

Instrumentos y Procedimientos de Evaluación, y Criterios de Calificación

Curso: 1ºBACHILLERATO

Materia: Creación digital y pensamiento computacional

Departamento de: Tecnología

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva. Toma como referentes los criterios de evaluación, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.

Para valorar el proceso de aprendizaje del alumnado se realizarán dos sesiones de evaluación continua a lo largo del curso, además de la evaluación inicial y la evaluación ordinaria.

Se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación, así como los criterios de calificación incluidos en las programaciones didácticas.

A- INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN:

Los procedimientos de evaluación que vamos a utilizar son los siguientes:

- **Pruebas:** escritas y orales, tanto teóricas como prácticas.
- **Actividades, prácticas y/o trabajos:** diarias en clase y en casa. Cuestionarios, formularios y test. Supuestos teóricos y prácticos, experimentos y resolución de problemas. Resúmenes, esquemas y mapas conceptuales.
- **Proyectos:** trabajos personales o grupales, edición de documentos, elaboraciones multimedia, presentaciones, exposiciones orales, entrevistas, debates e intervenciones.

Los instrumentos de evaluación que vamos a utilizar para los procedimientos de evaluación anteriores son los siguientes:

- Plantillas de corrección.
- Rúbricas.
- Guías de evaluación, escalas de evaluación, listas de cotejo y listas de control.

- Observación directa del trabajo diario y hojas de registro.

B- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Ponderación	Instrumentos
1. Desarrollar el pensamiento computacional y cultivar la creatividad algorítmica y la interdisciplinaridad, así como desarrollar proyectos de construcción de <i>software</i> que cubran el ciclo de vida de desarrollo, integrándose en un equipo de trabajo fomentando habilidades sociales dirigidas a la resolución de conflictos y a la capacidad de llegar a acuerdos.	1.1. Conocer las estructuras básicas empleadas en la creación de programas informáticos.	100/11	-Pruebas objetivas -Actividades y/o trabajos -Proyectos
	1.2. Construir programas informáticos aplicados al procesamiento de datos multimedia.	100/11	
	1.3. Desarrollar la creatividad computacional mediante el espíritu emprendedor.	100/11	
	1.4. Ser capaz de trabajar en equipo en las diferentes fases del proyecto de construcción de una aplicación multimedia sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	100/11	
2. Comprender el impacto de las ciencias de la computación en nuestra sociedad y convertirse en ciudadanos con un alto nivel de alfabetización digital, que sepan emplear <i>software</i>	2.1. Conocer los aspectos fundamentales de la Ciencia de datos.	100/11	

<p>específico para simulación de procesos y aplicar los principios de la Inteligencia Artificial en la creación de un agente inteligente basado en técnicas de aprendizaje automático siendo conscientes y críticos con las implicaciones en la cesión del uso de los datos y críticos con la opacidad y el sesgo inherentes a aplicaciones basadas en las Ciencias de datos, la Simulación y la Inteligencia Artificial.</p>	<p>2.2. Utilizar una variedad de datos para simular fenómenos naturales y sociales.</p>	<p>100/11</p>	
	<p>2.3. Comprender los principios básicos de funcionamiento de la Inteligencia Artificial y su impacto en nuestra sociedad.</p>	<p>100/11</p>	
	<p>2.4. Ser capaz de construir un agente inteligente que emplee técnicas de aprendizaje automático.</p>	<p>100/11</p>	
<p>3. Entender el <i>hacking</i> ético como un conjunto de técnicas encaminadas a mejorar la seguridad de los sistemas informáticos para aplicarlas según sus fundamentos en base a las buenas prácticas establecidas</p>	<p>3.1. Conocer los fundamentos de seguridad de los sistemas informáticos.</p>	<p>100/11</p>	
	<p>3.2. Aplicar distintas técnicas para analizar sistemas.</p>	<p>100/11</p>	
	<p>3.3. Documentar los resultados de los análisis.</p>	<p>100/11</p>	

La composición y aplicación de estos criterios de calificación tendrá como objetivo la concreción de cada uno de los resultados de aprendizaje establecidos en la programación.

B-1 Criterios de calificación de las evaluaciones parciales.

B-2 Criterios de calificación para la evaluación final.