

DIGITALIZACIÓN 4º ESO

**PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO DE
TECNOLOGÍA**

CURSO 2023-2024

Orden ECD/1172/2022

Fecha última modificación: 27/03/2024

| | |
|---|----|
| a) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS | 3 |
| b) CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS. | 12 |
| c) PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CON ESPECIAL ATENCIÓN AL CARÁCTER FORMATIVO DE LA EVALUACIÓN Y A SU VINCULACIÓN CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN. | 17 |
| d) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN..... | 22 |

a) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS

Tabla 2: Criterios de evaluación, concreción, ponderación y temporalización en unidades didácticas.

Unidades didácticas:

1. Sistemas informáticos: Software y hardware
2. Redes. Dispositivos conectados.
3. Seguridad y bienestar digital
4. Ciudadanía digital crítica

| Competencias específicas | Ponderación en CE | Criterios de evaluación | Concreción del criterio de evaluación | Unidades didácticas | | | |
|--------------------------|-------------------|--|--|---------------------|-------|-------|-------|
| | | | | U D 1 | U D 2 | U D 3 | U D 4 |
| CE.D.1. 29,67% | 8.33% | 1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una | 1.1.1 <u>Conecta dispositivos y gestiona redes locales con actitud proactiva</u> 2.17% 1.1.2 Conoce los dispositivos y comprende los procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica | x | | | |

| | | | | | | | |
|--|--------|---|--|---|---|--|--|
| | | actitud proactiva. | | | | | |
| | 8% | 1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. | 1.2.1 <u>Instala sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.</u> 2% 1.2.2 Sabe hacer el mantenimiento de sistemas operativos. | x | | | |
| | 13.33% | 1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando o componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. | 1.3.1 Identifica y resuelve problemas técnicos sencillos evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. 1.3.2 <u>Conoce los componentes y funciones de los dispositivos digitales</u> 2.67% | x | x | | |

| | | | | | | | |
|-------------------|--------|--|--|---|---|---|---|
| CE.D.2. 42,33% | 24.67% | 2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. | 2.1.1 <u>Integra recursos digitales de manera autónoma para configurar su entorno personal de aprendizaje.</u> 24.67% | x | x | x | x |
| | 4.33% | 2.2 Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje e con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad | 2.2.1 <u>Busca, selecciona y archiva la información necesaria haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje.</u> 2.17% 2.2.2 Utiliza las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. | x | x | x | x |

| | | | | | | | |
|--|----|---|---|---|---|---|---|
| | | en la red. | | | | | |
| | 8% | 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 los derechos de autor y licencias de uso. | <p>2.3.1 <u>Crea, programa, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva.</u> 4%</p> <p>2.3.2 Selecciona las herramientas más apropiadas para generar contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.</p> | x | x | x | x |

| | | | | | | | |
|-----------------|-------|---|---|---|---|---|---|
| | 5.33% | 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. | 2.4.1 <u>Interactúa en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo.</u> 0.67% 2.4.2 Comparte y publica información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa. | x | x | x | x |
| CE.D.3 5,67% | 1.67% | 3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios | 3.1.1 <u>Protege los datos personales y la huella digital generada en internet.</u> 0.83% 3.1.2 Configura las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. | | | x | |

| | | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|---|--|
| | | virtuales de trabajo. | | | | | |
| 2% | 3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. | 3.2.1 <u>Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. 2%</u> | | | | x | |
| 2% | 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 | 3.3.1 <u>Identifica y sabe reaccionar con la mejor solución ante situaciones que representan una amenaza en la red. 1%</u> 3.3.2 Desarrolla prácticas saludables y seguras valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo. | | | | x | |

| | | | | | | | |
|------------------|--------|--|--|--|--|--|---|
| | | valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo. | | | | | |
| CE.D.4 22,33% | 4% | 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. | 4.1.1 <u>Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.</u> 2% 4.1.2 Conoce y aplica las normas de etiqueta digital respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. | | | | x |
| | 11.33% | 4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las | 4.2.1 <u>Reconoce las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico.</u> 4.37% 4.2.2 Es crítico y consciente con la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de las | | | | x |

