



CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

E.S.O.

CURSO 2025-2026

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA Y TIC
IES LITORAL



Índice

Contenido

1. Tecnología y Digitalización 2º ESO	3
2. Tecnología y Digitalización 3º ESO	5
3. Computación y Robótica 1º ESO.....	8
4. Computación y Robótica 2º ESO.....	10
5. Computación y Robótica 3º ESO.....	12
6. Tecnología 4º ESO.....	14
7. Digitalización 4º ESO	16
8. Formación y orientación personal y profesional	18

**E.S.O.****1. Tecnología y Digitalización 2º ESO**

				INSTRUMENTOS							
TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2º ESO				Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
											100,00 %
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1	1	Definir problemas sencillos o necesidades básicas planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes fácilmente accesibles de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.	X						X	6,67 %
	1	2	Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos básicos y sistema sencillos, empleando el método científico y utilizando herramientas elementales de simulación en la construcción de conocimiento	X				X			6,67 %
	1	3	Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.	X						X	6,67 %
	2	1	Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas sencillos definidos, introduciendo la aplicación de conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	X						X	6,67 %
	2	2	Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas elementales necesarias para la construcción de una solución a un problema básico planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	X	X						6,67 %
	3	1	Fabricar objetos o modelos sencillos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas elementales adecuadas, aplicando los fundamentos introductorios de estructuras, mecanismos, electricidad y/o electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes	X				X			6,67 %



			INSTRUMENTOS						PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
BLOQUE	CÓDIGO	TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	
4	1	Representar y comunicar el proceso de creación de un producto sencillo, desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica básica con la ayuda o no de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	X						X 6,67 %
5	1	Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos sencillos mediante el análisis de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación elementales de manera creativa.	X	X					6,67 %
5	2	Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores y dispositivos móviles, empleando, los elementos de programación básicos de manera apropiada y aplicando herramientas de edición e introducción a módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.	X		X				6,67 %
5	3	Automatizar procesos, máquinas y objetos simples de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control básicos.	X					X	6,67 %
6	1	Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.	X						X 6,67 %
6	2	Crear contenidos básicos, elaborar materiales sencillos y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.	X			X			6,67 %
6	3	Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de	X						X 6,67 %



				INSTRUMENTOS							
	BLOQUE	CÓDIGO	TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
			almacenamiento seguro.								
7	1		Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.	X					X		6,67 %
7	2		Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas, en el entorno más cercano.	X	X						6,67 %
			PONDERACIÓN INSTRUMENTOS (%)	50,00 %	10,00 %	3,33 %	3,33 %	6,67 %	6,67 %	20,00 %	

2. Tecnología y Digitalización 3º ESO

				INSTRUMENTOS							
				Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN – 3º ESO											
											100,00 %
CRITERIOS DE	1	1	Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia.	X						X	6,67 %
	1	2	Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.	X				X			6,67 %



				INSTRUMENTOS							
EVALUACIÓN	BLOQUE	CÓDIGO	TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN – 3º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
	1	3	Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.	X						X	6,67 %
	2	1	Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	X						X	6,67 %
	2	2	Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	X	X						6,67 %
	3	1	Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	X				X			6,67 %
	4	1	Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	X						X	6,67 %
	5	1	Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.	X	X						6,67 %
	5	2	Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.	X		X					6,67 %
	5	3	Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el	X					X		6,67 %



			INSTRUMENTOS							
BLOQUE	CÓDIGO	TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN – 3º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
		análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.								
6	1	Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.	X						X	6,67 %
6	2	Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.	X			X				6,67 %
6	3	Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	X						X	6,67 %
7	1	Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.	X					X		6,67 %
7	2	Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.	X	X						6,67 %
		PONDERACIÓN INSTRUMENTOS (%)	50,00 %	10,00 %	3,33 %	3,33 %	6,67 %	6,67 %	20,00 %	



3. Computación y Robótica 1º ESO

				INSTRUMENTOS								
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		BLOQUE	CÓDIGO	COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 1º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
												100,00 %
	1	1		Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.					X		X	5,26 %
	1	2		Reconocer el papel de la computación en nuestra sociedad.	X				X			5,26 %
	1	3		Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.		X			X			5,26 %
	1	4		Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.				X	X			5,26 %
	1	5		Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación: análisis, diseño, programación y pruebas.					X	X		5,26 %
	2	1		Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones.			X		X			5,26 %
	2	2		Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.					X		X	5,26 %
	2	3		Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.	X				X			5,26 %
	2	4		Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.				X	X			5,26 %
	3	1		Ser capaz de construir un sistema de computación o robótico, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.		X			X			5,26 %
	4	1		Conocer la naturaleza de los distintos tipos de datos generados hoy en día, siendo capaces de analizarlos, visualizarlos y compararlos, empleando a su vez un espíritu crítico y científico.	X				X			5,26 %
4	2		Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las					X		X	5,26 %	



