

ESTÁNDARES, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LA ASIGNATURA
TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

1º BACHILLERATO

➤ **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:**

Los instrumentos de evaluación para la medición del logro o consecución de los estándares de aprendizaje evaluables son los siguientes:

1. OBSERVACION SISTEMÁTICA:

- Trabajo y participación del alumno en las tareas de clase.
- Corrección de los ejercicios, realización y presentación de las tareas efectuadas en clase y en casa en el tiempo señalado.
- Interés y dedicación en los trabajos de casa.
- Uso responsable de los materiales didácticos (libros, cuadernos, equipos informáticos...)

2. ANALISIS DE LAS PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

- Proyectos: trabajos que el alumno deberá realizar en el aula de informática, aplicando los conocimientos obtenidos en la unidad que corresponda.
- Intervenciones orales en clase, especialmente aquellas que requieran preparación previa y que figuran en la Programación Docente.
- Ejercicios de clase orales y escritos.

La evaluación inicial consistirá en un cuestionario en el que se reflejará los conocimientos iniciales del alumnado y los medios informáticos de que disponen.

La evaluación se realizará a través de los siguientes proyectos en los que se incluyen los estándares indicados en esta programación:

- **1ª EVALUACIÓN:**

- Proyecto 1 - Hardware y Software: A cada alumno se le asigna un oficio (diseñador gráfico, arquitecto, productor musical, contable, montador de anuncios de TV) y tiene que elegir todos los componentes para formar su propio ordenador y que sea lo más eficiente posible dada su profesión. También deben añadir el presupuesto y que este tenga una relación calidad-precio coherente. Al finalizar el proyecto, cada alumno realizará una exposición donde justificará por qué ha elegido esos componentes con esas características y debe quedar claro que entiende perfectamente las funciones que realiza cada componente.
- Proyecto 2 – Redes: este proyecto consistirá en buscar información relativa a los estándares del bloque de redes indicados en esta programación y así completar los apuntes del profesor para después contestar un cuestionario que este le facilitará y que el alumno tendrá que entregar en el plazo que se le indique.
- Proyecto 3 – Access: realizar una base de datos sencilla mediante el programa Access
- Proyecto 4 – Excel: después de que el profesor explique todo lo necesario sobre una hoja de cálculo los alumnos tendrán que completar y hacer los cálculos y gráficas que se indican en una plantilla que se les entregará y entregar al profesor en el plazo que indique.
- Proyecto 5 – Blog: este proyecto consiste en el diseño de un blog en el que se debe incorporar música, menú, enlaces, un gif creado por el alumno,... además a partir de ese momento podremos subir al blog todos los proyectos del curso.

- **2ª EVALUACIÓN**

- Proyecto 6 – Edición de vídeo: este proyecto los alumnos deben descargar un vídeo sobre algún tema que les interese relativo a la asignatura y editarlo. Debe explicar los pasos seguidos en un informe y después colgar el vídeo sin editar, el editado y el informe en el blog del proyecto anterior.

- Proyecto 7 – Edición de audio: este proyecto consiste en realizar su propio podcast con temática libre. Deberán editarlo con música, efectos sonoros,... y colgarlo en el blog que hayan creado previamente.
- Proyecto 8 – “Escape Room”: el objetivo de este proyecto es crear una scape room educativa de como máximo 45 minutos. Las pistas tienen que ser de contenidos dados durante el curso y también valen a nivel cultura general. Las pistas pueden llevar un código (números o letras), un vídeo editado o un audio editado y deberán ser pasadas a código QR.
- Proyecto 9 – Redes sociales: a través de este proyecto se persigue que los alumnos aprendan un buen uso de las redes sociales. Trabajaremos con Facebook, Instagram y Twitter, se valorará lo positivo que han aportado a la sociedad y lo importante que es su uso responsable. Así mismo, se hará un recorrido por los delitos más graves asociados a redes: cyberbullying, grooming, sexting, happy slapping y cyberstalking. También se abordará la importancia de la identidad y reputación digital.
- 3ª EVALUACIÓN
 - Proyecto 10 – Presentación multimedia: consiste en hacer una presentación de calidad que integre texto, imágenes y elementos multimedia relativo a algún tema que le parezca atractivo al alumno de todo lo dado durante el curso.
 - Proyecto 11 – Programación: Para este proyecto nos vamos a vales del proyecto “Descubre” de la Universidad de Murcia. El proyecto Descubre integra en una misma página web un conjunto de tutoriales en vídeo sobre programación y una herramienta que permite programar y realizar ejercicios propuestos. Además, incluye herramientas para que el profesor pueda hacer seguimiento y tutela del trabajo realizado por los alumnos

La observación directa del trabajo en clase deberá realizarse de forma sistemática y tendrá en cuenta tanto los avances como las dificultades propias de cada fase de la programación. El profesor dispone de unas hojas de control de trabajo para evaluar temporalmente el ritmo de trabajo de cada alumno.