| | | | | | | | |
|--|-------|--|---|--|--|--|---|
| | | gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos . | tecnologías digitales para diversos colectivos. | | | | |
| | 5.83% | 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 | 4.3.1 <u>Valora la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados.</u> 1.92% 4.3.2 Analiza de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten en los medios digitales conectados teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. | | | | x |

| | | | | | | | |
|--|-------|---|---|--|--|--|---|
| | | d, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad | | | | | |
| | 1.17% | 4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto. | 4.4.1 Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales. 4.4.2 <u>Es crítico y consciente de los criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto en las tecnologías digitales.</u> 0.58% | | | | x |

b) **CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.**

Tabla 3

| UNIDAD DIDÁCTICA | Competencias específicas | Criterios de evaluación | Concreción del criterio de evaluación | Saberes básicos | Concreción de saberes básicos |
|---|--------------------------|---|---|---|---|
| UD1: Sistemas informáticos: Software y hardware | CE.D.1 CE.D.2 | 1.1 1.2 1.3 2.1 2.2 2.3 2.4 | 1.1.1, 1.1.2 1.2.1 , 1.2.2, 1.3.1, 1.3.2 2.1.1 2.2.1, 2.2.2, 2.3.1, 2.3.2, 2.4.1, 2.4.2 | A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación A.1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. A.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje B.1. Búsqueda, selección y archivo de información. B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, | Representación digital de la información. Equipos informáticos. Estructuras de almacenamiento. Identificación de componentes hardware una caja de PC y de las conexiones de los periféricos. Instalación SO Configuración y mantenimiento de SO. Dispositivos periféricos. Procesadores de texto |

| | | | | | |
|---|------------------|---------------------------------|---|--|--|
| | | | | realidad virtual, aumentada y mixta. | |
| UD 2: Redes. Dispositivos conectados. | CE.D.1 CE.D.2 | 1.3 2.1 2.2 2.3 2.4 | 1.3.1, 1.3.2 2.1.1 2.2.1, 2.2.2, 2.3.1, 2.3.2, 2.4.1, 2.4.2 | <p>A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación</p> <p>A.3 Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento</p> <p>Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.</p> <p>A.4. Dispositivos conectados (<i>IoT + Wearables</i>): configuración y conexión de dispositivos.</p> <p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p> <p>B.1. Búsqueda, selección y archivo de información.</p> <p>B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.</p> | <p>Redes informáticas. La red de internet. Componentes de una red. Configuración y conexión a una red. Configurar un router wifi. Dispositivos interconectados. Gestión de cuentas y permisos. Compartir recursos en red.</p> <p>Pensamiento computacional y programación de apps. Programación con bloques en App inventor. Creación de contenidos de realidad aumentada. Apps de realidad virtual. Edición de imagen, sonido y video</p> |

| | | | | | |
|--|------------------|---|--|---|--|
| UD 3: Seguridad y bienestar digital | CE.D.2 CE.D.3 | 2.1 2.2 2.3 2.4 3.1 3.2 3.3 | 2.1.1 2.2.1, 2.2.2, 2.3.1, 2.3.2, 2.4.1, 2.4.2 3.1.1, 3.1.2 3.2.1 3.3.1, 3.3.2 | <p>C. Seguridad y bienestar digital</p> <p>C.1. Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.</p> <p>C.2. Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.</p> <p>C.3. Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).</p> <p>B. Digitalización del entorno personal de</p> | Seguridad informática. Amenazas. Protección del sistema informático. Identidad digital. Protección de la información. Propiedad intelectual. Riesgos y precauciones en el uso de la red. Preservar el bienestar digital y evitar fraudes en internet. Consecuencias del uso prolongado de las tecnologías. Presentaciones |
|--|------------------|---|--|---|--|

| | | | | | |
|-------------------------------------|------------------|--|---|---|--|
| | | | | aprendizaje B.1. Búsqueda, selección y archivo de información. B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. | |
| UD 4: Ciudadanía digital crítica | CE.D.2 CE.D.4 | 2.1 2.2 2.3 2.4 4.1 4.2 4.3 4.4 | 2.1.1 2.2.1, 2.2.2, 2.3.1, 2.3.2, 2.4.1, 2.4.2 4.1.1, 4.1.2 4.2.1, 4.2.2 4.3.1, 4.3.2 4.4.1, 4.4.2 | D. Ciudadanía digital crítica D.1. Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. D.2. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. D.3 Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados | Sociedad digital. Comercio electrónico. Ética en el uso de datos y herramientas digitales. Activismo en línea. Hojas de cálculo Editores de páginas web |