			INSTRUMENTOS							PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
BLOQUE	CÓDIGO	COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 1º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	
		técnicas de aprendizaje automático, con objeto de aplicarlos para la resolución de situaciones mediante la Inteligencia Artificial								
5	1	Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web , entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.	X				X			5,26 %
5	2	Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.	X						X	5,26 %
5	3	Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación web.			X	X				5,26 %
6	1	Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.					X	X		5,26 %
6	2	Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.	X		X					5,26 %
6	3	Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.		X			X			5,26 %
6	4	Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.					X	X		5,26 %
		PONDERACIÓN INSTRUMENTOS (%)	15,79 %	7,89 %	7,89 %	7,89 %	42,11 %	7,89 %	10,53 %	



4. Computación y Robótica 2º ESO

				INSTRUMENTOS							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	BLOQUE	CÓDIGO	COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 2º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
											100,00 %
	1	1	Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.					X		X	6,25%
	1	2	Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, conociendo las aplicaciones más comunes.	X				X			6,25%
	1	3	Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.		X			X			6,25%
	1	4	Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.				X	X			6,25%
	2	1	Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones, tanto de forma individual como trabajando en equipo, colaborando y comunicándose de forma adecuada.					X	X		6,25%
	2	2	Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.			X		X			6,25%
	2	3	Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y soluciones.					X		X	6,25%
	3	1	Ser capaz de construir un sistema de computación o robótico, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.	X				X			6,25%
4	1	Conocer las aplicaciones actuales del Big Data, así como la naturaleza de los distintos tipos de datos y metadatos generados, siendo capaces de analizarlos, visualizarlos y compararlos, empleando a su vez un espíritu crítico y científico.				X	X			6,25%	



			INSTRUMENTOS							PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
BLOQUE	CÓDIGO	COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 2º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	
4	2	Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático, con objeto de aplicarlos para la resolución de situaciones mediante la Inteligencia Artificial de forma ética y responsable.		X			X			6,25%
5	1	Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.	X				X			6,25%
5	2	Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.					X		X	6,25%
6	1	Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección activa del individuo en su interacción en la red.	X				X			6,25%
6	2	Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.	X						X	6,25%
6	3	Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la Internet.			X	X				6,25%
6	4	Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.					X	X		6,25%
		PONDERACIÓN INSTRUMENTOS (%)	15,63 %	6,25 %	6,25 %	9,38 %	43,75 %	6,25 %	12,50 %	



5. Computación y Robótica 3º ESO

				INSTRUMENTOS							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	BLOQUE	CÓDIGO	COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 3º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
											100,00 %
	1	1	Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.					X		X	5,88%
	1	2	Reconocer los conceptos básicos de la robótica, así como las configuraciones morfológicas más comunes.	X				X			5,88%
	1	3	Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.		X			X			5,88%
	1	4	Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.				X	X			55,88%
	2	1	Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones, tanto de forma individual como trabajando en equipo, colaborando y comunicándose de forma adecuada.					X	X		5,88%
	2	2	Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.			X		X			5,88%
	2	3	Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.					X		X	5,88%
	3	1	Ser capaz de construir un sistema de computación o robótico, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.	X				X			5,88%
4	1	Conocer la naturaleza de los distintos tipos metadatos generados hoy en día, siendo capaces de entender su ciclo de vida, empleando a su vez un espíritu crítico y científico.				X	X			5,88%	



			INSTRUMENTOS							PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
BLOQUE	CÓDIGO	COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 3º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	
4	2	Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático, con objeto de aplicarlos para la resolución de situaciones mediante la Inteligencia Artificial		X			X			5,88%
4	3	Comprender los principios de funcionamiento del Data Scraping.	X				X			5,88%
5	1	Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.					X		X	5,88%
5	2	Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.	X				X			5,88%
6	1	Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección activa del individuo en su interacción en la red.	X						X	5,88%
6	2	Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.			X	X				5,88%
6	3	Reconocer y comprender la propiedad intelectual de los materiales alojados en la Internet.					X	X		5,88%
6	4	Conocer las estrategias de ciberseguridad que garantizan protección a los usuarios de Internet.	X		X					5,88%
		PONDERACIÓN INSTRUMENTOS (%)	17,65 %	5,88 %	8,82 %	8,82 %	41,17 %	5,88 %	11,76 %	



