



**GENERALITAT  
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,  
Cultura i Esport



# Taller de relaciones digitales responsables

## 1º ESO

Dpto. de Informática

### **Criterios de Evaluación**

Curso 2023/2024

*Patricia Benavente Domenech / Cristina Pérez Grau*

## **6. EVALUACIÓN**

Durante el desarrollo de la evaluación tomaremos como referente lo que disponga la normativa autonómica que regula la ordenación y el currículo de estas etapas en desarrollo del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo (LOMLOE), por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

### **6.1. Criterios de evaluación**

Los contenidos y los criterios de evaluación se han secuenciado de forma progresiva y diferenciada para facilitar la identificación y evaluación de los aprendizajes básicos de cada nivel, facilitando así la atención a la diversidad desde las programaciones de aula y la continuidad de los aprendizajes entre niveles y etapas.

Esta progresión diferenciada también permite la programación y evaluación de los aprendizajes de refuerzo o ampliación, y realizar las adaptaciones curriculares para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo facilitando la inclusión.

Tal y como se define en el DECRETO 107/2022 del Consell, cada competencia específica de las anteriormente descritas en el punto 2 de la presente orientación didáctica comportará una serie de **criterios de evaluación** con los que se relacionarán a continuación en la tabla adjunta:

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ	COMPETÈNCIES CLAVE DE LA ETAPA (ESO)							
		C. EN COMUNICACIÓ LINGÜÍSTICA	C. PLURILINGÜE	C. MATEMÀTICA I CIÈNCIA TECNOLÒGICA I ENGINYERIA	C. DIGITAL	C. PERSONAL SOCIAL I D'APRENENTATGE I D'APRENDRE	C. CIUTADANA	C. EMPRENEDORA	C. ENCONYUNY I D'EXPRESSION CULTURALS
CESP1. Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible.	<b>CE 1</b>								
	1.1. Identificar característiques bàsiques dels dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu.								
	1.2. Determinar quin dispositiu i forma d'accés a Internet és el més adequat a les necessitats.								
	1.3. Connectar dispositius digitals a Internet de manera segura.								
	1.4. Reconèixer les implicacions de l'ús i consum de tecnologia sobre la salut i el medi ambient.								
	1.5. Mostrar hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.								
CESP2. Buscar i destriar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.	<b>CE 2</b>								
	2.1. Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.								
	2.2. Reconèixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat.								
	2.3. Detectar els discursos d'odi i reconèixer les seues implicacions en el desenvolupament de la societat.								
	2.4. Identificar i descriure les estratègies subjacents a la difusió i al consum de contingut en línia.								
	2.5. Organitzar i gestionar l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals.								
CESP3. Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la.	<b>CE 3</b>								
	3.1. Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen.								
	3.2. Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals.								
	3.3. Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa.								
CESP4. Adquirir hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.	<b>CE 4</b>								
	4.1. Analitzar el funcionament de plataformes d'interacció social i joc en xarxa.								
	4.2. Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores.								
	4.3. Comprendre i aprofitar els avantatges de les interaccions en entorn digital.								
	4.4. Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu.								
	4.5. Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals.								
4.6. Mostrar empatia envers els membres del grup, reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari i incliusiu per a resoldre conflictes i discrepàncies.									

→ A continuación se presenta también la relación de las unidades de programación planteadas en el punto 4.2. con los criterios de evaluación y competencias específicas indicados que aplican a cada una:

Unidades de Programación	Competencias Específicas	Criterios de evaluación
UP1: Dispositivos digitales. El ordenador personal.	CESP1	1.1., 1.2.
UP2: Internet.	CESP1, CESP2	1.3., 1.5., 2.1., 2.2., 2.6.
UP3: Identidad digital.	CESP3	3.1., 3.2., 3.3., 3.4.
UP4: Creación de contenido con herramientas digitales en la web 2.0.	CESP1, CESP2	1.2., 1.3., 1.5., 2.1., 2.5., 2.6.
UP5: Informática verde ( <i>Green computing</i> ).	CESP1, CESP4	1.4., 4.3., 4.4., 4.5., 4.6.
UP6: Seguridad y privacidad.	CESP2, CESP3	2.2., 2.3., 2.4., 3.1., 3.2., 3.3., 3.4.
UP7: Relaciones en entornos digitales.	CESP4	4.1., 4.2., 4.3., 4.4., 4.5., 4.6.

