

DIGITALIZACIÓN APLICADA 1º ESO

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

Los criterios de calificación que aparecen en el punto anterior se analizarán en su totalidad a lo largo del curso, empleando para ello los instrumentos de evaluación que se consideren adecuados a cada caso. En la siguiente tabla figuran los criterios de calificación, establecidos en bloques porcentuales y relacionados directamente con los criterios de evaluación que aparecen, por tanto, cuantificados porcentualmente:

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
OBSERVACIÓN DE LA ACTITUD EL TRABAJO DEL/D LA ALUMNO/A	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hace el trabajo propuesto en clase ✓ Presenta las tareas planteadas. ✓ Participa en la clase. ✓ Realiza las actividades prácticas según lo planificado. ✓ Maneja de forma responsable el equipo informático. ✓ Toma precauciones a la hora de realizar las tareas. 	<p>1.2.Gestionar las cuentas de usuario, configurando opciones de accesibilidad y mecanismos de seguridad.</p> <p>2.1. Adaptar la formulación de una consulta y usar las distintas opciones de las herramientas de búsqueda de información para recuperar resultados pertinentes y de interés, identificando aquellos datos que provienen de una fuente fiable y segura.</p> <p>2.3. Interactuar con los compañeros, compartiendo y comentando creaciones digitales a través del uso de herramientas y opciones colaborativas.</p>	10%

<p>TRABAJO EN ELAULA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajos individuales o en grupo, de búsqueda, recopilación y presentación de información. ✓ Prácticas de informática ✓ Proyectos técnicos: diseño, construcción, informes técnicos, proyectos de informática. 	<p>1.1. Identificar los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales, su funcionalidad y opciones de configuración.</p> <p>1.2. Gestionar las cuentas de usuario, configurando opciones de accesibilidad y mecanismos de seguridad.</p> <p>1.3. Usar las utilidades del sistema operativo y los ajustes de las herramientas del entorno de aprendizaje para mejorar el uso de las distintas tecnologías.</p> <p>1.4. Conectar dispositivos a redes cableadas o inalámbricas para la transmisión de datos.</p> <p>2.1. Adaptar la formulación de una consulta y usar las distintas opciones de las herramientas de búsqueda de información para recuperar resultados pertinentes y de interés, identificando aquellos datos que provienen de una fuente fiable y segura.</p> <p>2.2. Crear, 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, teniendo en cuenta aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>2.3. Interactuar con los compañeros, compartiendo y comentando creaciones digitales a través del uso de herramientas y opciones colaborativas.</p> <p>3.1. Descomponer un problema en módulos, reconociendo las fases de resolución de un problema y expresando de manera formal los pasos del algoritmo de solución.</p> <p>3.2. Implementar una solución a través de un lenguaje de programación, usando para ello las estructuras y los elementos básicos de la codificación.</p> <p>3.3. Probar y validar la solución implementada, buscando errores y mejoras.</p>	<p>40%</p>
-------------------------------------	--	---	-------------------



ANÁLISIS DE PRUEBAS SISTEMÁTICAS	<ul style="list-style-type: none">• Pruebas escritas.• Pruebas informáticas sobre los programas estudiados.	<p>1.1. Identificar los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales, su funcionalidad y opciones de configuración.</p> <p>1.2. Gestionar las cuentas de usuario, configurando opciones de accesibilidad y mecanismos de seguridad.</p> <p>1.3. Usar las utilidades del sistema operativo y los ajustes de las herramientas del entorno de aprendizaje para mejorar el uso de las distintas tecnologías.</p> <p>1.4. Conectar dispositivos a redes cableadas o inalámbricas para la transmisión de datos.</p> <p>2.2. Crear, 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, teniendo en cuenta aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>2.3. Interactuar con los compañeros, compartiendo y comentando creaciones digitales a través del uso de herramientas y opciones colaborativas.</p> <p>3.1. Descomponer un problema en módulos, reconociendo las fases de resolución de un problema y expresando de manera formal los pasos del algoritmo de solución.</p> <p>3.2. Implementar una solución a través de un lenguaje de programación, usando para ello las estructuras y los elementos básicos de la codificación.</p> <p>3.3. Probar y validar la solución implementada, buscando errores y mejoras.</p>	50%
---	--	---	------------

