

7. Evaluación del alumnado.

7.1 Objetivos de la evaluación

La evaluación es el motor del aprendizaje puesto que de ella depende tanto qué y cómo se enseña como el qué y cómo se aprende.

Los objetivos de la evaluación son:

- Detectar la situación de partida general para empezar un proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Regular el proceso de aprendizaje reforzando los elementos positivos y eliminando los elementos negativos.
- Identificar las dificultades del alumnado.
- Favorecer el aprendizaje del alumnado.
- Valorar la consecución de los objetivos y las competencias establecidos.
- Reflexionar sobre la metodología, recursos y estrategias de aprendizaje
- Mejorar la práctica docente.

7.2 Criterios de evaluación.

Competencia específica 1. Diseñar equipos y redes de comunicación de uso personal y doméstico, y administrarlos y utilizarlos de manera segura y sostenible.

1.1. Diseñar ordenadores personales tomando decisiones razonadas, en base a sus requerimientos, así como la sostenibilidad y el consumo responsable.

1.2. Diseñar redes domésticas aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicaciones cableados e inalámbricos.

1.3. Conectar componentes de sistemas informáticos y redes domésticas, utilizando dispositivos físicos o simuladores.

1.4. Instalar, utilizar y mantener sistemas operativos y aplicaciones configurando sus características en función de sus necesidades personales.

1.5. Administrar dispositivos móviles y redes domésticas de manera segura y sostenible, según el uso para el que están destinados.

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.

Competencia específica 2. Buscar, seleccionar y organizar la información en el entorno personal de aprendizaje, y utilizarla para la creación, edición, publicación y difusión de contenidos digitales.

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.

2.2. Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.

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.

2.4 Programar aplicaciones sencillas multiplataforma de manera creativa, de forma individual o colectiva, respetando los derechos de autoría y licencias de uso.

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.

2.6. Participar en equipos de trabajo para favorecer el aprendizaje permanente mediante entornos digitales.

Competencia específica 3. Mostrar hábitos que fomenten el bienestar en entornos digitales aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.

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.

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.

3.3. Adoptar conductas proactivas que protejan a las personas y fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.

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.

3.5. Tomar medidas de prevención ante los riesgos derivados del uso continuado de dispositivos digitales

3.6. Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.

Competencia específica 4. 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.

4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando la etiqueta digital, colaborando y participando activamente en la red.

4.2. 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.

4.3. 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.

4.4. Analizar de forma crítica el mensaje transmitido en medios digitales, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.

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.

Competencia específica 5. Afrontar los desafíos informáticos y digitales que la sociedad de la información plantea en los ámbitos personal, doméstico y educativo, y formular posibles soluciones.

5.1 Gestionar situaciones de incertidumbre en entornos digitales con una actitud positiva, y afrontarlas utilizando el conocimiento adquirido y sintiéndose competente.

5.2. Desarrollar proyectos de digitalización en el entorno cotidiano con iniciativa, analizando las situaciones desde diferentes puntos de vista y proponiendo soluciones creativas.

5.3. Asumir proactivamente responsabilidades en el marco de un grupo de trabajo para abordar desafíos concretos propios de una sociedad digitalizada y conseguir metas conjuntas.

5.4. 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.

7.3 Instrumentos de evaluación.

La evaluación tiene que considerarse como un proceso integrador y continuo que el profesor tiene que utilizar para mejorar su actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, reforzando los contenidos insuficientemente adquiridos por los alumnos y realizando las adaptaciones curriculares necesarias. Para evaluar el proceso de aprendizaje, se utilizará un sistema de evaluación continua. Además, al estar situados en el ámbito de un sistema docente presencial, la asistencia a clase será obligatoria.

Se realizará una **evaluación inicial** para conocer cuál es el grado de conocimiento de los alumnos antes de cada unidad didáctica y después se adaptará la programación para adecuarse a su nivel real.

La **evaluación formativa** tendrá un peso muy importante en la nota final de la clase puesto que la asignatura es fundamentalmente práctica y se valora que el alumno trabaje durante las clases de forma que se facilite su aprendizaje. La mayoría de tareas se evaluarán mediante rúbricas cosa que permite al alumnado tanto saber donde ha fallado como saber de adelante mano que es el que se espera que haga en el trabajo. Durante esta evaluación se detectarán las desviaciones que se producen respecto al que está planificado y se tomarán medidas para resolverlo.