6. Tecnología 4º ESO

				INSTRUMENTOS							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	BLOQUE	CÓDIGO	TECNOLOGÍA 4º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
											100,00 %
	1	1	Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad, a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora.					X		X	7,69%
	1	2	Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.	X				X			7,69%
	1	3	Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles.		X			X			7,69%
	2	1	Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.				X	X			7,69%
	2	2	Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.					X	X		7,69%
	3	1	Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.			X		X			7,69%
	3	2	Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un					X		X	7,69%



			INSTRUMENTOS							PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
BLOQUE	CÓDIGO	TECNOLOGÍA 4º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	
		lenguaje inclusivo y no sexista.								
4	1	Diseñar, construir, controlar y simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.	X				X			7,69%
4	2	Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como el internet de las cosas, el big data y la inteligencia artificial con sentido crítico y ético.				X	X			7,69%
5	1	Resolver tareas propuestas de manera eficiente mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.		X			X			7,69%
6	1	Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.	X				X			7,69%
6	2	Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aportan la arquitectura bioclimática y el ecotransporte, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.					X		X	7,69%
6	3	Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social, por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.	X				X			7,69%
		PONDERACIÓN INSTRUMENTOS (%)	15,38 %	7,69 %	3,84 %	7,69 %	50,00 %	3,84 %	11,54 %	



7. Digitalización 4º ESO

				INSTRUMENTOS								
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		BLOQUE	CÓDIGO	DIGITALIZACIÓN 4º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
												100,00 %
	1	1		Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comu- nicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.					X		X	7,14 %
	1	2		Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible.	X				X			7,14 %
	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, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/ o tecnológicos de manera sostenible y responsable.		X			X			7,14 %
	2	1		Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, yconfigurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.				X	X			7,14 %
	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		7,14 %
	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			7,14 %
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			X		X			7,14 %	



			INSTRUMENTOS							PONDERACIÓN CRITERIAL (%)
BLOQUE	CÓDIGO	DIGITALIZACIÓN 4º ESO	Prueba escrita	Exposición oral	Blog	Portfolio	Trabajo cooperativo	Trabajo de investigación	Cuaderno	
		respetuosa.								
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			7,14 %
3	2	Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.				X	X			7,14 %
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			7,14 %
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, basadas en el respeto mutuo.	X				X			7,14 %
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	7,14 %
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			7,14 %
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		7,14 %
		PONDERACIÓN INSTRUMENTOS (%)	17,86 %	7,14 %	7,14 %	7,14 %	46,43 %	7,14 %	7,14 %	

8. Formación y orientación personal y profesional

La evaluación del alumnado podrá tener como elementos formativos los siguientes instrumentos de evaluación:

- **Pruebas Objetivas:** se podrán llevar a cabo pruebas objetivas que pueden estar referidas a unidades didácticas, bloques de éstas o trimestres. Son el elemento que mejor refleja no solo el grado de adquisición de saberes sino el enfrentamiento a una situación de exigencia que es tónica habitual en la vida de cualquier ser humano.
- **Observación Directa:** mediante la que el profesorado valorará el grado de participación, la actitud del alumnado, su interés por la materia, por aprender y desarrollarse, así como la evolución del mismo.
- **Realización de Actividades:** se valorará la realización de las tareas propuestas por el profesorado y aquellas que de forma voluntaria realice el alumnado, observando su precisión, su rigor y su originalidad.
- **Trabajos individuales o en grupo:** hemos querido incluir este instrumento con el fin de facilitar al alumnado herramientas que le permitan mejorar sus conocimientos, sus resultados y que muestren el interés por la materia y el estudio. Se valorará la presentación en tiempo y formas adecuados, el grado de adecuación del trabajo, su expresión escrita, ortografía, la utilización rigurosa del lenguaje y el razonamiento económico, técnicas de investigación y de búsqueda de información, grado de colaboración entre los miembros del grupo (si lo hubiera).
- **Elaboración de un Cuaderno de la Materia:** se podrá evaluar la presentación del Cuaderno, la inclusión de todas las explicaciones y actividades que se llevan a cabo en el aula y las que tengan que hacer de manera autónoma, así como la realización de las correcciones pertinentes.
- **La calificación final del alumnado** se obtendrá como media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada uno de los instrumentos de evaluación utilizados, teniendo como referencia la tabla que se expone a continuación, que relaciona cada unidad con sus criterios y saberes correspondientes.


