

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 2023-24**Asignatura = **TALLER DE RELACIONES DIGITALES RESPONSABLES**

Curso = 1º ESO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

CE1 (25%) = Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.

CE2 (25%) = Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.

CE3 (25%) = Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla.

CE4 (25%) = Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.

El alumno tendrá que superar todas las competencias de su curso para superar la asignatura.

Instrumentos de calificación para cada competencia específica:

<i>Instrumentos</i>	Porcentaje
Cuestionarios teóricos / prácticos	30%
Actividades prácticas pequeña duración (1 sesión o menos) Tipos: <ul style="list-style-type: none">• Gamificación (Aules H5P).• Kahoot.• Creación de contenidos digitales.• Organización de contenidos digitales.• Búsqueda de información. <p>La entrega retrasada no justificada, descuenta un 20% del valor de esa actividad por día de atraso.</p>	50%
Proyectos prácticos (1, 2 o 3 sesiones máximo) <ul style="list-style-type: none">• Elaboración de proyectos.• Creaciones monográficas (infografías).• Trabajo individual y grupal.	20%
Cuaderno digital o físico	

Poner en Aules, las competencias de cada asignatura.

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 2023-24**Asignatura = **PROGRAMACIÓN, INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y ROBÓTICA (PIAR I)**

Curso = 2º ESO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

CE1 (25%) = Identificar, investigar y emplear técnicas de inteligencia artificial y virtualización de la realidad en el abordaje y la búsqueda de soluciones a problemas básicos de la sociedad valorando los principios éticos e inclusivos aplicados.

CE2 (25%) = Aplicar el pensamiento computacional en el análisis y resolución de problemas básicos significativos para el alumnado mediante el desarrollo de software.

CE3 (25%) = Montar sistemas robóticos sencillos, analizando las respuestas que proporcionan en su interacción con el entorno y valorando la eficacia de estas frente a los retos planteados.

CE4 (25%) = Afrontar retos tecnológicos sencillos y proponer soluciones mediante la programación, la Inteligencia Artificial y la robótica, analizando las posibilidades y valorando críticamente las implicaciones éticas y ecosociales.

El alumno tendrá que superar todas las competencias de su curso para superar la asignatura.

Instrumentos de calificación para cada competencia específica:

<i>Instrumentos</i>	Porcentaje
Actividades prácticas pequeña duración (1 sesión o menos) Tipos: <ul style="list-style-type: none">• Elaboración de programas.• Gamificación (Aules H5P).• Kahoot.• Creación de contenidos digitales.• Organización de contenidos digitales.• Búsqueda de información. <p>La entrega retrasada no justificada, descuenta un 20% del valor de esa actividad por día de atraso.</p>	60%
Proyectos prácticos (1, 2 o 3 sesiones máximo) <ul style="list-style-type: none">• Elaboración de proyectos.• Creaciones monográficas (infografías).• Trabajo individual y grupal.	30%
Trabajo, interés, participación	10%
Cuaderno digital o físico	

Poner en Aules, las competencias de cada asignatura.

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 2023-24**Asignatura = **DIGITALIZACIÓN**

Curso = 4º ESO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

CE1 (20%) = Diseñar equipos y redes de comunicación de uso personal y doméstico, y administrarlos y utilizarlos de manera segura y sostenible.

CE2 (20%) = Buscar, seleccionar y organizar la información en el entorno personal de aprendizaje, y utilizarla para la creación, edición, publicación y difusión de contenidos digitales.

CE3 (20%) = Mostrar hábitos que fomenten el bienestar en entornos digitales, aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.

CE4 (20%) = 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.

CE5 (20%) = Afrontar los desafíos informáticos y digitales que la sociedad de la información plantea en los ámbitos personal, doméstico y educativo, y formular posibles soluciones.

El alumno tendrá que superar todas las competencias de su curso para superar la asignatura.