## 6.2. Recursos e instrumentos para efectuar la evaluación del alumnado

### – Actividades prácticas.

Para las prácticas individuales, la memoria se elaboraría como corresponde individualmente, mientras que para las grupales se desarrollará colectivamente, entregando un único documento al profesor/a.

### – ABP (aprendizaje basado en proyectos).

Entrega:

1. Documento de trabajo.
2. Presentación digital.

 Siempre implica una exposición oral.

- **Debates.**
- **Exposición oral.**
- **Pruebas escritas con ejercicios prácticos y preguntas cortas o tipo test.** Evaluarán, por un lado, los conocimientos teóricos y, por otro lado, los conocimientos procedimentales mediante ejercicios prácticos prácticamente análogos a los realizados en clase. Se realizarán siempre y cuando el docente lo crea necesario, y serán individuales y obligatorios.
- **Actividades complementarias de ampliación no obligatorias.**

Tendrán un carácter eminentemente práctico y de investigación, e irán dirigidas a aquellos estudiantes que finalicen los contenidos de cada unidad en un tiempo inferior al planificado, o a los que deseen ampliar sus conocimientos a la vez que mejoran su calificación final. No obstante, siempre podrán realizarse fuera del horario lectivo.

Se puntuarán según los criterios de calificación establecidos y pudiendo elevar la nota del alumno/a hasta en 1 punto de la nota final, teniendo en cuenta que el 10 será la nota máxima y hasta donde se pueda elevar dicha calificación.

 **RETRASOS EN LAS ENTREGAS:** Si los estudiantes se retrasan en la entrega restará -1p por cada día de clase que sigan sin hacerlo (acumulable máximo -5p). Esto es, aunque el alumno o alumna entregue muy tarde (+5 clases de retraso), se le aceptará el trabajo siempre y cuando no haya acabado el trimestre y con una nota máximo de 5.

### 6.3. Procedimientos de evaluación y criterios de calificación

Según el *Artículo 31* del RD 207/2022 (LOMLOE), al final de cada una de las tres evaluaciones habrá que evaluar al alumnado otorgándole un resultado de la evaluación que se expresará en los términos «Insuficiente (IN)», para las calificaciones negativas; «Suficiente (SU)», «Bien (BI)», «Notable (NT)», o «Sobresaliente (SB)» para las calificaciones positivas.

Para calcular dicho resultado, se tendrán en cuenta los diferentes instrumentos citados en el apartado anterior, y se ponderarán las notas numéricas provenientes de las distintas observaciones realizadas durante el periodo de evaluación del trimestre.

La **ponderación final** sería la siguiente:

- Prácticas y actividades de desarrollo: 50% de la nota final.

El resultado final será la media ponderada de las calificaciones obtenidas, y cada práctica y/o actividad tendrá un valor correspondiente, dependiendo de su importancia.

- Pruebas y proyectos finales: 40% de la nota final. Incluye exámenes prácticos (si los hay), exposiciones y el proyecto final de cada evaluación.

- Participación, actitud y elementos transversales: 10% de la nota final.

Se evaluarán mediante la observación por parte del docente: hábitos de trabajo, comportamiento en clase, respuesta a las actividades de cada unidad, participación en las actividades en grupo, integración con respecto a los compañeros y compañeras así como la puntualidad e la entrega de trabajos y prácticas.

El alumno o alumna deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 puntos (SUFICIENTE) en cada una de las 3 evaluaciones, y el resultado de la evaluación final de la asignatura será el equivalente a la suma de las notas numéricas de cada evaluación multiplicadas por su ponderación, de manera que la evaluación 1 tendrá un peso del 40%, y la 2 y 3 de un 30%.