Contenidos, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos

UNIDAD	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
SdA 1: Habilidades personales	1	1.4	FOPP.4.A.1.
SdA 2: Habilidades sociales	1	1.2	FOPP.4.B.1.
	2	2.2	FOPP.4.A.5.
	3	3.1	FOPP.4.A.4.
		3.2	FOPP.4.A.4.
			FOPP.4.A.5.
	4	4.1	FOPP.4.A.6.
			FOPP.4.B.3.
		4.2	FOPP.4.A.4.
		4.3	FOPP.4.A.8.
SdA 3: Gestión emocional	1	1.1	FOPP.4.A.7.
		1.3	FOPP.4.B.2.
	2	2.1	FOPP.4.B.4.
		2.2	FOPP.4.A.3.
SdA 4: Creatividad	2	2.3	FOPP.4.A.9.
SdA 5: Toma de decisiones	1	1.1	FOPP.4.A.2.
SdA 6: Exploramos el entorno académico y profesional	5	5.1	FOPP.4.B.5.
			FOPP.4.B.6.
SdA 7: Descubrimos el mundo laboral	2	2.1	FOPP.4.B.8.
		2.3	FOPP.4.B.7.
SdA 8: Nos introducimos en el mundo laboral	5	5.1	FOPP.4.C.1.
		5.2	FOPP.4.C.2.
			FOPP.4.C.3.



Málaga

A. El ser humano y el conocimiento de uno mismo

FOP.4.A.1. Visión y conocimiento del ser humano desde las perspectiva psicológica, antropológica y sociológica. Neurociencia, conducta y cognición. Sistema nervioso central y sistema nervioso periférico. Neuronas y estructura funcional del cerebro. Fundamentos biológicos de la conducta.

FOP.4.A.2. Bienestar y hábitos saludables. Actitud crítica y preventiva ante el consumo de sustancias perjudiciales para la salud. Psicología. Circuitos de recompensa y su relación con las adicciones. Conocimiento de los factores de riesgo y de protección relacionados con el consumo de sustancias adictivas. Bienestar y hábitos saludables. Habilidades asertivas y para la toma de decisiones.

FOP.4.A.3. La adolescencia desde el punto de vista psicológico. Desarrollo cognitivo. Desarrollo de la personalidad durante la adolescencia: características comunes de la personalidad adolescente. Dificultades psicológicas asociadas a los cambios en esta etapa. La adolescencia como transición evolutiva. Procesos de transición a la vida adulta en perspectiva comparada.

FOP.4.A.4. Antropología. Visión y conocimiento del ser humano desde la perspectiva antropológica. El ser humano como ser cultural. Concepto antropológico de cultura. El ser humano como construcción cultural. Humanización y cultura. Diversidad cultural. Valoración de la diversidad cultural andaluza con un enfoque inclusivo.

FOP.4.A.5. Sociología. Visión y conocimiento del ser humano desde las perspectiva sociológica. El ser humano como ser social. Concepto de Sociedad. Estrategias de inclusión y cohesión social para mejorar la calidad de vida de las personas.

FOP.4.A.6. El adolescente y sus relaciones. Búsqueda de la autonomía y asunción progresiva de responsabilidades. Conductas prosociales y antisociales. Normas, roles y estereotipos.

FOP.4.A.7. Reconocimiento y control de las emociones. Desarrollo personal dentro del grupo. Influencia del grupo en el individuo. Diversidad y convivencia positiva dentro de los grupos.

FOP.4.A.8. Igualdad de género. Visibilidad de los estereotipos sexistas en el entorno inmediato. Conocimiento de modelos y relaciones de género igualitarios. Actitudes y conductas de respeto y solidaridad entre ambos sexos.

FOP.4.A.9. Procesos de transición a la vida adulta en perspectiva comparada. Características que influyen en la transición a la vida adulta y en el proceso de adquisición de autonomía de los jóvenes en la actualidad.

