# CRITERIOS DE EVALUACIÓN 4º ESO DIGITALIZACIÓN

## Apartados extraídos de la programación docente:

### 3.5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Como resultado del proceso de evaluación de cada unidad didáctica se obtendrán tres resultados cuantitativos para cada alumno valorados de 1 a 10:

A.- Puntuación de las PRUEBAS OBJETIVAS, evidencia de la adquisición de conocimientos y destrezas evaluables conforme a los criterios de evaluación establecidos.

B.- Puntuación conforme a los criterios de evaluación establecidos de las ACTIVIDADES realizadas en aula, exposiciones públicas y trabajos encargados para realización autónoma.

C.- Puntuación de las actitudes evaluables (OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA). Uno de los aspectos fundamentales será la valoración de la **calidad de uso de la lengua castellana y literatura** en trabajos y pruebas escritas, así como la **comunicación efectiva**: entonación, expresión, gestión del tiempo, adaptación del discurso **y uso de un lenguaje inclusivo**, libre de estereotipos sexistas, **además de crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales** de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales **de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias**, **adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa; desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental**, tanto personal como colectivo. Todo ello haciendo un **uso ético** de los datos y las herramientas digitales, **aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual** en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.

Estos criterios serán transversales a lo largo de todo el curso:

**C.E: 2.3.** Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.

**C.E: 2.4.** Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.

**C.E: 3.3.** Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.

**C.E: 4.1.** Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.

Con estas tres puntuaciones se elaborará la calificación obtenida en cada unidad mediante la siguiente fórmula:

**Calificación unidad X = 0,5 x A + 0,3 x B + 0,2 x C**

Dependiendo de la naturaleza de los contenidos, algunas unidades podrían no tener pruebas de tipo A o B, para ellas la calificación sería la media ponderada de los contenidos tratados.

La calificación en las dos evaluaciones parciales, así como la final, se obtendrá como media aritmética de las calificaciones obtenidas en todas las unidades desarrolladas hasta el momento de cada proceso de evaluación, una vez redondeado el resultado a la unidad sin decimal más cercana.

La aparición de dificultades que supongan no alcanzar una valoración de 5 puntos en las actividades de ejecución autónoma o prueba escrita, supondrá una medida de refuerzo y una nueva valoración. Este procedimiento de recuperación se realizará una sola vez después de cada unidad.

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

| ***1º TRIMESTRE*** | | | |
|---|---|---|---|
| UNIDAD DE PROGRAMACIÓN<br><br>"TÍTULO" | PRODUCTOS ALUMNADO/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN ASIGNADO | CRITERIOS DE EVALUACIÓN<br><br>LOMLOE ASOCIADOS |
| **1. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación** | Pruebas OBJETIVAS. | 50% | **1.1.** Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.<br><br>**1.2.** Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesi-dades personales.<br><br>**1.3.** Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dis-positivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. |
| | ACTIVIDADES: Producciones de aula realizadas por los alumnos. Trabajos de investigación Exposición o defensa pública de trabajos | 30% | |
| | Observación sistemática (OS). | 20% | **C.E: 2.3.** Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | respetando derechos de autor y licencias.<br><br>**C.E: 2.4.** Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.<br><br>**C.E: 3.3.** Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.<br><br>**C.E: 4.1.** Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **2. Digitalización del entorno personal de aprendizaje** | Pruebas OBJETIVAS. | 50% | **2.1.** Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.<br><br>**2.2.** Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.<br><br>**2.3.** Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, selec-cionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.<br><br>**2.4.** Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, com-partiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud par-ticipativa y respetuosa. |
| | ACTIVIDADES: Producciones de aula realizadas por los alumnos. Trabajos de investigación Exposición o defensa pública de trabajos | 30% | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | Observación sistemática (OS). | 20% | **C.E: 2.3.** Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.<br><br>**C.E: 2.4.** Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, com-partiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud par-ticipativa y respetuosa.<br><br>**C.E: 3.3.** Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.<br><br>**C.E: 4.1.** Hacer un uso ético de los datos y las |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. |
| **3. Seguridad y bienestar digital** | Pruebas OBJETIVAS. | 50% | **3.1.** Proteger los datos personales y la huella digital generada en Internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.<br><br>**3.2.** Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.<br><br>**3.3.** Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo. |
| | ACTIVIDADES: Producciones de aula realizadas por los alumnos. Trabajos de investigación Exposición o defensa pública de trabajos | 30% | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Observación sistemática (OS). | 20% | |
| **4. Ciudadanía digital crítica** | Pruebas OBJETIVAS. | 50% | **4.1.** Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.<br><br>**4.2.** Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.<br><br>**4.3.** Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.<br><br>**4.4.** Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, |
| | ACTIVIDADES: Producciones de aula realizadas por los alumnos. Trabajos de investigación Exposición o defensa pública de trabajos | 30% | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto. |
| | Observación sistemática (OS). | 20% | **C.E: 2.3.** Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.<br><br>**C.E: 2.4.** Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.<br><br>**C.E: 3.3.** Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | mental, tanto personal como colectivo.<br><br>**C.E: 4.1.** Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. |