

Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado 1º BACH_TIC I

En relación con las técnicas e **instrumentos de evaluación**:

- Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado. Se utilizará para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación:
 - De observación:
 - Guía diaria de observación.
 - Registro anecdótico
 - De desempeño:
 - Trabajo de investigación
 - Actividad TIC
 - De rendimiento:
 - Prueba escrita o digital
 - Prueba oral

En relación con los **momentos de la evaluación**:

- La evaluación será continua. En todo caso, la unidad temporal de programación será la situación de aprendizaje.
- Las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

En relación con los **agentes evaluadores**:

- Se utilizará la heteroevaluación, la autoevaluación y la coevaluación.

Respecto a las tareas o trabajos entregados fuera de plazo, salvo casos justificados, se valorarán como máximo con un 5.

A continuación, se determina en qué momento se aplicará cada instrumento de evaluación, según los criterios de evaluación e indicadores de logro que evalúan y el tipo de evaluación que se aplicará según los agentes evaluadores, vinculándolo a cada instrumento de evaluación, según los criterios de evaluación e indicadores de logro que evalúan.

			%Criterio	Peso Comp.	
TICI	Comp. Esp. 1	Criterio Evaluación 1.1	11,7	43,33	
		Criterio Evaluación 1.2	16,7		
		Criterio Evaluación 1.3	10,0		
		Criterio Evaluación 1.4	5,0		
	Comp. Esp. 2	Criterio Evaluación 2.1	6,7	23,33	
		Criterio Evaluación 2.2	10,0		
		Criterio Evaluación 2.3	6,7		
	Comp. Esp. 3	Criterio Evaluación 3.1	33,3	33,33	
				100,0	100

Situaciones de aprendizaje	Criterios de evaluación		Indicadores de logro		Instrumentos de evaluación	Profesor		Participación Alumnado
		Criterio de calificación		Peso (%)		EVALUACIÓN		
						HETERO ~	AUTO ~	CO ~
SA1	1.1	30%	1.1.1 Diseña webs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.	30%	Valoración de la producción propia (web_ONG)	□□	□□	
		30%	1.1.2 Edita sitios web utilizando edición HTML	30%	Valoración actividades en el aula	□□	□□	
	1.2	10%	1.2.1. Elabora presentaciones utilizando las posibilidades de colaboración que nos ofrecen las herramientas Cloud Computing.	10%	Valoración de la exposición del trabajo de investigación	□□		
	1.3	20%	1.3.1. Realiza trabajos visualmente comunicativos con distintas herramientas de la nube (Cloud Computing).	20%	Valoración del trabajo de investigación	□□		□□
	2.3	10%	2.3.1. Utiliza aplicaciones digitales para aplicar los conocimientos de micromecenazgo relacionadas con ideas emprendedoras.	10%	Valoración trabajo de investigación		□□	

Situaciones de aprendizaje	Criterios de evaluación		Indicadores de logro	Peso (%)	Instrumentos de evaluación	Profesor	Participación Alumnado	
		Criterio de calificación				EVALUACIÓN		
			HETERO -	AUTO -	CO -			
SA2	1.4	20%	1.4.1. Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia y publicando contenidos en plataformas de almacenamiento.	20%	Valoración actividades en el aula	□□		
	2.1	40%	2.1.1. Diseña elementos gráficos en 2D para comunicar ideas	40%	Valoración actividades en el aula	□□		
	2.2	40%	2.2.1. Diseña elementos gráficos en 3D para comunicar ideas	40%	Valoración actividades en el aula	□□	□□	

