

# Programación, Redes y Sistemas Informáticos

## 2º BACH

Dpto. de Informática

### Criterios de Evaluación

Curso 2023/2024

*Prof. Cristina Pérez Grau*

[c.perezgrau@edu.gva.es](mailto:c.perezgrau@edu.gva.es)

## 8. EVALUACIÓN

Durante el desarrollo de la evaluación en esta programación de aula tomaremos como referente lo que disponga la normativa autonómica que regula la ordenación y el currículo de estas etapas en desarrollo del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril (LOMLOE), por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

### 8.1. 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 108/2022 del Consell, cada competencia específica de las anteriormente descritas en el punto 2 de la presente programación de aula comportará una serie de criterios de evaluación con los que se relacionarán a continuación con cada una de las competencias específicas:

#### **1. Criterios de evaluación (CE1). Analizar problemas de diferentes contextos y tipos y afrontar su resolución mediante el desarrollo de software, aplicando el pensamiento computacional.**

- Resolver problemas de creciente nivel de dificultad mediante los algoritmos y las estructuras de datos y paradigmas más adecuados, de manera autónoma
- Programar de manera autónoma aplicaciones de creciente nivel de dificultad.

- Evaluar, optimizar y mantener las aplicaciones informáticas desarrolladas.

**2. Criterios de evaluación (CE2). Diseñar, instalar, configurar y administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo utilizándolos de manera segura y sostenible.**

- Razonar el diseño de un sistema informático en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo y seleccionar los componentes, valorando su eficiencia, aplicando medidas de sostenibilidad.
- Instalar, configurar y administrar sistemas operativos en pequeños grupos de trabajo
- Instalar, configurar y administrar aplicaciones en pequeños grupos de trabajo.
- Identificar incidencias en sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo y proponer soluciones razonadas de manera crítica.

**3. Criterios de evaluación (CE3). Diseñar, configurar y administrar redes informáticas seguras para pequeños grupos de trabajo.**

- Diseñar redes informáticas para pequeños grupos de trabajo evaluando las diferentes alternativas y seleccionando la más adecuada según su propósito.
- Administrar redes informáticas para pequeños grupos de trabajo
- Identificar incidencias en redes informáticas para pequeños grupos de trabajo y proponer soluciones razonadas de manera crítica.

**4. Criterios de evaluación (CE4). Aprovechar y utilizar de manera eficiente sistemas de información conectados en red para pequeños grupos de trabajo.**

- Configurar el servicio de uso compartido de almacenamiento y asignar privilegios de acceso al sistema de ficheros compartido, para pequeños grupos de trabajo.

- Instalar y configurar un servidor web local de manera segura.
- Instalar, configurar y añadir complementos a un gestor de contenidos.
- Instalar, configurar y utilizar un servidor de bases de datos en red y herramientas de gestión en red.
- Desplegar un servidor de correo electrónico para pequeños grupos de trabajo.

#### **5. Criterios de evaluación (CE5) Ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada**

- Integrar recursos digitales de manera autónoma y gestionar el entorno personal de aprendizaje para favorecer el aprendizaje permanente.
- Crear documentación técnica asociada al desarrollo del software o al uso seguro y sostenible de los sistemas informáticos, redes y servicios y difundirla eficientemente
- Gestionar situaciones de incertidumbre en el diseño y explotación de sistemas, redes y servicios y en el desarrollo del software, creando estructuras de trabajo colaborativo y asumiendo proactivamente responsabilidades.
- Diseñar, utilizar y mantener estrategias de seguridad en dispositivos digitales, redes de informáticas y servicios en red, salvaguardando los equipos y la información que contienen, valorando el bienestar personal y colectivo.