Instrumentos de calificación para cada competencia específica:

Instrumentos	Porcentaje
Cuestionarios teóricos / prácticos	30%
Actividades prácticas pequeña duración (1 sesión o menos) Tipos: <ul style="list-style-type: none">• Gamificación (Aules H5P).• Kahoot.• Creación de contenidos digitales.• Organización de contenidos digitales.• Búsqueda de información. <p>La entrega retrasada no justificada, descuenta un 20% del valor de esa actividad por día de atraso.</p>	50%
Proyectos prácticos (1, 2 o 3 sesiones máximo) <ul style="list-style-type: none">• Elaboración de proyectos.• Creaciones monográficas (infografías).• Trabajo individual y grupal.	20%
Cuaderno digital o físico	

Poner en Aules, las competencias de cada asignatura.

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 2023-24**Asignatura = **Programación, redes y sistemas informáticos (PRSI I)**

Curso = 1º BACH

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

CE1 (20%) = Analizar problemas de diferentes contextos y tipos y afrontar su resolución mediante el desarrollo de software, aplicando el pensamiento computacional.

CE2 (20%) = Diseñar, instalar, configurar administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo utilizándolos de manera segura y sostenible.

CE3 (20%) = Diseñar, configurar y administrar redes informáticas seguras para pequeños grupos de trabajo.

CE4 (20%) = Aprovechar y utilizar de manera eficiente sistemas de información conectados en red para pequeños grupos de trabajo.

CE5 (20%) = Ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada.

El alumno tendrá que superar todas las competencias de su curso para superar la asignatura.

Instrumentos de calificación para cada competencia específica:

Instrumentos	Porcentaje
Cuestionarios teóricos / prácticos	20%
Actividades prácticas pequeña duración (1 sesión o menos) Tipos: <ul style="list-style-type: none">• Gamificación (Aules H5P).• Kahoot.• Creación de contenidos digitales.• Organización de contenidos digitales.• Búsqueda de información. La entrega retrasada no justificada, descuenta un 20% del valor de esa actividad por día de atraso.	50%
Proyectos prácticos (1, 2 o 3 sesiones máximo) <ul style="list-style-type: none">• Elaboración de proyectos.• Creaciones monográficas (infografías).• Trabajo individual y grupal.	20%
Trabajo, interés, participación	10%
Cuaderno digital o físico	

Poner en Aules, las competencias de cada asignatura.

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 2023-24**Asignatura = **Programación, redes y sistemas informáticos (PRSI II)**

Curso = 2º BACH

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

CE1 (20%) = Analizar problemas de diferentes contextos y tipos y afrontar su resolución mediante el desarrollo de software, aplicando el pensamiento computacional.

CE2 (20%) = Diseñar, instalar, configurar administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo utilizándolos de manera segura y sostenible.

CE3 (20%) = Diseñar, configurar y administrar redes informáticas seguras para pequeños grupos de trabajo.

CE4 (20%) = Aprovechar y utilizar de manera eficiente sistemas de información conectados en red para pequeños grupos de trabajo.

CE5 (20%) = Ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada.

El alumno tendrá que superar todas las competencias de su curso para superar la asignatura.

Instrumentos de calificación para cada competencia específica:

Instrumentos	Porcentaje
Cuestionarios teóricos / prácticos	20%
Actividades prácticas pequeña duración (1 sesión o menos) Tipos: <ul style="list-style-type: none">• Gamificación (Aules H5P).• Kahoot.• Creación de contenidos digitales.• Organización de contenidos digitales.• Búsqueda de información. La entrega retrasada no justificada, descuenta un 20% del valor de esa actividad por día de atraso.	50%
Proyectos prácticos (1, 2 o 3 sesiones máximo) <ul style="list-style-type: none">• Elaboración de proyectos.• Creaciones monográficas (infografías).• Trabajo individual y grupal.	20%
Trabajo, interés, participación	10%
Cuaderno digital o físico	

Poner en Aules, las competencias de cada asignatura.