

Criterios de evaluación Curso 2026-2027

Departamento de informática
IES Rafelbunyol

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

Taller de Relaciones Digitales Responsables	2
Criterios de evaluación	2
Criterios de calificación	4
Programación, Inteligencia Artificial y Robótica 1	4
Criterios de evaluación	4
Criterios de calificación	5
Programación, Inteligencia Artificial y Robótica 2	5
Criterios de evaluación	5
Criterios de calificación	6
Digitalización	6
Criterios de evaluación	6
Criterios de calificación	9
Programación Redes y Sistemas Informáticos 1	9
Criterios de evaluación	9
Criterios de calificación	10
Programación Redes y Sistemas Informáticos 2	11
Criterios de evaluación	11
Criterios de calificación	12

Taller de Relaciones Digitales Responsables

Criterios de evaluación

CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.

1.1. Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.

1.2. Determinar qué dispositivo y forma de acceso a Internet es lo más adecuado a las necesidades.

1.3. Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.

1.4. Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.

1.5. Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.

CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.

2.1. Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de varias fuentes con sentido crítico, contrastando la veracidad.

2.2. Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad.

2.3. Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad.

2.4. Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea.

2.5. Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.

2.6. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.

CE3: Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla.

3.1. Identificar y valorar diferentes maneras de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.

3.2. Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales.

3.3. Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red.

3.4. Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.

CE4: Mostrar hábitos básicos que fomentan el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.

4.1. Analizar el funcionamiento de plataformas de interacción social y juego en red.

4.2. Adoptar conductas básicas que fomentan relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.

4.3. Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital.

4.4. Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representan comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.

4.5. Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.

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

Criterios de calificación

Conocimientos Teóricos de la materia CE2 (*CCL CP *STEM CD)	-	20%
Exámenes de saberes básicos		
Trabajos prácticos CE1 (*STEM CD)	-	40%
Trabajos en libreta/procesador de textos CE2 (*CCL CP)	-	10%
Prácticas y proyectos realizados en el aula CE3 (*STEM CD *CPSAA)	-	20%
Registro diario CE4 (CE CC *CCEC)	-	10%

Trabajo continuo, respeto por las normas

Programación, Inteligencia Artificial y Robótica 1

Criterios de evaluación

Bloc 1: Inteligencia artificial

- 1.1. Identificar los cimientos y el funcionamiento de los técnicas básicas de IA.
- 1.2. Investigar situaciones donde se aplican técnicas básicas de IA.
- 1.3. Valorar los implicaciones éticas y sociales de los técnicas básicas de IA.
- 1.4. Emplear funciones de IA en aplicaciones sencillas de forma guiada para buscar soluciones en problemas básicos.

Bloc 2: Programación

- 2.1. Analizar problemas elementales significativos para el alumnado, mediante la abstracción y modelización de la realidad.
- 2.2. Analizar y validar aplicaciones informáticas existentes.
- 2.3. Resolver de forma guiada problemas elementales utilizando los algoritmos y los estructuras de datos necesarios.
- 2.4. Programar aplicaciones sencillas de forma guiada para resolver problemas elementales.
- 2.5. Describir y valorar los derechos de autoría y licencias de derechos y explotación.

Bloc 3: Robótica

- 3.1. Montar robots sencillos siguiendo una guía, empleando los sensores, actuadores y otros operadores que se indican.
- 3.2. Conectar, transferir y ejecutar el programa de control seleccionado al robot.
- 3.3. Resolver desafíos modificando un robot disponible.
- 3.4. Analizar y validar el programa de control del robot que permite que interactúo con el entorno.
- 3.5. Programar instrucciones sencillas de forma guiada para controlar un robot programable.

Bloc 4:

4.1. Participar activamente en equipos de trabajo para desarrollar soluciones digitales y tecnológicas demostrando empatía y respetando los roles asignados y los aportaciones del resto de personas integrantes.

4.2. Analizar críticamente los implicaciones que la programación y los tecnologías tienen en la transformación de la sociedad valorando los repercusiones éticas y ecosociales.

