

DESARROLLO DIGITAL

Competencias específicas	PESO RELATIVO	Descriptores del perfil de salida	PESO RELATIVO	Criterios de evaluación	PESO ASIGNADO	Instrumento de evaluación	Saberes Básicos
1. Instalar y configurar dispositivos, identificando, resolviendo los problemas técnicos sencillos que puedan surgir y aplicando los conocimientos digitales de hardware y software, para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas del entorno personal de aprendizaje empleadas para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información.	6%	STEM1 CD3 CD4 CPSAA1.1 CPSAA3.2 CE1.2.	1% 1% 1% 1% 1%	1.1. Identificar y 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.	2%	PO/O/AC/ TP/P/TG	- Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje y resolución de problemas. - Dispositivos móviles y conectados (IoT): Elementos y aplicaciones. - Sistemas operativos: Tipos, instalación y configuración
				1.2 Conectar y gestionar dispositivos en línea, seleccionando las plataformas apropiadas para la publicación de información y datos, siguiendo las normas básicas de seguridad en la red.	2%	PO/O/AC/ TP/P/TG	
				1.3 Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales.	2%	PO/O/AC/ TP/P/TG	

DESARROLLO DIGITAL

2. Diseñar y configurar redes de equipos, comprendiendo el funcionamiento del flujo de información digital entre dispositivos y analizando las amenazas del entorno digital, para velar por la seguridad y la salud de las personas.	6%	CCL3 0,5% STEM2 0,5 % STEM3 0,5% STEM4 0,5% CD1 0,5% CD2 0,5% CD3 0,5% CD4 0,5% CD5 0,5% CPSAA4 0,5% CC1 0,5% CE3 0,5%	2.1 Diseñar y planificar redes locales, aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica, siguiendo las normas y valorando los riesgos de seguridad asociados.	6%	PO/O/AC/TP/P/TG	- Fundamentos de internet y servicios en línea, como pueden ser: streaming de vídeo, correo web, medios sociales y aplicaciones. - Redes de dispositivos: configuración en el ámbito local y doméstico, tipos de conexiones y salida a internet. - Dispositivos IoT: Conexión, almacenamiento y monitorización de datos en internet
3. Producir y utilizar contenidos digitales destinados a la expresión de ideas, al intercambio de información y comunicación, teniendo en cuenta las normas de uso de materiales y herramientas en la red, para fomentar la creatividad, la colaboración inclusiva, así como el uso responsable y ético de la tecnología.	60%	CCL3.1 5,45% STEM3 5,45% STEM4 5,45% CD1 5,45% CD2 5,45% CD3 5,45% CD5 5,45% CPSAA3.1 5,45% CE3 5,45% CCEC3.1 5,45% CCEC4.1 5,45%	3.1 Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades, respetando las condiciones y licencias de uso, con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	10%	PO/O/AC/TP/P/TG	- Selección de fuentes de información . - Edición de textos, hoja de cálculo y base de datos. - Edición multimedia: imagen, sonido y vídeo. - Modelado 3D y animación. Realidad virtual y aumentada. - Publicación de contenidos en plataformas en línea y redes sociales
			3.2 Crear contenidos digitales, de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas apropiadas para su producción, respetando los derechos de autor y las licencias de uso.	40%	PO/O/AC/TP/P/TG	

DESARROLLO DIGITAL

			3.3 Intercambiar información y productos digitales, a través de entornos colaborativos en línea, publicando contenidos digitales creativos, con una actitud proactiva y respetuosa	10%	PO/O/AC/ TP/P/TG	
4. Crear soluciones tecnológicas innovadoras, desarrollando algoritmos con tecnologías digitales, de forma individual o colectiva, respetando las licencias de uso en la reutilización de código fuente, además de mostrar interés por el empleo y la evolución de las tecnologías digitales, para dar respuesta a necesidades concretas en diferentes contextos.	16%	STEM1 1,45%	4.1 Seleccionar el entorno de programación adecuado, investigando su idoneidad entre distintas soluciones posibles para el desarrollo y depuración de programas, con actitud crítica y teniendo en cuenta criterios de rendimiento y adaptabilidad a los dispositivos.	4%	PO/O/AC/ TP/P/TG	- Herramientas para la creación de programas o aplicaciones. - Estructuras básicas de un lenguaje de programación. - Elementos de un programa: datos, variables, operaciones aritméticas y lógicas, funciones, bucles y condicionales.
		STEM2 1,45%		12%	PO/O/AC/ TP/P/TG	- Diagramas de flujo. - Algoritmos para la resolución de problemas, diseño de aplicaciones y depuración.
		STEM3 1,45%				
		STEM4 1,45%				
		CD1 1,45%				
		CD2 1,45%				
		CD3 1,45%				
		CD4 1,45%				
		CD5 1,45%				
		CPSAA1.1 1,45%				
		CE3 1,45%				

