INFORMACIÓN FAMILIAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN BACHILLERATO 2024/2025

MATERIA: CREACIÓN DIGITAL Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

CURSO: 1º BACHILLERATO

Los criterios de evaluación de la materia se encuentran en el siguiente marco legislativo vigente para Bachillerato:

- **REAL DECRETO 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE 06-04-2022).
- **DECRETO 103/2023, de 9 de mayo**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- **ORDEN de 30 de mayo de 2023,** por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

Las **competencias específicas** se evaluarán a través de los criterios de evaluación recogidos en la programación didáctica como resultado de la adquisición de los saberes básicos.

Todos los **criterios de evaluación** contribuyen en la misma medida al grado de desarrollo de la competencia específica y **tendrán el mismo valor.**

La evaluación será criterial, formativa, continua, integradora, diferenciada y objetiva. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos.

Los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas de la materia.

A continuación, se recogen las competencias específicas asociadas a los criterios de evaluación y saberes mínimos. Para superar la asignatura, el alumnado debe alcanzar las competencias mínimas reflejadas en la tabla.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
Desarrollar el pensamiento computacional y cultivar la creatividad algorítmica y la interdisciplinariedad, así como desarrollar proyectos de construcción de software que cubran el ciclo de vida de desarrollo, integrándose en un equipo de trabajo fomentando habilidades como la capacidad de resolución de conflictos y de llegar a acuerdos. CC1, CD2, CD3, CD4, CE1, CPSAA1.1, CPSAA1.2	CDPC.1.1.1. Conocer las estructuras básicas empleadas en la creación de programas informáticos.	CDPC.1.A.1.Fundamentos de Programación. CDPC.1.A.2.Conceptos de instrucción y secuenciación, algoritmo vs. código. CDPC.1.A.3.Estructuras de control selectivas e iterativas, finitas e infinitas.
	CDPC.1.1.2. Construir programas informáticos aplicados al procesamiento de datos multimedia.	CDPC.1.A.4.Funciones. Introducción al uso de funciones gráficas: punto, línea, triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo, elipse, sectores y arcos.. CDPC.1.A.5.Procesamiento de imágenes. Gráficos vectoriales. Diseño digital generativo basado en algoritmos. Eventos: ratón y teclado. Uso de la línea y el punto para dibujar líneas a mano alzada. Operaciones en el espacio: translaciones, escalados, rotaciones, etc. Diseño de patrones.
	CDPC.1.1.3. Desarrollar la creatividad computacional mediante el espíritu emprendedor.	CDPC.1.A.5.Procesamiento de imágenes. Gráficos vectoriales. Diseño digital generativo basado en algoritmos. Eventos: ratón y teclado. Uso de la línea y el punto para dibujar líneas a mano alzada. Operaciones en el espacio: translaciones, escalados, rotaciones, etc. Diseño de patrones.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
		CDPC.1.A.6.Arte generativo en la naturaleza: Fibonacci y fractales. Imagen de mapa de bit. Aplicación de filtros. Procesamiento de imágenes píxel a píxel.
	CDPC.1.1.4. 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.	CDPC.1.A.10.Habilidades y herramientas para el trabajo colaborativo. CDPC.1.A.7.Modelado 3D. Herramientas. CDPC.1.A.8.Procesamiento de vídeo, audio y animaciones. Tratamiento de vídeo como vector de fotogramas. CDPC.1.A.9.Tratamiento del sonido. Diseño de mini-juegos e instalaciones artísticas generativas e interactivas.
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 software específico para simulación de procesos y aplicar los principios de la Inteligencia Artificial en la creación de	CDPC.1.2.1. Conocer los aspectos fundamentales de la Ciencia de datos.	CDPC.1.B.1.Big data. Características. Volumen de datos. Visualización, transporte y almacenaje de los datos. Recogida, análisis y generación de datos. CDPC.1.A.2.Conceptos de instrucción y secuenciación, algoritmo vs. código.
	CDPC.1.2.2. Utilizar una variedad de datos para simular fenómenos naturales y sociales.	CDPC.1.B.2.Simulación de fenómenos naturales y sociales. Descripción del modelo. Identificación de agentes. Implementación del modelo mediante un software específico, o mediante programación. Técnicas de predicción de datos como sistemas de apoyo a la

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
un agente inteligente, siendo conscientes y críticos con las implicaciones en la cesión del uso de los datos, la opacidad y el sesgo inherentes a aplicaciones basadas en las Ciencias de datos, la Simulación y la Inteligencia Artificial. CC4, CCL1, CCL3, CD1, CE1, CPSAA4, STEM2		decisión.
	CDPC.1.2.3. Comprender los principios básicos de funcionamiento de la Inteligencia Artificial y su impacto en nuestra sociedad.	CDPC.1.B.3.Inteligencia Artificial. Definición. Historia. El test de Turing. Aplicaciones. Impacto. Ética y responsabilidad social: transparencia y discriminación algorítmica. Beneficios y posibles riesgos. CDPC.1.B.4.Agentes inteligentes simples. Análisis y clasificación supervisada basada en técnicas de aprendizaje automático: reconocimiento de habla; reconocimiento de imágenes; y reconocimiento de texto.
	CDPC.1.2.4. Ser capaz de construir un agente inteligente que emplee técnicas de aprendizaje automático.	CDPC.1.B.4.Agentes inteligentes simples. Análisis y clasificación supervisada basada en técnicas de aprendizaje automático: reconocimiento de habla; reconocimiento de imágenes; y reconocimiento de texto. CDPC.1.B.5.Generación de imágenes y/o música basado en técnicas de aprendizaje automático: mezcla inteligente de dos imágenes; generación de música; traducción y realidad aumentada.
Entender el hacking ético como un conjunto de técnicas encaminadas a mejorar la seguridad de los sistemas informáticos y	CDPC.1.3.1. Conocer los fundamentos de seguridad de los sistemas informáticos.	CDPC.1.C.1.Fundamentos de Ciberseguridad. CDPC.1.C.2.Introducción a la criptografía. Concepto de criptografía, criptología, criptoanálisis y criptosistema. Elementos de un criptosistema. Cifrado CÉSAR. Cifrado físico. Criptografía

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
aplicarlas según sus fundamentos en base a las buenas prácticas establecidas. CCL1, CD4, CPSAA4, STEM2, STEM4, CCL1, CD4		avanzada. Esteganografía Estegoanálisis. Cifrado de clave simétrica y asimétrica. CDPC.1.C.3.Diferencia entre hacking y hacking ético. Fases. Tipos de hackers.
	CDPC.1.3.2. Aplicar distintas técnicas para analizar sistemas.	CDPC.1.C.2.Introducción a la criptografía. Concepto de criptografía, criptología, criptoanálisis y criptosistema. Elementos de un criptosistema. Cifrado CÉSAR. Cifrado físico. Criptografía avanzada. Esteganografía Estegoanálisis. Cifrado de clave simétrica y asimétrica. CDPC.1.C.4.Técnicas de búsqueda de información: Information gathering. Escaneo: pruebas de PenTesting.
	CDPC.1.3.3. Documentar los resultados de los análisis.	CDPC.1.C.4.Técnicas de búsqueda de información: Information gathering. Escaneo: pruebas de PenTesting. CDPC.1.C.5.Vulnerabilidades en sistemas. Análisis forense. Repercusiones legales. Ciberdelitos

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
• Actividades Classroom • Cuestionarios Classroom • Rúbricas • Escala de valoración o calidad de lo observado para la observación diaria • Pruebas orales y escritas • Formularios Google • Cuaderno • Etc.