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| | | | | <p>oficiales.</p> <p>D.4 Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.</p> <p>D.5 Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.</p> <p>D.6 Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de <i>hardware</i> y <i>software</i> libres.</p> <p>B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p> <p>B.1. Búsqueda, selección y archivo de información.</p> <p>B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y</p> | |
|--|--|--|--|---|--|

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | mixta. B.3. Comunicación y colaboración en red. B.4. Publicación y difusión responsable en redes. | |
|--|--|--|--|--|--|

c) PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CON ESPECIAL ATENCIÓN AL CARÁCTER FORMATIVO DE LA EVALUACIÓN Y A SU VINCULACIÓN CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

| Procedimientos de evaluación | Instrumentos |
|-------------------------------------|---|
| Observación sistemática | Lista de control (LC) |
| | Participación diaria (PD) |
| Análisis de producciones | Cuaderno de clase (CCL) |
| | Textos escritos (TE) |
| | Proyecto (P) |
| | Ficha-Cuestionario (FC) |
| | Trabajo informático (TI) |
| | Prácticas de taller (PT) |
| Pruebas específicas | Prueba escrita de Unidad Didáctica (PEUD) |
| | Prueba oral (PO) |
| | Prueba escrita global (PEG) |
| | ... |

| Criterios de evaluación | Procedimientos de evaluación | | | | | | | Unidad o unidades en las que se trabaja |
|---|------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---|
| | P D | L C | P I | F C | T I | P E | E O | |
| 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. | X | | | X | | X | | UD1 |
| 1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. | X | | | X | | X | | UD1 |
| 1.3. 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. | X | | | X | | X | | UD1 UD2 |
| 2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. | X | X | X | | | | | UD1 UD2 UD3 UD4 |
| 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. | X | X | X | | | | | UD1 UD2 UD3 UD4 |

| | | | | | | | | |
|--|---|---|---|--|---|---|---|--------------------------|
| 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 los derechos de autor y licencias de uso. | X | X | X | | | | | UD1 UD2 UD3 UD4 |
| 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. | X | X | X | | | X | | UD1 UD2 UD3 UD4 |
| 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. | X | | | | X | | X | UD3 |
| 3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual. | X | | | | X | | X | UD3 |
| 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. | X | | | | X | X | X | UD3 |
| 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 | X | | | | X | X | X | UD4 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|---|---|---|-----|
| participación activa en la red. | | | | | | | | |
| 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. | X | | | | X | X | X | UD4 |
| 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. | X | X | | | X | | X | UD4 |
| 4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto. | X | X | | | X | | X | UD4 |

Rúbricas de los diferentes instrumentos de evaluación

Cuaderno

| | Hasta 100 % | Hasta 50 % | 0 % |
|-------------------------|---|---|--|
| Contenido (8 puntos) | Completo y corregido | Incompleto y/o no corregido en su totalidad | Falta la mayor parte de contenidos y/o correcciones |
| Presentación (2 puntos) | Limpieza, orden, buena letra y ortografía | Cuaderno con varios tachones, mala letra y faltas de ortografía | Cuaderno desordenado, letra ilegible y/o con muchas faltas de ortografía |

Proyecto / Prácticas

| | Hasta 100 % | Hasta 50 % | 0 % |
|-------------------------------|---|---|--|
| Documentación (2 puntos) | Contenidos completos y presentación adecuada | Falta algún apartado y/o la presentación no es adecuada | Falta la mayor parte de los contenidos y mala presentación |
| Funcionamiento (3 puntos) | Funcionamiento adecuado y correcto | Algún fallo en el funcionamiento | No funciona |
| Trabajo grupo (1 punto) | Todos trabajan en beneficio común | Trabajo intermitente en colaboración | Necesita mejorar el trabajo colaborativo |
| Trabajo individual (3 puntos) | Trabajo correcto durante todas las fases del proyecto | Trabajo intermitente en las diversas fases del proyecto | Se distrae con facilidad y trabaja poco |
| Acabado (1 punto) | Acabado correcto | Hay alguna parte inacabada | El acabado no es correcto |

