

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA



CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESO - BACHILLERATO

Tabla de contenido

1. DIGITALIZACIÓN 4º ESO	3
2. DESARROLLO DIGITAL 1º BACHILLERATO	16

1. DIGITALIZACIÓN 4º ESO

CURSO: 4º ESO

HORAS: 67 horas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Relación Criterios de Evaluación (CR) asociados a sus Competencias Específicas (CE).

4.DIGIT.CE1 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. 15%	
4.DIGIT.CE1.CR1 Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva	25%
4.DIGIT.CE1.CR2 Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales	25%
4.DIGIT.CE1.CR3 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	25%
4.DIGIT.CE1.CR4 Instalar y eliminar software de propósito general, conociendo los diferentes niveles de privilegios que ofrece el sistema operativo a los usuarios y valorando la idoneidad del mismo.	25%
4.DIGIT.CE2 Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente. 60%	
4.DIGIT.CE2.CR1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	25%
4.DIGIT.CE2.CR2 . Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal	25%

de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	
4.DIGIT.CE2.CR3 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.	25%
4.DIGIT.CE2.CR4 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.	25%
4.DIGIT.CE3 Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	10%
4.DIGIT.CE3.CR1 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.	33.33%
4.DIGIT.CE3.CR2 Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	33.33%
4.DIGIT.CE3.CR3 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	33.33%
4.DIGIT.CE4 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.	15%
4.DIGIT.CE4.CR1 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.	16.67%
4.DIGIT.CE4.CR2 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.	16.67%
4.DIGIT.CE4.CR3 Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados,	16.67%

analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad	
4.DIGIT.CE4.CR4 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.	16.67%
4.DIGIT.CE4.CR5 Utilizar estrategias de colaboración para la resolución de problemas sencillos, fomentando el trabajo en equipo y promoviendo el respeto y las buenas prácticas en el desarrollo de proyectos.	16.67%
4.DIGIT.CE4.CR6 Conocer los principios del software libre y sus implicaciones éticas en el desarrollo de programas informáticos, analizando distintos tipos de licencias libres.	16.67%

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES 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	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Bloque 1	<ul style="list-style-type: none"> - B1.C1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red. - B1.C2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. - B1.C3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web. 	<ul style="list-style-type: none"> - B1.C1.1. Interactúa con hábitos de seguridad adecuados en entornos virtuales. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B1.C1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - 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) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tareas prácticas y de investigación
Bloque 2	<ul style="list-style-type: none"> - B2.C1. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características. - B2.C2. Configurar y utilizar el sistema operativo identificando los elementos que lo componen y su función en el conjunto. - B2.C3. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general. 	<ul style="list-style-type: none"> - B2.C1.1. Identifica componentes físicos de un ordenador, describiendo sus características técnicas y función en el conjunto. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - 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. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B2.C2.2. Configura los elementos básicos del sistema operativo y de accesibilidad del equipo informático. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B2.C2.3. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B2.C2.4. Utiliza las aplicaciones de actualización y mantenimiento del sistema operativo con responsabilidad. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tareas prácticas y de investigación

	<ul style="list-style-type: none"> - B2.C4. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica. 	<ul style="list-style-type: none"> - B2.C3.1. Instala software de propósito general desde diversas fuentes como dispositivos físicos o internet. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B2.C3.2. Desinstala aplicaciones utilizando las herramientas adecuadas con criterios de seguridad. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B2.C4.1. Identifica los dispositivos físicos necesarios para comunicar equipos en red, describiendo sus características y su función en el conjunto. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B2.C4.2. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B2.C4.3. Conoce los protocolos de comunicación entre equipos. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B2.C4.4. Administra con responsabilidad y seguridad la comunicación entre equipos y sistemas. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) 	
Bloque 3	<ul style="list-style-type: none"> - B3.C1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. - B3.C2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B3.C1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B3.C1.3. Diseña bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - 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. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B3.C2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video guardando los archivos en el formato adecuado. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B3.C2.3. Edita mediante software específico imágenes y crea nuevos materiales en diversos formatos con responsabilidad y autonomía. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tareas prácticas y de investigación