DESARROLLO DIGITAL

5. Evaluar los riesgos asociados a problemas de seguridad en las tecnologías digitales, analizando las amenazas existentes en el entorno digital y aplicando medidas de protección de dispositivos y datos personales, para promover un uso crítico, legal, seguro y saludable de dichas tecnologías.	6%	CCL3 0,85% STEM5 0,85% CD1 0,85% CD4 0,85% CPSAA1.2 0,85% CPSAA4 0,85% CC3 0,85%	5.1 Aplicar medidas de seguridad preventivas y correctivas sobre los dispositivos digitales, instalando y configurando programas de protección	2%	PO/O/AC/ TP/P/TG	-Seguridad en dispositivos. Medidas para hacer frente a amenazas y ataques a los dispositivos por parte de software malicioso. - Seguridad en la protección de la privacidad de los datos. Gestión de la identidad y la huella digital en internet. Medidas preventivas. Configuración de redes sociales. - Seguridad en las personas. Riesgos para la salud física y mental provocados por la hiperconexión. Reputación personal en redes sociales. Situaciones de violencia en la red.
			5.2 Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones del servicio de las redes sociales, buscadores y espacios virtuales de trabajo.	2%	PO/O/AC/ TP/P/TG	
			5.3 Identificar los riesgos en la red y promover prácticas seguras en el uso de la tecnología digital, analizando las situaciones y entornos que representen amenazas para el bienestar físico y mental de las personas	2%	PO/O/AC/ TP/P/TG	

DESARROLLO DIGITAL

6. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las distintas posibilidades legales existentes para la creación, el uso e intercambio de contenidos digitales en la red e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable, cívico, sostenible y reflexivo de la tecnología.	6%	CD1	0,6%	6.1 Hacer un uso ético de las herramientas y contenidos digitales, respetando las licencias de uso y la propiedad intelectual, reconociendo las implicaciones legales en su uso y distribución, así como los sesgos asociados en el manejo de datos.	2%	PO/O/AC/TP/P/TG	- Interacción social en la red: libertad de expresión y etiqueta digital. Uso crítico de la información y detección de noticias falsas. - Ética en el uso de materiales y herramientas digitales en la red: propiedad intelectual, licencias de uso, cesión de datos personales, principios del software libre, obsolescencia programada. - Inteligencia artificial: fundamentos y sesgos asociados al aprendizaje automático. - Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. - Comercio electrónico: facturas digitales, sistemas de pago en línea y criptomonedas. - Huella de carbono digital
		CD2	0,6%				
		CD3	0,6%				
		CD4	0,6%	6.2 Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, analizando los métodos de acceso, uso e impacto ecosocial, siendo conscientes de la brecha digital y el aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	2%	PO/O/AC/TP/P/TG	
		CD5	0,6%				
		CPSAA1.2	0,6%				
		CC1	0,6%	6.3 Valorar la importancia de la libertad de expresión que ofrecen 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.	2%	PO/O/AC/TP/P/TG	
		CC2	0,6%				
		CC3	0,6%				
		CC4	0,6%				
TOTAL	100%		100%		100%		

Instrumentos de evaluación: O(Observación directa), PO (Prueba objetiva), AC (Actividades/tareas), TP(Trabajo práctico), (P)Proyecto, (TG)Trabajos en grupo con exposición

DESARROLLO DIGITAL

CALIFICACIÓN TRIMESTRAL:

La nota de cada trimestre se obtendrá de la media ponderada de las notas obtenidas en los criterios trabajados.

Los criterios se trabajarán a través de los saberes básicos utilizando distintas metodologías, pero dejando claro qué criterios se están trabajando con cada actividad que se evalúa.

En el caso de que un mismo criterio se evalúe con más de un instrumento, la nota del criterio será la media de las actividades planteadas.

Para superar la evaluación, la media ponderada de los criterios debe de ser igual o superior a 5.

CALIFICACIÓN FINAL:

Se hará la media ponderada de todos los criterios evaluados a lo largo del curso en función de los porcentajes establecidos en la tabla 6.3

CALIFICACIÓN EXTRAORDINARIA:

Se hará la media ponderada de todos los criterios trabajados y evaluados durante el proceso de recuperación, en función de los porcentajes establecidos en la tabla 6.3.

7.5. Recuperación del proceso de aprendizaje

CALIFICACIÓN EVALUACIÓN NO SUPERADA

La recuperación de cada una de las evaluaciones se llevará a cabo mediante la recuperación de los criterios suspensos, salvo que el criterio se vaya a volver a trabajar en la evaluación siguiente, en cuyo caso se hará la media ponderada con la nota obtenida en este criterio en la siguiente evaluación.

CALIFICACIÓN ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE:

Debido a que es el primer curso de bachillerato no existe la posibilidad de tener alumnos con la materia pendiente