

**3.8 RELACIÓN ENTRE INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

<b>1º TRIMESTRE</b>			
<b>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN "TÍTULO"</b>	<b>PRODUCTOS ALUMNADO/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN ASIGNADO</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN LOMLOE ASOCIADOS</b>
<b>1º</b> <i>Los dispositivos digitales y sus sistemas operativos.</i>	Pruebas OBJETIVAS (A).	50%	1.1. (Comp. Esp. 1) Identificar los sistemas operativos utilizados en distintos dispositivos configurando sus características en función de las necesidades de cada momento.
	ACTIVIDADES o PRODUCCIONES (B) de aula realizadas por los alumnos, trabajos de investigación, exposición o defensa pública de trabajos	30%	1.1. (Comp. Esp. 1) Identificar los sistemas operativos utilizados en distintos dispositivos configurando sus características en función de las necesidades de cada momento.
	Observación sistemática (C).	20%	5.4. (Comp. Esp. 5) Conocer pautas de actuación ante vulneraciones de la identidad digital, la privacidad o la intimidad, así como ante casos de ciberacoso, sexting o grooming, respetando el bienestar personal y colectivo.
<b>2º</b> <i>Sistemas de comunicación e Internet.</i>	Pruebas OBJETIVAS (A).	50%	1.2. (Comp. Esp. 1) Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. 1.3. (Comp. Esp. 1) Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.
	ACTIVIDADES o PRODUCCIONES (B) de aula realizadas por los alumnos, trabajos de investigación, exposición o	30%	1.2. (Comp. Esp. 1) Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de

	defensa pública de trabajos		comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. 1.3. (Comp. Esp. 1) Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.
	Observación sistemática (C).	20%	5.4. (Comp. Esp. 5) Conocer pautas de actuación ante vulneraciones de la identidad digital, la privacidad o la intimidad, así como ante casos de ciberacoso, sexting o grooming, respetando el bienestar personal y colectivo.
<b>3º</b> <i>Procesamiento de imágenes</i>	Pruebas OBJETIVAS (A).	50%	2.1. (Comp. Esp. 2) Utilizar herramientas específicas para crear y transformar imágenes de diferentes tipos.
	ACTIVIDADES o PRODUCCIONES (B) de aula realizadas por los alumnos, trabajos de investigación, exposición o defensa pública de trabajos	30%	2.1. (Comp. Esp. 2) Utilizar herramientas específicas para crear y transformar imágenes de diferentes tipos.
	Observación sistemática (C).	20%	5.4. (Comp. Esp. 5) Conocer pautas de actuación ante vulneraciones de la identidad digital, la privacidad o la intimidad, así como ante casos de ciberacoso, sexting o grooming, respetando el bienestar personal y colectivo.
<b>COMPETENCIAS CLAVE ASOCIADAS EN EL TRIMESTRE EN FUNCIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Competencia en Comunicación Lingüística.</i></li> <li>• <i>Competencia Plurilingüe.</i></li> <li>• <i>Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.</i></li> <li>• <i>Competencia Digital.</i></li> <li>• <i>Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</i></li> <li>• <i>Competencia Ciudadana.</i></li> <li>• <i>Competencia Emprendedora.</i></li> <li>• <i>Competencia en Conciencia y Expresión Cultural</i></li> </ul>			

2º TRIMESTRE			
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN "TÍTULO"	PRODUCTOS ALUMNADO/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN ASIGNADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN LOMLOE ASOCIADOS
4º <i>Procesamiento de video</i>	Pruebas OBJETIVAS (A).	50%	2.2. (Comp. Esp. 2) Crear y tratar contenidos de audio y video, utilizando formatos adecuados para distintos dispositivos. 2.3. (Comp. Esp. 2) Crear animaciones sencillas utilizando técnicas y herramientas de <i>software</i> específicas.
	ACTIVIDADES o PRODUCCIONES (B) de aula realizadas por los alumnos, trabajos de investigación, exposición o defensa pública de trabajos	30%	2.2. (Comp. Esp. 2) Crear y tratar contenidos de audio y video, utilizando formatos adecuados para distintos dispositivos. 2.3. (Comp. Esp. 2) Crear animaciones sencillas utilizando técnicas y herramientas de <i>software</i> específicas.
	Observación sistemática (C).	20%	5.4. (Comp. Esp. 5) Conocer pautas de actuación ante vulneraciones de la identidad digital, la privacidad o la intimidad, así como ante casos de ciberacoso, sexting o grooming, respetando el bienestar personal y colectivo.
5º <i>Generación de contenidos para la web.</i>	Pruebas OBJETIVAS (A).	50%	3.1. (Comp. Esp. 3) Entender el funcionamiento interno de las páginas y aplicaciones web comprendiendo cómo se construyen. 3.2. (Comp. Esp. 3) Crear contenidos para la web, incorporando elementos textuales y multimedia, aplicando estilos e integrando componentes configurables. 3.3. (Comp. Esp. 3) Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación web utilizando las tecnologías y librerías específicas.
	ACTIVIDADES o PRODUCCIONES (B) de aula realizadas por los	30%	3.1. (Comp. Esp. 3) Entender el funcionamiento interno de las páginas y aplicaciones web