NOTA FINAL



$\text{Nota } 1^{\text{a}} \text{ Ev.} \times 0,4 + \text{Nota } 2^{\text{a}} \text{ Ev.} \times 0,3 + \text{Nota } 3^{\text{a}} \text{ Ev.} \times 0,3$

NOTA <5-INSUFICIENTE, 5-SUFICIENTE, 6-BIEN, 7/8-NOTABLE, 9/10 SOBRESALIENTE

**⚠ RETRASOS EN LAS ENTREGAS.** Si los estudiantes se retrasan en la entrega restará -1p por cada día de clase que sigan sin hacerlo (acumulable máximo -5p). Esto es, aunque el alumno o alumna entregue muy tarde (+5 clases de retraso), se le aceptará el trabajo siempre y cuando no haya acabado el trimestre y calificándolo con una nota máximo de 5.

**⚠ PENALIZACIONES POR USO INDEBIDO DE LA TECNOLOGÍA.** A todos aquellos estudiantes a los que se les advierta varias veces sobre el mal uso que están haciendo de los dispositivos que usamos en clase, se les procederá a poner la nota de 0 en la actividad que estén realizando en el momento. En caso de que el alumno o alumna haya avanzado algo con el trabajo propuesto en el momento de ser advertido, y a pesar de no estar haciendo un buen uso de los dispositivos de los que dispone, se le calificará con la nota que lleve acumulada corrigiéndole solamente el avance del trabajo realizado hasta ese momento.

#### 6.4. Procedimiento de recuperación

El **programa de recuperación** elaborado es el que se detalla a continuación.

Para cada evaluación (alumnos/as que suspenden alguna evaluación):

- Prueba (contenidos prácticos conceptuales y procedimentales) que se realizará al final de la 3ª evaluación, tanto para los alumnos/as que han suspendido la 1ª, 2ª y/o 3ª. Contará el 30% de la nota.

- Prácticas. Si tiene suspendidas las prácticas, deberá entregarlas y defenderlas delante del docente el día de la prueba. Tendrá un valor del 60% de la nota.
- Actitud. Se mantendrá la nota de la actitud de cada evaluación, teniendo el mismo valor (10%).

## **1. ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE**

El contenido de toda la materia de *Taller de Relaciones Digitales Responsables* se desarrollará dentro de un aula de informática del instituto. Dicha aula en la que trabajaremos tiene los equipos distribuidos en U, contando con dos proyectores que facilitan que la imagen del profesorado se proyecte en dos paredes distintas.

Cuando se trabaje por equipos, la distribución del aula no se cambiará. Si es necesario, se modificará el sitio físico del alumno o alumna para reubicarlo con su grupo.

## **2. SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LOS RECURSOS Y MATERIALES**

Para la selección del material y los recursos didácticos a utilizar se debe tener en cuenta la metodología empleada. Dado que el desarrollo de las clases se fundamenta en la práctica, los recursos que necesitaremos son los que se detallan a continuación.

- **Equipamiento.** Cada alumno/a dispondrá de un ordenador con Linux instalado y acceso a Internet. El docente expondrá el contenido de la sesión mediante un proyector y la pizarra.
  - Ordenadores. Se dispondrá de ordenadores interconectados en red en los cuales se realizarán la mayoría de las prácticas propuestas en clase.
  - Conexión a Internet. El uso de Internet para consultar documentación online, así como realizar cuestionarios y prácticas es de vital importancia.
  - Cañón proyector (2). Hará posible extender la pantalla del docente para proyectar lo que este considere necesario.

- Pizarra. Sobre la que el docente remarcará conceptos y los alumnos/as resolverán problemas o ejercicios.
- **Material didáctico**. El profesor/a redactará sus propios materiales (documentos e infografías) siguiendo los saberes básicos establecidos en el currículo distribuidos entre las distintas unidades de programación.