

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Digitalización Aplicada 1º ESO

Criterios de evaluación	% PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Identificar los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales, su funcionalidad y opciones de configuración.</li> </ul>	10%	<ul style="list-style-type: none"> <li>○</li> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Prácticas en el aula de informática</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>1.2. Gestionar las cuentas de usuario, configurando opciones de accesibilidad y mecanismos de seguridad.</li> </ul>	10%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	10%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>1.4. Conectar dispositivos a redes cableadas o inalámbricas para la transmisión de datos.</li> </ul>	10%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	10%	<ul style="list-style-type: none"> <li>○</li> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas individuales y/o en pequeños grupos</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	10%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>2.3. Interactuar con compañeros, compartiendo y comentando creaciones digitales a través del uso de herramientas y opciones colaborativas.</li> </ul>	10%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	10%	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>3.2. Implementar una solución a través de un lenguaje de programación, usando para ello las estructuras y los elementos básicos de la codificación.</li> </ul>	10%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>3.3. Probar y validar la solución implementada, buscando errores y mejoras.</li> </ul>	10%	