

# DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

**Bienvenido/a a la materia de PROGRAMACIÓN, REDES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS I de 1º de Bachillerato.**

La evaluación de esta asignatura se llevará a cabo siguiendo lo establecido en la legislación educativa vigente, la **LOMLOE**, que orienta todo el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia el desarrollo competencial del alumnado.

A lo largo del curso, cada alumno y alumna deberá trabajar y alcanzar un conjunto de **competencias específicas**, que constituyen la referencia fundamental para su calificación. Estas competencias recogen las habilidades, destrezas y actitudes que se espera que el alumnado adquiera progresivamente a lo largo del curso.

La **calificación de las competencias específicas** reflejará el grado de adquisición alcanzado por el alumnado en cada una de ellas, permitiendo apreciar de manera más precisa sus progresos y dificultades. La nota final de la materia resultará de la **media ponderada** de las calificaciones parciales obtenidas en dichas competencias, garantizando así que todas ellas tengan el peso que les corresponde en la evaluación global.

Los **criterios de evaluación** serán la referencia fundamental que permitirá **valorar el nivel de logro de cada competencia**, asegurando una calificación coherente, objetiva y ajustada a lo que marca la normativa educativa vigente.

A continuación se presenta una tabla con la **ponderación asignada a cada competencia específica**. En ella se incluye también el **desglose de los criterios de evaluación vinculados a cada competencia**, junto con el peso que cada uno de ellos tendrá en la calificación final.

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 1</b>		<b>Ponderación</b>
Analizar problemas de diferentes contextos y tipos y afrontar su resolución mediante el desarrollo de software, aplicando el pensamiento computacional.		40%
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>Ponderación</b>
CEv 1.1	Analizar problemas de diferentes contextos y tipos mediante la abstracción y modelización de la realidad.	10%
CEv 1.2	Resolver problemas de mediana complejidad aplicando el pensamiento computacional de forma guiada.	10%
CEv 1.3	Programar de forma guiada aplicaciones de mediana complejidad y validarlas.	10%
CEv 1.4	Aplicar y respetar los derechos de autoría, licencias de derechos y explotación durante la creación de software.	10%



<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 2</b>		<b>Ponderación</b>
Diseñar, instalar, configurar y administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo utilizándolos de manera segura y sostenible.		20%
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>Ponderación</b>
CEv 2.1	Utilizar con precisión las unidades de medida y sistemas de representación de la información.	5%
CEv 2.2	Razonar la selección e interacción de componentes de un sistema informático en el entorno personal en base a los requerimientos.	5%
CEv 2.3	Instalar, configurar y administrar sistemas operativos de uso personal.	5%
CEv 2.4	Instalar, configurar y administrar aplicaciones de uso personal.	5%

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 3</b>		<b>Ponderación</b>
Diseñar, configurar y administrar redes informáticas seguras para pequeños grupos de trabajo.		12%
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>Ponderación</b>
CEv 3.1	Identificar los precursores y el origen de las redes de comunicación y los hitos más destacados de su evolución en el transcurso de los dos últimos siglos.	4%
CEv 3.2	Analizar el diseño de la arquitectura de una red informática para pequeños grupos de trabajo.	4%
CEv 3.3	Configurar y conectar de forma segura los elementos de una red informática para pequeños grupos de trabajo.	4%

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 4</b>		<b>Ponderación</b>
Aprovechar y utilizar de manera eficiente sistemas de información conectados en red para pequeños grupos de trabajo.		20%
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>Ponderación</b>
CEv 4.1	Utilizar servicios compartidos de almacenamiento en red entre diferentes sistemas operativos en pequeños grupos de trabajo.	4%
CEv 4.2	Utilizar un servidor web local de manera segura, responsable y crítica.	4%
CEv 4.3	Valorar la importancia de las gestiones administrativas en red y el uso del certificado y la firma digital.	4%
CEv 4.4	Configurar y utilizar en modo básico un gestor de contenidos.	4%
CEv 4.5	Configurar y utilizar un servidor de bases de datos local y herramientas de gestión, de forma básica.	4%



<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 5</b>		<b>Ponderación</b>
Ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada.		8%
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>Ponderación</b>
CEv 4.1	Buscar y seleccionar información técnica a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad y haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje.	2%
CEv 4.2	Participar en grupos de trabajo y utilizar estrategias comunicativas respetuosas entre iguales en espacios virtuales de aprendizaje colaborativo.	2%
CEv 4.3	Tomar medidas de prevención para realizar un uso seguro y saludable en dispositivos digitales, redes informáticas y servicios en red.	2%
CEv 4.4	Identificar las aportaciones de la Informática a lo largo de la historia, valorar sus implicaciones éticas y ecosociales para ejercer una ciudadanía digital crítica que promueva el desarrollo de una sociedad igualitaria.	2%

Cabe señalar que la calificación de la **primera y segunda evaluación tendrá carácter orientativo**, siendo la **nota final del curso** la que determinará el grado de adquisición competencial del alumnado.

Con el fin de garantizar una evaluación coherente y ajustada a lo que establece la normativa educativa, se han definido distintas **técnicas e instrumentos de evaluación** que permiten valorar el progreso del alumnado desde diferentes perspectivas. Cada técnica responde a una finalidad concreta y se apoya en instrumentos que facilitan una valoración objetiva y sistemática.

En la siguiente tabla se muestra la relación entre estas **técnicas de evaluación**, los **instrumentos que se emplean** y las **competencias específicas de la materia** que se valoran con cada uno de ellos.

<b>TÉCNICAS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
Revisión de tareas	<b>Lista de cotejo en línea:</b> comprobar si el alumnado entrega los ejercicios digitales encargados.	CE 1, CE 2 y CE 3
Observación directa	<b>Guía de observación:</b> registrar el uso adecuado del ordenador.	CE 1, CE 2, CE 3 y CE 4
	<b>Revisión de carpetas y archivos:</b> los creados en el entorno digital del alumnado.	
Análisis de cumplimiento	<b>Rúbricas de actividades prácticas:</b> evaluar la calidad de las búsquedas, la organización de información en carpetas digitales o el diseño de un contenido digital.	CE 1, CE 2, CE 3 y CE 4
Evaluación a través de preguntas	<b>Cuestionario en línea:</b> sobre conceptos básicos de seguridad digital, identidad digital y hábitos de bienestar.	CE 1, CE 2, CE 3, CE 4 y CE 5
	<b>Prueba práctica en ordenador.</b>	
Trabajo colaborativo	<b>Foros de discusión en Aules u otra plataforma educativa:</b> participación en debates sobre uso seguro y ético de la tecnología.	CE 2, CE 3, CE 4 y CE 5
	<b>Coevaluación mediante rúbricas en línea.</b>	
Estudio de casos	<b>Informe digital sobre un caso práctico.</b>	CE 1, CE 2, CE 3, CE 4 y CE 5
	<b>Presentación multimedia con soluciones y buenas prácticas.</b>	



También se tendrá en cuenta que:

- La asistencia a clase es obligatoria y cualquier falta debe ser justificada el primer día de la reincorporación a las clases.
- La ausencia justificada a un examen debe ser comunicada al profesorado con anterioridad o el mismo día por escrito o por webFamilia. El alumno/a debe de aportar un justificante médico y/o familiar el día de la reincorporación al aula. Si se tratara de una ausencia injustificada, el alumno perderá el derecho a ser examinado/a otro día.