Finalmente, también se realizará una **evaluación sumativa** al final de cada unidad didáctica para comprobar el grado de aprendizaje del alumno.

Como principales **instrumentos** para recoger la información que permitirá llevar a cabo la evaluación de los alumnos se utilizarán:

- La observación de la **actitud y trabajo diario** del alumno durante la clase donde se valora el interés por la asignatura, la participación activa, el respeto por el profesorado y por los compañeros y el interés.
- Los resultados de **trabajos** y otras **actividades** de ejecución individual y grupal. Durante todo el curso se pedirá de manera continua a los alumnos que realicen actividades que tendrán que entregar al profesor. Posteriormente, además de las observaciones directas y sistemáticas mientras el alumnado está realizando estas actividades, se tendrá en cuenta la revisión personal de las prácticas y actividades de clase. El profesor evaluará: el grado de **finalización** y adecuación a aquello que se pide, la **progresión** de cada uno de los alumnos en la comprensión de los contenidos, la **redacción y formato** del trabajo a entregar, la **originalidad** del contenido y la capacidad de **comprensión y síntesis**. La evaluación de la mayoría de actividades se realizará en el aula virtual mediante rúbricas.
- **Pruebas o exámenes** que incluyan preguntas cortas, supuestos o problemas para la resolución de los cuales sea necesaria la utilización combinada de conocimientos y aptitudes específicos. También se puede sustituir por un **trabajo final** que recopile los contenidos trabajados.

7.4 Criterios de evaluación asociados a las situaciones de aprendizaje.

Situación de aprendizaje 1: Elegimos el dispositivo más adecuado por nuestras necesidades

1.1, 1.2, 1.3, 1.4 y 2.6

Situación de aprendizaje 2: Aprendemos a buscar y organizar información digital: La brecha digital

1.5, 2.5 y 2.6

Situación de aprendizaje 3: Encontramos información fiable en Internet

2.1, 2.2, 2.3, 2.4 y 2.6

Situación de aprendizaje 4: Somos conscientes de nuestra huella digital

2.6, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 4.2 y 4.3

7.5 Criterios de calificación

Para el cálculo de la calificación que trimestralmente se le tiene que otorgar al alumnado, se tendrá en cuenta que:

- Cada actividad/trabajo/prueba tiene asociada una o varias competencias específicas.
- Cada actividad/trabajo/prueba se calificará a través de la guía de observación del trabajo diario de aula y/o rúbrica/guía de evaluación del ejercicio entregado así como del proceso de trabajo para evaluar el grado de adquisición de la competencia específica y clave trabajadas.

La calificación de la actividad/trabajo/prueba será la media ponderada de los grados de la adquisición de las competencias implicadas.

En el cálculo de la nota de cada evaluación, las tareas de clase tendrán un peso del 45%, los exámenes y proyectos un peso de un 45% y el trabajo, el interés y la implicación y participación en clase un peso de un 10%.

Las tareas/trabajos/proyectos se tienen que entregar en la fecha establecida, entregarlas fuera de plazo comportará que solo se valore la mitad. Además solo se admitirán con un máximo de una semana de retraso.

7.6 Actividades de refuerzo y ampliación

A los alumnos que, por sus capacidades, realicen las tareas asignadas más rápido de lo que se espera o que demuestren altas capacidades, se les propondrán actividades de investigación relacionadas con los contenidos del proyecto en curso. Del mismo modo, a aquellos alumnos que manifiesten carencias en la adquisición de contenidos tratados se les propondrá actividades encaminadas a comprender, aprender y saber hacer las actividades del proyecto.

En el momento de hacer esta programación no se ha previsto hacer ningún plan personalizado con el alumnado. Hasta ahora, no ha hecho falta porque el alumnado

suele seguir los contenidos impartidos en clase con un poco más de ayuda por parte del profesorado. En caso necesario se consultará al departamento de Orientación para elaborarlo.