Trabajos de informática

| | Hasta 100 % | Hasta 50 % | 0 % |
|------------------------|--|---|---|
| Contenido (7 puntos) | Contenidos completos | Falta algún apartado | Falta la mayor parte de los contenidos |
| Autonomía (2 puntos) | Leyendo el guión de la actividad trabaja autónomamente | Puntualmente necesita aclaraciones en el guión de la actividad | Necesita continuamente ayuda para trabajar |
| Presentación (1 punto) | Cumple todos los criterios establecidos para la presentación de la actividad | Falta alguno de los criterios establecidos para la presentación de la actividad | Falta la mayor parte de los criterios establecidos para la presentación de la actividad |

Observación directa

| | Hasta 100 % | Hasta 50 % | 0 % |
|------------------------------------|--|--|---|
| Trabajo (3 puntos) | Trabaja diariamente | Trabaja intermitentemente | Carece de hábito de trabajo |
| Interés y participación (2 puntos) | Participa y muestra interés diariamente por la materia | Participa y muestra interés intermitentemente por la materia | Carece de interés por la materia y no participa en las clases |
| Comportamiento (3 puntos) | Tiene una actitud positiva en clase | En ocasiones su actitud debería mejorar | Comportamiento disruptivo |

| | | | |
|-----------------------|-------------------------------------|--|--|
| Material (1 punto) | Siempre trae el material solicitado | Algunas veces se olvida el material solicitado | Casi nunca trae el material solicitado |
| Puntualidad (1 punto) | Llega puntual a las clases | En ocasiones llega tarde a las clases | Habitualmente llega con retraso a las clases |

En todos los trabajos y actividades que se deban entregar en una fecha determinada, la entrega fuera de plazo se considerará actividad no entregada.

d) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

| | |
|--|--------------------|
| 1ª evaluación | |
| Instrumentos de evaluación | Ponderación |
| Ficha cuestionario Hardware | 10% |
| Prueba escrita Hardware | 10% |
| Trabajo global compra virtual de un PC a partir de los componentes | 20% |
| Prácticas procesador de textos | 25% |
| Ficha cuestionario Redes | 10% |
| Prueba escrita Redes | 10% |
| Presentación redes juego | 5 % |
| Observación directa | 10 % |

| | |
|--|--------------------|
| 2ª evaluación | |
| Instrumentos de evaluación | Ponderación |
| Práctica instalación y configuración sistemas operativos | 10% |
| Ficha sistemas operativos | 10% |
| Prueba escrita sistemas operativos | 10% |
| Prácticas hojas de cálculo | 20% |
| Prácticas bases de datos | 20% |
| Práctica dispositivos conectados | 10% |
| Práctica programación app inventor | 10% |
| Observación directa | 10 % |

| 3ª evaluación | |
|---|--------------------|
| Instrumentos de evaluación | Ponderación |
| Trabajo global Web seguridad digital | 20% |
| Test seguridad digital | 10% |
| Prácticas edición de imagen, sonido y video | 30% |
| Práctica realidad aumentada | 10% |
| Trabajo global colaborativo Ciudadanía digital crítica | 15% |
| Exposición oral del trabajo global | 5% |
| Observación directa | 10 % |

Para aquellos alumnos que al finalizar la evaluación no hayan superado los 5 puntos de calificación global, podrán tener nuevas oportunidades para superarla. Los alumnos realizarán o bien pruebas escritas, o bien realizarán algún trabajo o trabajos escritos después de cada evaluación. En caso de no superar los contenidos, durante el último trimestre se propondrá al alumno la realización de trabajos y/o pruebas escritas para recuperar los contenidos no superados durante el curso. En caso de no superar los contenidos, durante el último trimestre se propondrá al alumno la realización de trabajos y/o pruebas escritas para recuperar los contenidos no superados durante el curso. En este caso, la nota máxima de la evaluación recuperada será un 5 con la excepción de aquel alumnado que durante el trimestre correspondiente no hayan podido asistir por causas justificadas.