4.3. Describir y valorar la adecuación de los tecnologías, entornos de desarrollo, dispositivos y componentes para resolver los retos planteados, analizando los suyas características y especificaciones.

4.4. Resolver problemas técnicos sencillos surgidos en el análisis, desarrollo y uso de software, módulos de inteligencia artificial y robótica reformulando el procedimiento utilizado en caso necesario.

Criterios de calificación

- | | | |
|--|---|-----|
| • Conocimientos Teóricos de la materia <i>CE1</i> (*CCL CP *STEM CD) | - | |
| 20% | | |
| • Exámenes de saberes básicos | | |
| • Trabajos prácticos <i>CE1 CE2 CE3 CE4</i> (*STEM CD) | - | |
| 40% | Trabajos en libreta/procesador de textos <i>CE1 CE2</i> (*CCL CP) | - |
| 10% | | |
| • Prácticas y proyectos realizados en el aula <i>CE1 CE2 CE3 CE4</i> (*STEM CD *CPSAA) | - | |
| 20% | | |
| • Registro diario <i>CE4</i> (CE CC) | - | 10% |
| o Trabajo continuo, respeto por las normas | | |

Programación, Inteligencia Artificial y Robótica 2

Criterios de evaluación

Bloc 1: Inteligencia artificial

1.1. Identificar los cimientos y el funcionamiento de los técnicas básicas de IA.

1.2. Investigar situaciones donde se aplican técnicas básicas de IA.

1.3. Valorar los implicaciones éticas y sociales de los técnicas básicas de IA.

1.4. Emplear funciones de IA en aplicaciones sencillas de forma guiada para buscar soluciones en problemas básicos.

Bloc 2: Programación

2.1. Analizar problemas elementales significativos para el alumnado, mediante la abstracción y modelización de la realidad.

2.2. Analizar y validar aplicaciones informáticas existentes.

2.3. Resolver de forma guiada problemas elementales utilizando los algoritmos y las estructuras de datos necesarios.

2.4. Programar aplicaciones sencillas de forma guiada para resolver problemas elementales.

2.5. Describir y valorar los derechos de autoría y licencias de derechos y explotación.

Bloc 3: Robótica

3.1. Montar robots sencillos siguiendo una guía, empleando los sensores, actuadores y otros operadores que se indican.

3.2. Conectar, transferir y ejecutar el programa de control seleccionado al robot.

3.3. Resolver desafíos modificando un robot disponible.

3.4. Analizar y validar el programa de control del robot que permite que interactúe con el entorno.

3.5. Programar instrucciones sencillas de forma guiada para controlar un robot programable.

Bloc 4:

4.1. Participar activamente en equipos de trabajo para desarrollar soluciones digitales y tecnológicas demostrando empatía y respetando los roles asignados y las aportaciones del resto de personas integrantes.

4.2. Analizar críticamente las implicaciones que la programación y las tecnologías tienen en la transformación de la sociedad valorando las repercusiones éticas y ecosociales.

4.3. Describir y valorar la adecuación de las tecnologías, entornos de desarrollo, dispositivos y componentes para resolver los retos planteados, analizando sus características y especificaciones.

Criterios de calificación

- | | | |
|---|---|-----|
| • Conocimientos Teóricos de la materia <i>CE1</i> (*CCL CP *STEM CD) | - | 20% |
| o Exámenes de saberes básicos | | |
| • Trabajos prácticos <i>CE1 CE2 CE3 CE4</i> (*STEM CD) | - | 40% |
| • Trabajos en formato electrónico <i>CE1 CE2</i> (*CCL CP CD) | - | 10% |
| • Entregas de trabajos monográficos, de investigación y/o exposición de presentaciones digitales en tiempos y forma | | |
| • Prácticas y proyectos realizados en el aula <i>CE1 CE2 CE3 CE4</i> (*STEM CD CPSAA) | - | 20% |
| • Registro diario <i>CE4</i> (CE CC *CCEC) | - | 10% |
| o Trabajo continuo, respeto por las normas | | |

Digitalización

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 cual 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 varias fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad, en 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 manera 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 manera 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 fomentan 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 las personas y fomentan relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.

