad a los dispositivos.</p> <p>4.2 Diseñar programas sencillos que resuelvan necesidades tecnológicas concretas, creando algoritmos específicos mediante entornos de programación, de manera individual o colectiva, proponiendo las licencias de uso y teniendo en cuenta criterios de accesibilidad y durabilidad.</p>
<p><b>Competencia Específica 5</b></p> <p>Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las distintas posibilidades legales existentes para la creación, el uso e intercambio de contenidos digitales en la red e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable, cívico,</p>	<p>5.1 Aplicar medidas de seguridad preventivas y correctivas sobre los dispositivos digitales, instalando y configurando programas de protección.</p> <p>5.2 Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones del servicio de las redes sociales, buscadores y espacios virtuales de trabajo.</p>

sostenible y reflexivo de la tecnología.	5.3 Identificar los riesgos en la red y promover prácticas seguras en el uso de la tecnología digital, analizando las situaciones y entornos que representen amenazas para el bienestar físico y mental de las personas.
<p>Competencia específica 6</p> <p>Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las distintas posibilidades legales existentes para la creación, el uso e intercambio de contenidos digitales en la red e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable, cívico, sostenible y reflexivo de la tecnología.</p>	<p>6.1 Hacer un uso ético de las herramientas y contenidos digitales, respetando las licencias de uso y la propiedad intelectual, reconociendo las implicaciones legales en su uso y distribución, así como los sesgos asociados en el manejo de datos.</p> <p>6.2 Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, analizando los métodos de acceso, uso e impacto ecosocial, siendo conscientes de la brecha digital y el aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.</p> <p>6.3 Valorar la importancia de la libertad de expresión que ofrecen 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.</p>

## 6.

### 7. 1.2. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

El proceso de evaluación de los alumnos es uno de los elementos más importantes de la programación didáctica, porque refleja el trabajo realizado tanto por el docente como por el alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello debemos tener una información detallada del alumno en cuanto a su nivel de comprensión respecto a los saberes básicos y competencias específicas tratados en el aula.

Esta información la obtendremos de los diferentes instrumentos que se emplearán a lo largo del curso para poder establecer un juicio objetivo que nos lleve a tomar una decisión en la evaluación. Para ello los criterios de evaluación serán evaluados a través de instrumentos diversos.

Teniendo en cuenta las pautas que guían la evaluación del alumnado, continua, formativa e integradora, a lo largo del curso se realizarán las siguientes evaluaciones:

- **Evaluación inicial:** al comienzo de cada unidad didáctica se realizará una evaluación inicial del alumnado con el fin de conocer el nivel de conocimientos de dicha unidad o tema.
- **Evaluación continua:** en base al seguimiento de la adquisición de las competencias clave, logro de los objetivos y criterios de evaluación a lo largo del curso escolar la evaluación será continua.
- **Evaluación formativa:** durante el proceso de evaluación el docente empleará los instrumentos de evaluación para que los alumnos sean capaces de detectar sus errores, reportándoles la información y promoviendo un feed-back.
- **Evaluación integradora:** se realiza en las sesiones de evaluación programadas a lo largo del curso. En ellas se compartirá el proceso de evaluación por parte

del conjunto de profesores de las distintas materias del grupo coordinados por el tutor. En estas sesiones se evaluará el aprendizaje de los alumnos en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.

- **Evaluación final:** de carácter sumativo y realizada antes de finalizar el curso para valorar la evolución, el progreso y el grado de adquisición de competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- **Autoevaluación y coevaluación:** para hacer partícipes a los alumnos en el proceso evaluador. Se harán efectivas a través de las actividades, trabajos, proyectos y pruebas que se realizarán a lo largo del curso y que se integrarán en las diferentes situaciones de aprendizaje que se definan.

Concretamente en el aula para el desarrollo de las clases se seguirán las siguientes pautas:

