

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

Bienvenido/a a la materia de DIGITALIZACIÓN de 4º de ESO.

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.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1		Ponderación
Diseñar equipos y redes de comunicación de uso personal y doméstico, y administrarlos y utilizarlos de manera segura y sostenible.		24%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 1.1	Diseñar ordenadores personales tomando decisiones razonadas, en base a sus requerimientos, así como la sostenibilidad y el consumo responsable.	4%
CEv 1.2	Diseñar redes domésticas aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicaciones cableados e inalámbricos.	4%
CEv 1.3	Conectar componentes de sistemas informáticos y redes domésticas, utilizando dispositivos físicos o simuladores.	4%
CEv 1.4	Instalar, utilizar y mantener sistemas operativos y aplicaciones configurando sus características en función de sus necesidades personales.	4%
CEv 1.5	Administrar dispositivos móviles y redes domésticas de manera segura y sostenible, según el uso para el que están destinados.	4%
CEv 1.6	Participar en equipos de trabajo para diseñar, administrar y utilizar equipos y redes de comunicación, respetando los roles asignados y las aportaciones del resto de integrantes del grupo.	4%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2		Ponderación
Buscar, seleccionar y organizar la información en el entorno personal de aprendizaje, y utilizarla para la creación, edición, publicación y difusión de contenidos digitales.		24%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 2.1	Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad, haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje y siguiendo las normas básicas de seguridad en la red.	4%
CEv 2.2	Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	4%
CEv 2.3	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, y respetando los derechos de autoría.	4%
CEv 2.4	Programar aplicaciones sencillas multiplataforma de manera creativa, de forma individual o colectiva, respetando los derechos de autoría y licencias de uso.	4%
CEv 2.5	Compartir y publicar información y datos interactuando en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	4%
CEv 2.6	Participar en equipos de trabajo para favorecer el aprendizaje permanente mediante entornos digitales.	4%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3		Ponderación
Mostrar hábitos que fomenten el bienestar en entornos digitales, aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.		24%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 3.1	Diseñar, utilizar y mantener estrategias básicas de seguridad en dispositivos digitales y redes de comunicación, salvaguardando los equipos y la información que contienen.	4%
CEv 3.2	Proteger los datos personales y la identidad digital, configurando adecuadamente las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	4%
CEv 3.3	Adoptar conductas proactivas que protejan a las personas y fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.	4%
CEv 3.4	Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representen amenazas a través de dispositivos digitales, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.	4%
CEv 3.5	Tomar medidas de prevención ante los riesgos derivados del uso continuado de dispositivos digitales.	4%
CEv 3.6	Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.	4%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4		Ponderación
Ejercer una ciudadanía digital crítica mediante un uso activo, responsable y ético de los medios digitales, el comercio electrónico y la administración digital en la sociedad de la información.		20%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 4.1	Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando la etiqueta digital, colaborando y participando activamente en la red.	4%
CEv 4.2	Reconocer las aportaciones de las plataformas digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha de acceso, uso y aprovechamiento para diversos colectivos.	4%
CEv 4.3	Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales y comunidades virtuales para poder ejercer un activismo ético y responsable.	4%
CEv 4.4	Analizar de forma crítica el mensaje transmitido en medios digitales, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	4%
CEv 4.5	Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	4%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5		Ponderación
Afrontar los desafíos informáticos y digitales que la sociedad de la información plantea en los ámbitos personal, doméstico y educativo, y formular posibles soluciones.		8%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 4.1	Gestionar situaciones de incertidumbre en entornos digitales con una actitud positiva, y afrontarlas utilizando el conocimiento adquirido y sintiéndose competente.	2%
CEv 4.2	Desarrollar proyectos de digitalización en el entorno cotidiano con iniciativa, analizando las situaciones desde diferentes puntos de vista y proponiendo soluciones creativas.	2%
CEv 4.3	Asumir proactivamente responsabilidades en el marco de un grupo de trabajo para abordar desafíos concretos propios de una sociedad digitalizada y conseguir metas conjuntas.	2%
CEv 4.4	Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento utilizado en caso necesario.	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.

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

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.