B. Formación y orientación personal y profesional hacia la vida adulta

FOP.4.B.1. Aprendizaje y ser humano. Procesos implicados en el aprendizaje: atención, motivación y memoria. Inteligencias múltiples e inteligencia ejecutiva. Metacognición. Inteligencia emocional e inteligencia ejecutiva. Componente emocional. Lo heredado y lo aprendido: biología y cultura. Proceso de socialización. Agentes de socialización. Estrategias de aprendizaje y estudio. Aprendizaje formal e informal.

FOP.4.B.2. Construcción del sentido de competencia y logro. Autoconocimiento. Autonomía personal y autopercepción. Estilo atribucional. Capacidad autocrítica. Iniciativa personal. Pensamiento creativo. Confianza y seguridad en uno mismo. Perseverancia. Estrategias para enfrentarse al fracaso y a la frustración.

FOP.4.B.3. Relaciones e interacciones con los demás. Habilidades sociales. Habilidades de comunicación. Barreras en la comunicación y estrategias para superarlas. Habilidades de organización y gestión. Comunicación y estrategias para superarlas. Habilidades de organización y gestión. Trabajo en equipo. Empatía. Dinamismo, iniciativa y liderazgo. Capacidad de negociación.

FOP.4.B.4. Conductas de abuso de tecnología en adolescentes: delimitación del concepto. Abuso de herramientas digitales en la interacción con los demás. Huella y reputación digital. Gestión de identidades digitales: personal y profesional.

FOP.4.B.5. Orientación hacia la formación académica y profesional. Exploración del entorno profesional. Programas, oportunidades y ayudas para la formación. Conocimiento de los servicios de orientación académica y profesional en Andalucía.

FOP.4.B.6. Exploración y descubrimiento del entorno de trabajo: las relaciones laborales. Tendencias laborales y demandas del mercado. Estructura del sistema educativo: opciones académicas al terminar la etapa de Educación Secundaria Obligatoria. Programas y oportunidades de formación. Ayudas para la formación. Becas nacionales e internacionales. Servicios de orientación académica y profesional. Retos de la revolución digital. Formación permanente a lo largo de la vida.

FOP.4.B.7. Emprendimiento social. Participación social activa. Colaboración y voluntariado.

FOP.4.B.8. Emprendimiento empresarial e intraemprendimiento. Estrategias de entrenamiento en hábitos saludables y prevención del riesgo. El ser humano como homo oeconomicus. Teorías críticas. Actitud creativa e innovadora.



C. Proyecto personal, académico-profesional y aproximación a la búsqueda activa de empleo

FOP.4.C.1. Planes de autoconocimiento y de formación académica y profesional. Cualidades personales. Conocimiento y valoración de las propias capacidades, motivaciones e intereses de una forma ajustada. Fortalezas y debilidades. La diversidad como elemento enriquecedor.

FOP.4.C.2. Creación de un proyecto personal académico y profesional. Fases del plan: exploración, diagnóstico, perfiles académicos y profesionales, toma de decisiones. Aspiraciones y metas. Ayudas y recursos para superar carencias y afrontar retos personales y profesionales.

FOP.4.C.3. Aproximación a un plan de búsqueda activa de empleo con proyección hacia el futuro. Búsqueda de empleo: conocimiento del mundo del trabajo, las ocupaciones y los procesos que favorecen la transición, a la vida activa y la inserción laboral. Estrategias de búsqueda de empleo. Instrumentos de búsqueda de empleo. Las nuevas tecnologías en la búsqueda de empleo: conocimiento y uso de herramientas digitales. Estrategias de entrenamiento en hábitos saludables y prevención del riesgo.

Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos

1. Comprender los procesos físicos y psicológicos implicados en la cognición, la motivación y el aprendizaje, analizando sus implicaciones en la conducta y desarrollando estrategias de gestión emocional y del propio proceso de aprendizaje, para mejorar el desempeño en el ámbito personal, social y académico y lograr mayor control sobre las acciones y sus consecuencias.	1.1. Mejorar el desempeño personal, social y académico aplicando estrategias de aprendizaje y gestión emocional que permitan mayor control sobre las acciones y sus consecuencias.	FOP.4.A.2. FOP.4.A.7.
	1.2. Identificar y aplicar los procesos que intervienen en el aprendizaje, analizando sus implicaciones y desarrollando estrategias que favorezcan la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes.	FOP.4.B.1.
	1.3. Analizar la importancia del componente emocional, tomando conciencia de su repercusión en el aprendizaje y desarrollando estrategias que lo mejoren.	FOP.4.B.2.
	1.4. Analizar la relación de la cognición, la motivación, el aprendizaje y la gestión emocional con la conducta, tanto propia como de los demás, a partir de las bases teóricas fundamentales de los procesos físicos y psicológicos que intervienen en ellos.	FOP.4.A.1.
2. Comprender las principales características del desarrollo evolutivo de la persona, analizando aquellos elementos de la madurez que condicionan los comportamientos e identificando las cualidades personales y de relación social propias y de los demás, para potenciar las que favorecen la autonomía y permiten afrontar de forma eficaz los nuevos retos.	2.1. Afrontar nuevos retos, de forma eficaz y con progresiva autonomía, identificando las cualidades personales y sociales propias y de los demás y analizando los elementos que condicionan los comportamientos y actuaciones en el proceso de desarrollo evolutivo.	FOP.4.B.4. FOP.4.B.8.
	2.2. Conocer el desarrollo evolutivo de las personas, analizando y comprendiendo las principales características de la madurez que van conformando a la persona en distintos planos: físico, cognitivo, social, emocional y sexual.	FOP.4.A.3. FOP.4.A.5.
	2.3. Identificar las cualidades personales y las de los demás, reflexionando sobre la importancia de potenciar aquellas que permitan afrontar eficazmente los retos y faciliten el proceso de transición de la adolescencia a la edad adulta.	FOP.4.A.9. FOP.4.B.7.
3. Conocer y comprender al ser humano, sus sociedades y culturas, atendiendo a la riqueza y diversidad	3.1. Reflexionar de manera crítica sobre la condición humana, la sociedad y la cultura a partir del conocimiento que proporcionan las ciencias humanas y sociales, contemplando específicamente las particularidades de la sociedad y cultura andaluza.	FOP.4.A.4.



IES LITORAL Málaga	INSTITUTO DE ENSEÑANZA SECUNDARIA	
cultural andaluza, analizando con empatía su diversidad y complejidad desde diferentes perspectivas, para fomentar el	3.2. Analizar la diversidad personal, social y cultural, atendiendo a las peculiaridades de la diversidad en Andalucía, desde distintas perspectivas, a partir de los conocimientos que proporcionan las ciencias humanas y sociales, mostrando	FOP.4.A.4. FOP.4.A.5.
4. Conocer la dimensión social y antropológica del ser humano y desarrollar estrategias y habilidades sociales adecuadas a contextos cambiantes y a grupos diferentes, considerando los factores personales y socioculturales que intervienen en la configuración psicológica de la persona, para comprenderse a sí misma e interactuar con los demás desde el respeto a la diversidad personal, social y cultural.	4.1. Desarrollar estrategias y habilidades que faciliten la adaptación a nuevos grupos y contextos a partir del conocimiento social y antropológico del ser humano.	FOP.4.A.6. FOP.4.B.3.
	4.2. Analizar los factores personales y socioculturales que intervienen en la configuración psicológica de la persona a partir del conocimiento comparado de la dimensión social y antropológica del ser humano.	FOP.4.A.4.
	4.3. Valorar la diversidad desde el respeto, la inclusión, y la igualdad real y efectiva entre hombres y mujeres, considerándola un elemento enriquecedor a nivel personal, social y cultural.	FOP.4.A.8.
5. Explorar las oportunidades académicas y profesionales que ofrece el entorno, descubriendo y priorizando las necesidades e intereses personales y vocacionales y desarrollando el espíritu de iniciativa y de superación, así como las destrezas necesarias en la toma de decisiones, para llevar a cabo un proyecto personal, académico y profesional propio y realizar una primera aproximación al diseño de un plan de búsqueda activa de empleo.	5.1. Realizar un proyecto personal, académico y profesional propio y aproximarse al proceso de búsqueda activa de empleo, priorizando las necesidades y descubriendo los intereses personales y vocacionales mediante la exploración de las oportunidades académicas y profesionales que ofrece el entorno presencial y virtual, y desarrollando las destrezas necesarias en el proceso de toma de decisiones.	FOP.4.B.5. FOP.4.B.6. FOP.4.C.1.
	5.2. Explorar el entorno próximo identificando las oportunidades académicas y profesionales que ofrece, valorando aquellas que mejor se adaptan a las cualidades e intereses personales y potenciando el espíritu de iniciativa y superación.	FOP.4.C.2. FOP.4.C.3.