



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Taller de Relaciones Digitales Reponsables (TRDR)

1º ESO - Familia profesional de Informática y comunicaciones

IES Mutxamel - Curso 2025/26

David García Torres

d.garciatorres@edu.gva.es

Eduardo José Marimon Moreira

ej.marimonmoreira@edu.gva.es

Evaluación del aprendizaje

Taller de Relaciones Digitales Responsables (TRDR), 1º ESO	
SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN	
Temporalización	Saberes básicos
1ª EVAL	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Tipo de buscadores web y sus herramientas de filtrado.</i> • <i>Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</i> • <i>Lectura e interpretación de información de medios digitales.</i> • <i>Propiedad intelectual y derechos de autoría.</i> • <i>Detección de noticias falsas, bolas y discursos de odio. Implicaciones sociales.</i> • <i>Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas.</i> • <i>Personalización del entorno de trabajo.</i> • <i>Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</i> • <i>Estética y lenguaje audiovisual.</i> • <i>Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.</i> • <i>Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales.</i> • <i>Sistemas operativos comunes y aplicaciones.</i>
2ª EVAL	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Redes de dispositivos. Fundamentos y formas de acceso a Internet.</i> • <i>La brecha digital.</i> • <i>Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</i> • <i>Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia.</i> • <i>La identidad personal en Internet. Alias y avatares</i> • <i>Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital.</i> • <i>Referencias socioculturales en la construcción de la identidad digital. Personas influyentes.</i> • <i>Exposición personal en la red. La huella digital.</i> • <i>Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital.</i> • <i>La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y consentimiento.</i>
3ª EVAL	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Amistad virtual y física.</i> • <i>Entornos digitales de intercambio social y juegos online.</i> • <i>Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, segura y saludable. Etiqueta digital.</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital.</i> • <i>Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.</i> • <i>Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía online.</i>
A LO LARGO DEL CURSO	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</i> • <i>Lectura e interpretación de información de medios digitales.</i> • <i>Desarrollo de un proyecto de programación por bloques</i> • <i>Creación básica de contenidos con herramientas digitales y organización de la información generada en entornos digitales</i>
METODOLOGÍA	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se combinarán las explicaciones por parte del/de la profesor/a con la realización de actividades de diferente tipo por parte del alumnado. ✓ Se combinará el trabajo individual, en parejas y en pequeño grupo o incluso grupo-clase, fomentando colaboración, debate y reflexión por parte del alumnado. ✓ El alumnado realizará trabajos que subirá a la plataforma AULES. ✓ En el diseño de los posibles escenarios pedagógicos se han tenido en cuenta los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), con el fin de conseguir una inclusión plena en las aulas. 	
RECURSOS Y MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apuntes, ejercicios y otros recursos didácticos, en formato electrónico, proporcionados por el profesorado a través de la plataforma Aules, que también utilizarán los alumnos para la entrega de tareas. ✓ Identidad digital del alumnado dentro de la Conselleria de Educació y plataforma corporativa Microsoft 365 (cuenta de correo corporativo @alu.edu.gva.es, gestor de correo Outlook, Teams, espacio de almacenamiento OneDrive, MS Office, etc.) ✓ Recursos disponibles en el aula de informática: <ul style="list-style-type: none"> ✕ PC ordenadores de sobremesa, con acceso a internet, sobre el sistema operativo Lliurex. Uno por alumno/a. ✕ 1 PC para uso del profesor ✕ Proyector y pizarra ✓ En clase utilizamos el sistema operativo Lliurex y el software apropiado para el desarrollo de cada unidad didáctica. ✓ Los alumnos deben traer material de escritura: libreta o folios con archivador y bolígrafo ✓ Acceso a internet: Webs profesionales, plataformas @learning, bibliotecas digitales, etc. ✓ Recursos gamificados y vídeos sobre temas didácticos relacionados con la materia objeto de estudio. 	

EVALUACIÓN		
Instrumentos de Evaluación	Competencias específicas	Porcentaje de la calificación
Producciones del alumnado y pruebas objetivas	CE1, CE2, CE3, CE4	60%
Uso de herramientas digitales	CE1, CE2	10%
Registro del trabajo en el aula	CE1, CE2, CE3, CE4	10%
Registro de la actitud	CE3, CE4	10%
Registro de la autonomía, organización, autorregulación y planificación	CE1, CE2, CE3, CE4	10%
Calificación de las tareas	Con el fin de asegurar el aprendizaje de los saberes básicos, la adquisición competencial y el uso adecuado de las TIC y la IA, la calificación de las producciones del alumnado y pruebas objetivas se completará con un cuestionario personal in situ en el que el alumnado demostrará la autoría y comprensión de la tarea entregada. No pasar esta prueba invalidará su calificación y la tarea se considerará NO ENTREGADA .	
Calificación final	$NOTA\ 1^a\ EVAL \times (30\%) + NOTA\ 2^a\ EVAL \times (35\%) + NOTA\ 3^a\ EVAL \times (35\%)$	