- Los ejercicios y actividades a desarrollar por el alumno se encuentran en el aula virtual de la materia (plataforma educamosclm).
  - o Dichas actividades serán resueltas por el alumno, y guardadas en una carpeta en su ordenador y en su memoria portable tipo USB-Flash.
  - o Para cada unidad el alumno se creará una subcarpeta, en la que irá guardando las actividades realizadas durante la misma.
  - o Después, dichas actividades, en algunos casos, se le podrá requerir que las envíe por correo electrónico, las publique en su blog, las comparta en alguna carpeta de disco duro virtual, o las suba a alguna plataforma Moodle (Aula Virtual EducamosCLM o similar).
- Para el desarrollo de la asignatura se utilizará en su mayoría software libre.
- Durante el desarrollo de algunas de las actividades se le informará al alumno en qué ha fallado, se le dará la oportunidad de que lo rectifique, pudiendo variar su nota en dicho apartado.
- **Las actividades se han de presentar en la fecha indicada**, en caso de no ser así, el profesor dependiendo de las circunstancias podrá proponer un nuevo plazo o no. Cuando el alumno modifique alguna actividad después de su corrección debe enviar un e-mail indicando qué parte de la actividad se ha revisado, pero repercutirá en la calificación del estándar de aprendizaje correspondiente la puntualidad a la hora de entregar las actividades.
- El desarrollo normal de una unidad, por regla general, será:
  - o Introducción de la unidad por parte del profesor.
  - o Búsqueda de algunas actividades teóricas o conceptos en internet.
  - o Realizar mapa conceptual de la misma.
  - o Realizar las actividades propuestas.
  - o Hacer llegar al profesor dichas actividades: correo electrónico, publicadas en su blog, compartidas en alguna carpeta de disco duro virtual, o subidas a alguna plataforma Moodle (Aula Virtual EducamosCLM o similar).
  - o Prueba de la unidad.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	SABERES BÁSICOS	Unidad Trabajo	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	%
<p><b>Competencia Específica 1</b></p> <p>Instalar y configurar dispositivos, identificando, resolviendo los problemas técnicos sencillos que puedan surgir y aplicando los conocimientos digitales de hardware y software.</p>	Dispositivos digitales y Sistemas Operativos	UT2 UT3	<p>1.1 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.</p> <p>1.2 Conectar y gestionar dispositivos en línea, seleccionando las plataformas apropiadas para la publicación de información y datos, siguiendo las normas básicas de seguridad en la red.</p> <p>1.3 Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales.</p>	20
<p><b>Competencia Específica 2</b></p> <p>Diseñar y configurar redes de equipos, comprendiendo el funcionamiento del flujo de información digital entre dispositivos y analizando las amenazas del entorno digital, para velar por la seguridad y la salud de las personas</p>	Sistemas Interconectados	UT9	<p>2.1 Diseñar y planificar redes locales, aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica, siguiendo las normas y valorando los riesgos de seguridad asociados.</p>	10
<p><b>Competencia Específica 3</b></p> <p>Producir y utilizar contenidos digitales destinados a la expresión de ideas, al intercambio de información y comunicación, teniendo en cuenta las normas de uso de materiales y herramientas en la red, para fomentar la creatividad, la colaboración inclusiva, así como el uso responsable y ético de la tecnología.</p>	Producción Digital de contenidos	UT4 UT5 UT6 UT7 UT8	<p>3.1 Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades, respetando las condiciones y licencias de uso, con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.</p> <p>3.2 Crear contenidos digitales, de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas apropiadas para su producción, respetando los derechos de autor y las licencias de uso.</p> <p>3.3 Intercambiar información y productos digitales, a través de entornos colaborativos en línea, publicando contenidos digitales creativos, con una actitud proactiva y respetuosa.</p>	30
<p><b>Competencia Específica 4</b></p> <p>Crear soluciones tecnológicas innovadoras, desarrollando algoritmos con tecnologías digitales, de forma individual o colectiva, respetando las licencias de uso en la reutilización de código fuente, además de mostrar interés por el empleo y la evolución de las tecnologías digitales, para dar respuesta a necesidades concretas en diferentes contextos.</p>	Programación de Dispositivos	UT10 UT11 UT12	<p>4.1 Seleccionar el entorno de programación adecuado, investigando su idoneidad entre distintas soluciones posibles para el desarrollo y depuración de programas, con actitud crítica y teniendo en cuenta criterios de rendimiento y adaptabilidad a los dispositivos.</p> <p>4.2 Diseñar programas sencillos que resuelvan necesidades tecnológicas concretas, creando algoritmos específicos mediante entornos de programación, de manera individual o colectiva, proponiendo las licencias de</p>	20

			uso y teniendo en cuenta criterios de accesibilidad y durabilidad.	
<p><b>Competencia Específica 5</b></p> <p>Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las distintas posibilidades legales existentes para la creación, el uso e intercambio de contenidos digitales en la red e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable, cívico, sostenible y reflexivo de la tecnología.</p>	<p><b>Seguridad digital</b></p>	<p><b>UT3</b></p>	<p>5.1 Aplicar medidas de seguridad preventivas y correctivas sobre los dispositivos digitales, instalando y configurando programas de protección.</p> <p>5.2 Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones del servicio de las redes sociales, buscadores y espacios virtuales de trabajo.</p> <p>5.3 Identificar los riesgos en la red y promover prácticas seguras en el uso de la tecnología digital, analizando las situaciones y entornos que representen amenazas para el bienestar físico y mental de las personas.</p>	<p><b>10</b></p>
<p><b>Competencia específica 6</b></p> <p>Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las distintas posibilidades legales existentes para la creación, el uso e intercambio de contenidos digitales en la red e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable, cívico, sostenible y reflexivo de la tecnología.</p>	<p><b>Ciudadanía digital</b></p>	<p><b>UT1</b></p>	<p>6.1 Hacer un uso ético de las herramientas y contenidos digitales, respetando las licencias de uso y la propiedad intelectual, reconociendo las implicaciones legales en su uso y distribución, así como los sesgos asociados en el manejo de datos.</p> <p>6.2 Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, analizando los métodos de acceso, uso e impacto ecosocial, siendo conscientes de la brecha digital y el aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.</p> <p>6.3 Valorar la importancia de la libertad de expresión que ofrecen 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.</p>	<p><b>10</b></p>
<p>Cada criterio de evaluación dentro de cada competencia específica pondera lo mismo.</p>				