3.4. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan amenazas a través de dispositivos digitales, eligiendo la mejor solución entre varias 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 e-commerce 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 e-commerce, siente consciente de la brecha de acceso, uso y aprovechamiento para varios 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 manera 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.

Criterios de calificación

- Conocimientos Teóricos de la materia CE1 CE3 CE5 (*CCL CP *STEM CD)- 20%
- Exámenes de saberes básicos
 - Trabajos prácticos (*STEM CD) CE1 CE3 CE5 - 40%
- Trabajos en formato electrónico CE2 CE4 (*CCL CP CD) - 10%
- Entregas de trabajos monográficos, de investigación y/o exposición de presentaciones digitales en tiempos y forma
- Prácticas y proyectos realizados en el aula CE3 (*STEM CD *CPSAA) - 20%
- Registro diario CE2 CE4 (CE CC *CCEC) - 10%
 - Trabajo continuo, respeto por las normas

Programación Redes y Sistemas Informáticos 1

Criterios de evaluación

Bloc 1: Programación

Competencia específica 1.

Analizar problemas de diferentes contextos y tipos y afrontar su resolución mediante el desarrollo de software, aplicando el pensamiento computacional.

1.1. Analizar problemas de diferentes contextos y tipos mediante la abstracción y modelización de la realidad.

1.2. Resolver problemas de complejidad media, aplicando el pensamiento computacional de forma guiada.

1.3. Programar de forma guiada aplicaciones de complejidad media y validarlas.

1.4. Aplicar y respetar los derechos de autoría, licencias de derechos y explotación durante la creación de software.

Bloc 2: Sistemas informáticos.

Competencia específica 2. Criterios de evaluación.

Diseñar, instalar, configurar y administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de grupos de trabajo reducidos utilizándolos de manera segura y sostenible.

2.1. Utilizar con precisión las unidades de medida y sistemas de representación de la información.

2.2. Razonar la selección e interacción de componentes de un sistema informático en el entorno personal en base a los requerimientos.

2.3. Instalar, configurar y administrar sistemas operativos de uso personal.

2.4. Instalar, configurar y administrar aplicaciones de uso personal.

Bloc 3: Redes.

Competencia específica 3. Diseñar, configurar y administrar redes informáticas seguras para grupos de trabajo reducidos.

3.1. Identificar los precursores y el origen de las redes de comunicación y los hitos más destacados de su evolución en el transcurso de los dos últimos siglos.

3.2. Analizar el diseño de la arquitectura de una red informática para grupos de trabajo reducidos.

3.3. Configurar y conectar de manera segura los elementos de una red informática para grupos de trabajo reducidos.

Bloc 4: Servicios en red.

Competencia específica 4. Aprovechar y utilizar de manera eficiente sistemas de información conectados en red para grupos de trabajo reducidos.

4.1. Utilizar servicios compartidos de almacenamiento en red entre diferentes sistemas operativos en grupos de trabajo reducidos.

4.2. Utilizar un servidor web local de manera segura, responsable y crítica.

4.3. Valorar la importancia de las gestiones administrativas en red y el uso del certificado y la firma digital.

4.4. Configurar y utilizar en manera básica un gestor de contenidos.

4.5. Configurar y utilizar un servidor de bases de datos local y herramientas de gestión, de manera básica.

Competencia específica 5. Ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada.

5.1. Buscar y seleccionar información técnica a partir de varias fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad y en uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje.

5.2. Participar en grupos de trabajo y utilizar estrategias comunicativas respetuosas entre iguales en espacios virtuales de aprendizaje colaborativo.

5.3. Tomar medidas de prevención para realizar un uso seguro y saludable en dispositivos digitales, redes informáticas y servicios en red.

5.4. Identificar las aportaciones de la Informática a lo largo de la historia, valorar sus implicaciones éticas y ecosociales para ejercer una ciudadanía digital crítica que promueva el desarrollo de una sociedad igualitaria.