➤ **PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN:**

En el apartado “Secuencia y temporización” de esta programación se indican los estándares evaluables y se destacan los estándares básicos.

Los **estándares** serán calificados con 5 puntos 2 PUNTOS Y 1 PUNTO. Esto depende de la dificultad y la importancia del mismo.

	No lo consigue	Con dificultad	No lo consigue totalmente	Lo consigue
Estándar básico 5	0	1-2	3-4	4-5
Estándar básico 2	0-0,5	0,5-1	1-1,5	1,5-2
Estándar básico 1	0-0,25	0,25-0,5	0,5-0,75	0,75-1

La información del logro de los estándares serán reflejados mediante las rúbricas de las unidades. En dichas rúbricas, el profesor indica la puntuación obtenida en cada estándar por el alumno.

El cálculo de la calificación en los estándares evaluados varias veces en distintos proyectos será realizado de la siguiente forma:

- Cuando la puntuación del estándar es superior a la obtenida en pruebas de evaluación anteriores, esa será la nueva puntuación del estándar. Se considerará recuperado el estándar no superado anteriormente y en el caso de haber sido superado, este método da la oportunidad al alumno de mejorar su calificación anterior.
- En el caso de que la puntuación obtenida sea menor que la anterior, se realizará la media de las dos últimas puntuaciones.

➤ **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**

La nota de cada trimestre vendrá dada por el porcentaje de estándares obtenidos desde el comienzo del curso, de esta forma el alumno sabrá en todo momento su progreso y su posible calificación final. La nota final del curso será la correspondiente al porcentaje del total de puntuaciones en los estándares evaluados a lo largo del curso.

La nota del alumno corresponde al porcentaje obtenido en los estándares trabajados hasta la fecha.

➤ Sistema de recuperación

A) Recuperación de la materia a lo largo del curso

Si un alumno suspende una evaluación tendrá la oportunidad de realizar los ejercicios, pruebas y trabajos necesarios para superar los estándares no superados, pudiendo realizar, si es necesario. Un examen acumulativo de la materia al final de la evaluación en curso.

B) Evaluación de septiembre

Se puede evaluar a los alumnos de las siguientes formas:

- EXAMEN: Tendrá estructura igual al de un ejercicio de final de trimestre, con la misma puntuación e iguales criterios de calificación. Contendrá toda la materia evaluada durante el curso, salvo las prácticas.
- REALIZACION DE PROYECTOS NO REALIZADOS DURANTE EL CURSO, PRESENTACIONES, Y ENTREVISTA PERSONAL.

La entrevista personal valorará si los trabajos y los cuadernillos están realizados por el alumno y el grado de conocimientos que ha adquirido en su confección.

Se dará por superada la asignatura cuando se alcance el 50% de los estándares correspondientes a la materia no superada en junio.

➤ ESTÁNDARES – INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y PUNTUACIÓN

PE: Prueba escrita. Controles y exámenes de evaluación

ACT: Actividades: Ejercicios y problemas.

P: Proyectos

OBS: Observación

ORAL: Explicación oral de ejercicios y problemas y exposición de proyectos.

BLOQUE	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	INS 1	INS 2	PTOS
1. La sociedad de la información y el ordenador	1.1.	Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.	P	ACT	1
	1.2.	Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.	P	ACT	1
	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	INS 1	INS 2	

2. Arquitectura de ordenadores	1.1.	Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.	P	ACT	1
	1.2.	Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema.	P	ACT	1
	1.3.	Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.	P	ACT	1
	1.4.	Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.	P	ACT	1
	2.1.	Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes con las funciones que realiza.	P	ACT	1
	2.2.	Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.	P	ACT	1
	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	INS 1	INS 2	
3. Software para sistemas informáticos	1.1.	Diseña bases de datos sencillas y/o extrae información, realizando consultas, formularios e informes.	P	PO	5
	1.2.	Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.	P	PO	2
	1.3.	Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.	P	PO	6
	1.4.	Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.	P	PO	5
	1.5.	Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas.	P	PO	2
	1.6.	Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.	P	PO	9
	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	INS 1	INS 2	
4. Redes de ordenadores	1.1.	Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.	P	PO	1
	1.2.	Realiza un análisis comparativo entre diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.	P	PO	1
	1.3.	Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes.	P	PO	1
	2.1.	Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.	P	PO	1
	3.1.	Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.	P	PO	1
	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	INS 1	INS 2	
5. Programación	1.1.	Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.	P	PO	2
	2.1.	Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que impliquen la división del conjunto en partes más pequeñas.	P	PO	1

3.1.	Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.	P	PO	1
4.1.	Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.	P	PO	1
5.1.	Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.	P	PO	1