

TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS I (TDA I)

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> Hace el trabajo propuesto en clase. Presenta las tareas planteadas. Participa en los trabajos de grupo y aporta ideas. Realiza las prácticas según lo planificado. Muestra autonomía a la hora de realizar las prácticas. Recoge el material y conserva en orden y limpieza el lugar de trabajo. Tiene un buen comportamiento con sus compañeros. Presenta una buena actitud hacia la asignatura. 	<p>1.3. 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.</p> <p>4.4. Comprender el valor de los datos, analizando de forma crítica su utilización y repercusiones.</p> <p>5.1. Conocer los tipos de amenazas de ciberseguridad e incidentes más habituales incluidos posibles delitos en los que incurre el usuario de manera inconsciente mostrando curiosidad, iniciativa y respeto.</p>	10%

<p>TRABAJOS EN EL AULA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas sobre los distintos programas y aplicaciones utilizadas. • Presentaciones y otros tipos de trabajos sobre los saberes básicos de carácter más teórico. • Prácticas de carácter físico con el ordenador. 	<p>1.1. Identificar los sistemas operativos utilizados en distintos dispositivos configurando sus características en función de las necesidades de cada momento.</p> <p>1.2. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.</p> <p>1.3. 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.</p> <p>2.1. Utilizar herramientas específicas para crear y transformar imágenes de diferentes tipos.</p> <p>2.2. Crear y tratar contenidos de audio y video, utilizando formatos adecuados para distintos dispositivos.</p> <p>2.3. Crear animaciones sencillas utilizando técnicas y herramientas de software específicas.</p> <p>3.1. Entender el funcionamiento interno de las páginas y aplicaciones web comprendiendo cómo se construyen.</p> <p>3.2. Crear contenidos para la web incorporando elementos textuales y</p>	<p>30%</p>
-----------------------------------	---	---	------------

		<p>multimedia, aplicando estilos e integrando componentes con</p> <p>3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplica las tecnologías y librerías específicas.</p> <p>4.1. Identificar distintas fuentes de datos y reconocer las c conjuntos de datos para comprender su relevancia e impacto</p> <p>4.2. Utilizar herramientas de tratamiento y visualización de d <u>comparar conjuntos</u> de datos con el objetivo de extraer inform la toma de decisiones.</p> <p>4.3. Aplicar operaciones de filtrado y segmentación de resultados a partir de una tabla de datos.</p> <p>5.3. Administrar los ajustes de configuración tanto de los online, como del propio dispositivo para aumentar la seguridad redes.</p> <p>5.4. Conocer pautas de actuación ante vulneraciones de la privacidad o la intimidad, así como ante casos de <u>cib grooming</u>, respetando el bienestar personal y colectivo.</p>	
ANÁLISIS DE PRUEBAS SISTEMÁTICAS	<ul style="list-style-type: none"> • Puebas sobre los distintos programas utilizados. • Proyectos individuales. 	<p>1.1. Identificar los sistemas operativos utilizados en distintos dispositivos configurando sus características en función de las necesidades de cada momento.</p> <p>1.2. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación <u>alámbrica</u> e inalámbrica con una actitud proactiva.</p> <p>2.1. Utilizar herramientas específicas para crear y transformar imágenes de diferentes tipos.</p> <p>2.3. Crear animaciones sencillas utilizando técnicas y herramientas de software específicas.</p> <p>4.2. Utilizar herramientas de tratamiento y visualización de datos para analizar y comparar conjuntos de datos con el objetivo de extraer información que ayude a la toma de decisiones.</p> <p>4.3. Aplicar operaciones de filtrado y segmentación de datos para mostrar resultados a partir de una tabla de datos.</p> <p>5.1. Conocer los tipos de amenazas de <u>ciberseguridad</u> e incidentes más habituales incluidos posibles delitos en los que incurre el usuario de manera inconsciente mostrando curiosidad, iniciativa y respeto.</p>	60%