→ A continuación se presenta también la relación de las unidades de programación planteadas en el punto 5.2. con los criterios de evaluación y competencias específicas indicados que aplican a cada una:

<b>Unidades de Programación</b>	<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
---------------------------------	---------------------------------	--------------------------------

UP1: Conceptos básicos y primeros pasos en programación.	CESP1, CESP5	CE1.1, CE1.2, CE5.1, CE5.2,
UP2: Programación estructurada y modular.	CESP1, CESP5	CE1.1, CE1.2, CE1.3, CE5.1, CE5.2,
UP3: Estructura de datos.	CESP1, CESP5	CE1.1, CE1.2, CE1.3, CE5.1, CE5.2
UP4: Programación orientada a objetos.	CESP1, CESP5	CE1.1, CE1.2, CE1.3, CE5.1, CE5.2
UP5: Arquitectura de ordenadores	CESP2, CESP5	CE2.1, CE2.2, CE2.3, CE2.4, CE5.1, CE5.3
UP6: Funcionamiento de los componentes de un ordenador.	CESP2, CESP5	CE2.1, CE2.2, CE2.3, CE2.4, CE5.1, CE5.3
UP7: Tipos de Sistemas operativos y funcionamiento.	CESP2, CESP5	CE2.1, CE2.2, CE2.3, CE2.4, CE5.1, CE5.3
UP8: Modelos y protocolos de comunicación.	CESP3, CESP5	CE3.1, CE3.2, CE3.3, CE5.1, CE5.4
UP9: Diseño, instalación y configuración de redes	CESP3, CESP5	CE3.1, CE3.2, CE3.3, CE5.1, CE5.3, CE5.4
UP10: Servicios en red.	CESP4, CESP5	CE4.1, CE4.2, CE4.3, CE4.4, CE4.5, CE5.1, CE5.3, CE5.4

**8.2. Criterios de evaluación asociados a las situaciones de aprendizaje planteadas**

Unidades de Programación	Situaciones de aprendizaje	Criterios de evaluación
UP1	S.A. 1.1	CE1.1, CE1.2, CE5.1, CE5.2,
	S.A. 1.2	CE1.1, CE1.2, CE5.1, CE5.2,
	S.A. 1.3	CE1.1, CE1.2, CE5.1, CE5.2,
	S.A. 1.4	CE1.1, CE1.2, CE5.1, CE5.2,
UP2	S.A. 2.1	CE1.1, CE1.2, CE1.3, CE5.1, CE5.2,
	S.A. 2.2	CE1.1, CE1.2, CE1.3, CE5.1, CE5.2,

	S.A. 2.3	CE1.1, CE1.2, CE1.3, CE5.1, CE5.2,
UP3	PDTE. DEFINIR	PDTE. DEFINIR
UP4	PDTE. DEFINIR	PDTE. DEFINIR
UP5	PDTE. DEFINIR	PDTE. DEFINIR
UP6	PDTE. DEFINIR	PDTE. DEFINIR
UP7	PDTE. DEFINIR	PDTE. DEFINIR
UP8	PDTE. DEFINIR	PDTE. DEFINIR
UP9	PDTE. DEFINIR	PDTE. DEFINIR
UP10	PDTE. DEFINIR	PDTE. DEFINIR

### 8.3. 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.

#### **8.4. 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:

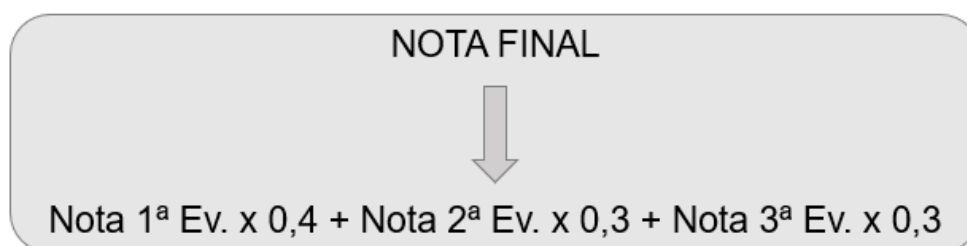
- Prácticas y actividades de desarrollo: 50% de la nota final.

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 <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.

### 8.5. 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 esta asignatura 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.