Situaciones de aprendizaje	Criterios de evaluación		Indicadores de logro		Instrumentos de evaluación	Peso (%)	Profesor	Participación Alumnado		
	Criterio de calificación	Peso (%)	EVALUACIÓN							
			HETERO □□	AUTO □□				CO □□		
SA3	3.1	100%	3.1.1 Aplica la sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.	34%	Valoración de actividades en el aula	34%	□□	□□		
			3.1.2. Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente	33%	Valoración de actividades en el aula	33%	□□	□□		
			3.1.3. Utiliza aplicaciones basadas en el aprendizaje automático para mejorar el comportamiento del programa.	33%	Valoración de actividades en el aula	33%	□□	□□		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
SA1. SOY SOLIDARIO. ÉSTA ES MI ONG	<p>Edición y publicación web con herramientas CMS y/o editores web HTML.</p> <p>Diseño y publicación de presentaciones con herramientas Cloud Computing.</p> <p>Edición de maquetación con herramientas Cloud Computing.</p>	<p>1.1 Editar webs multimedia que comuniquen eficazmente una idea, utilizando editores web basados en sistemas de gestión de contenidos (Content Management System CMS) y edición de HTML.</p> <p>1.2 Crear presentaciones multimedia que difundan eficazmente una idea, haciendo uso de herramientas en la nube (Cloud Computing).</p> <p>1.3 Maquetar documentos tales como folletos, tarjetas de visita o</p>	<p>1.1.1. Diseña webs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.</p> <p>1.1.2. Edita sitios web utilizando edición de HTML.</p> <p>1.2.1. Elabora presentaciones utilizando las posibilidades de colaboración que nos ofrecen las herramientas Cloud Computing.</p> <p>1.3.1. Realiza trabajos visualmente comunicativos con</p>

		<p>infografías, entre otros, que comuniquen de modo visualmente eficaz una idea, empleando herramientas en la nube (Cloud Computing).</p> <p>2.3. Conocer los procedimientos de micromecenazgo a través de medios digitales, valorando su papel en la consecución de objetivos asociados a ideas emprendedoras, planteados de modo colectivo.</p>	<p>distintas herramientas de la nube (Cloud Computing)</p> <p>2.3.1. Utiliza aplicaciones digitales para aplicar los conocimientos de micromecenazgo relacionadas con ideas emprendedoras.</p>
SA2. SOY DISEÑADOR...	<p>Edición avanzada de audio y vídeo digitales. Tipos de archivos de audio y vídeo. Alojamiento en servidores web.</p> <p>Imagen vectorial 2D, software de diseño 2D, logotipado y estrategias de creación de marca. Espacios de trabajo. Trazos y rellenos.</p>	<p>1.4. Crear y publicar archivos de audio y vídeo digitales que comuniquen eficazmente una idea, trabajando con editores de escritorio y en la nube, y alojando contenidos en plataformas de almacenamiento web de audio y vídeo.</p>	<p>1.4.1. Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia y publicando contenidos en plataformas de almacenamiento.</p>

		<p>Distribución y alineaciones.</p> <p>Nodos, formas, rellenos, trayectos, filtros, capas.</p> <p>Elementos gráficos en 3D. Diseño de espacios y pautas de visualización comunicativa.</p> <p>Plantillas, edición, modelado, extrusión, texturas, componentes, materiales. Paseos virtuales.</p>	<p>2.1 Diseñar logotipos que constituyan la identidad digital o marca de una idea emprendedora, utilizando software adecuado para la edición de imágenes vectoriales en dos dimensiones.</p> <p>2.2. Diseñar espacios y equipamientos adecuados para la puesta en marcha de una idea emprendedora, haciendo uso de software de edición de gráficos vectoriales en tres dimensiones.</p>	<p>2.1.1. Diseña elementos gráficos en 2D para comunicar ideas.</p> <p>2.2. Diseñar espacios y equipamientos adecuados para la puesta en marcha de una idea emprendedora, haciendo uso de software de edición de gráficos vectoriales en tres dimensiones.</p>
SA3. MI VIDEOJUEGO INTELIGENTE	<p>Aplicaciones interactivas con programación.</p> <p>Sintaxis. Variables. Estructuras de control. Vectores. Arrays. Funciones. Objetos. Imágenes y archivos multimedia.</p> <p>Compiladores. Depuración de errores. Licencias y</p>	<p>3.1 Desarrollar programas haciendo uso de lenguajes de programación y entornos integrados de desarrollo básicos, respetando la sintaxis y depurando los posibles errores, haciendo hincapié en sus potencialidades multimedia y su interactividad con el</p>	<p>3.1.1. Aplica la sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.</p> <p>3.1.2. Elabora programas de mediana complejidad definiendo el</p>	

	<p>uso de materiales en la red y propios. Micromecenazgo.</p>	<p>usuario, para crear proyectos visuales de propósito lúdico.</p>	<p>flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente.</p> <p>3.1.3. Utiliza aplicaciones basadas en el aprendizaje automático para mejorar el comportamiento del programa.</p>
--	---	--	---