	<ul style="list-style-type: none"> - B3.C3. Utilizar aplicaciones y herramientas de desarrollo en dispositivos móviles para resolver problemas concretos. 	<ul style="list-style-type: none"> - B3.C2.4. Realiza producciones sencillas integrando vídeo y audio, utilizando programas de edición de archivos multimedia. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B3.C3.1. Utiliza de forma adecuada distintas aplicaciones para dispositivos móviles de uso cotidiano y del entorno educativo. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B3.C3.2. Diseña y crea aplicaciones sencillas para dispositivos móviles. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) 	
Bloque 4	<ul style="list-style-type: none"> - B4.C1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. - B4.C2. Reconocer los peligros derivados de la navegación por internet y adoptar conductas de seguridad en la navegación. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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) - B4.C1.2. Emplea medidas de seguridad activa y pasiva con asiduidad y hábitos de protección adecuados. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B4.C1.3. Utiliza de forma responsable distintos programas y aplicaciones de protección de equipos informáticos. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - 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) - B4.C2.2. Emplea medidas adecuadas de protección en la navegación por internet. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - 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) - B4.C2.4. Conecta con redes WIFI desde distintos dispositivos de forma segura y desarrolla hábitos de conducta adecuados. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tareas prácticas y de investigación
Bloque 5	<ul style="list-style-type: none"> - B5.C1. Utilizar diversos recursos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos. 	<ul style="list-style-type: none"> - B5.C1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - 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) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tareas prácticas y de investigación

	<ul style="list-style-type: none"> - B5.C2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica. - B5.C3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social. 	<ul style="list-style-type: none"> - B5.C2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - 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) - 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) - B5.C3.1. Aplica los estándares de publicación de contenidos Web. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - 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) 	
Bloque 6	<ul style="list-style-type: none"> - B6.C1. Conocer las características básicas de internet y los servicios y posibilidades que ofrece. - B6.C2. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles. - 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. - B6.C4. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio 	<ul style="list-style-type: none"> - 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) - B6.C1.2. Conoce y explica los protocolos de comunicación, así como la denominación de los elementos propios de internet. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B6.C2.1. Accede a servicios web y plataformas desde diversos dispositivos electrónicos. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - 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) - B6.C2.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - B6.C3.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad y responsabilidad. Competencias: (CCL, CMCT, CD, CAA) - 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) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tareas prácticas y 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. DESARROLLO DIGITAL 1º BACHILLERATO

TÍTULO: 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 software malicioso.
- 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.

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.

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 conocimientos digitales de hardware y software.</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>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>Competencia Específica 2</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>Competencia Específica 3</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>Competencia Específica 4</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>

Competencia Específica 5 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.	5.1 Aplicar medidas de seguridad preventivas y correctivas sobre los dispositivos digitales, instalando y configurando programas de protección. 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. 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.
Competencia específica 6 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.	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. 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. 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.

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	%
Competencia Específica 1 Instalar y configurar dispositivos, identificando, resolviendo los problemas técnicos sencillos que puedan surgir y aplicando los conocimientos digitales de hardware y software.	Dispositivos digitales y Sistemas Operativos	UT2 UT3	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. 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. 1.3 Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales.	15
Competencia Específica 2 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	Sistemas Interconectados	UT9	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.	5
Competencia Específica 3 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.	Producción Digital de contenidos	UT4 UT5 UT6 UT7 UT8	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. 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. 3.3 Intercambiar información y productos digitales, a través de entornos colaborativos en línea, publicando contenidos digitales creativos, con una actitud proactiva y respetuosa.	30
Competencia Específica 4 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.	Programación de Dispositivos	UT10 UT11 UT12	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. 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	20

			uso y teniendo en cuenta criterios de accesibilidad y durabilidad.	
Competencia Específica 5 Evaluar los riesgos asociados a problemas de seguridad en las tecnologías digitales, analizando las amenazas existentes en el entorno digital y aplicando medidas de protección de dispositivos y datos personales, para promover un uso crítico, legal, seguro y saludable de dichas tecnologías.	Seguridad digital	UT3	5.1 Aplicar medidas de seguridad preventivas y correctivas sobre los dispositivos digitales, instalando y configurando programas de protección. 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. 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.	15
Competencia específica 6 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.	Ciudadanía digital	UT1	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. 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. 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.	15
Cada criterio de evaluación dentro de cada competencia específica pondera lo mismo.				