Criterios de calificación

- Conocimientos Teóricos de la materia *CE1* (*CCL CP *STEM CD) - 20%
- Exámenes de saberes básicos
- Conocimientos prácticos *CE2* (*STEM CD) - 30%
- Prácticas y proyectos realizados en el aula *CE3 CE4* (*STEM CD *CPSAA) - 40%
- Registro diario *CE5* (*CE CC* *CCEC) - 10%
 - Trabajo continuo, respeto por las normas

Programación Redes y Sistemas Informáticos 2

Criterios de evaluación

Bloc 1: Programación

Competencia específica 1.

Analizar problemas de diferentes contextos y tipos y afrontar su resolución mediante el desarrollo de software, aplicando el pensamiento computacional.

1.1. Analizar problemas de diferentes contextos y tipos mediante la abstracción y modelización de la realidad.

1.2. Resolver problemas de complejidad media, aplicando el pensamiento computacional de forma guiada.

1.3. Programar de forma guiada aplicaciones de complejidad media y validarlas.

1.4. Aplicar y respetar los derechos de autoría, licencias de derechos y explotación durante la creación de software.

Bloc 2: Sistemas informáticos.

Competencia específica 2. Criterios de evaluación.

Diseñar, instalar, configurar y administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de grupos de trabajo reducidos utilizándolos de manera segura y sostenible.

2.1. Utilizar con precisión las unidades de medida y sistemas de representación de la información.

2.2. Razonar la selección e interacción de componentes de un sistema informático en el entorno personal en base a los requerimientos.

2.3. Instalar, configurar y administrar sistemas operativos de uso personal.

2.4. Instalar, configurar y administrar aplicaciones de uso personal.

Bloc 3: Redes.

Competencia específica 3. Diseñar, configurar y administrar redes informáticas seguras para grupos de trabajo reducidos.

3.1. Identificar los precursores y el origen de las redes de comunicación y los hitos más destacados de su evolución en el transcurso de los dos últimos siglos.

3.2. Analizar el diseño de la arquitectura de una red informática para grupos de trabajo reducidos.

3.3. Configurar y conectar de manera segura los elementos de una red informática para grupos de trabajo reducidos.

Bloc 4: Servicios en red.

Competencia específica 4. Aprovechar y utilizar de manera eficiente sistemas de información conectados en red para grupos de trabajo reducidos.

4.1. Utilizar servicios compartidos de almacenamiento en red entre diferentes sistemas operativos en grupos de trabajo reducidos.

4.2. Utilizar un servidor web local de manera segura, responsable y crítica.

4.3. Valorar la importancia de las gestiones administrativas en red y el uso del certificado y la firma digital.

4.4. Configurar y utilizar en manera básica un gestor de contenidos.

4.5. Configurar y utilizar un servidor de bases de datos local y herramientas de gestión, de manera básica.

Competencia específica 5. Ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada.

5.1. Buscar y seleccionar información técnica a partir de varias fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad y en uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje.

5.2. Participar en grupos de trabajo y utilizar estrategias comunicativas respetuosas entre iguales en espacios virtuales de aprendizaje colaborativo.

5.3. Tomar medidas de prevención para realizar un uso seguro y saludable en dispositivos digitales, redes informáticas y servicios en red.

5.4. Identificar las aportaciones de la Informática a lo largo de la historia, valorar sus implicaciones éticas y ecosociales para ejercer una ciudadanía digital crítica que promueva el desarrollo de una sociedad igualitaria.

Criterios de calificación

- Conocimientos Teóricos de la materia *CE1* (*CCL CP *STEM CD) - 20%
- Exámenes de saberes básicos
- Conocimientos prácticos *CE2* (*STEM CD) - 30%
- Prácticas y proyectos realizados en el aula *CE3 CE4* (*STEM CD *CPSAA) - 40%
- Registro diario *CE5* (*CE CC* *CCEC) - 10%
 - o Trabajo continuo, respeto por las normas