

# DIGITALITZACIÓ 4t ESO

## CRITERIS D'AVALUACIÓ I PLANIFICACIÓ DE LA MATÈRIA · CURS 2026-2027

**Denominació de la matèria:** Digitalització 4t d'ESO

**Durada i distribució:** 2 hores setmanals grup sencer (Assignatura Anual)

**Metodologia:** Projecte d'Aprenentatge Basat en Projectes (Projecte Startup - mSchools)

### 1. Presentació i Metodologia

La matèria de Digitalització respon a la necessitat d'adaptació a la forma en què la societat actual s'informa, es relaciona i produeix coneixement. Ofereix una atenció específica a l'adquisició dels coneixements necessaris per utilitzar els mitjans tecnològics de manera crítica, ètica, responsable i segura. El seu caràcter interdisciplinari contribueix a l'assoliment del perfil competencial de sortida de l'ESO.

Tots els continguts de la matèria s'articulen al voltant d'un projecte d'emprenedoria social i tecnològica basat en la metodologia de creació d'una Startup mòbil (Projecte Startup mSchools). Els alumnes, treballant cooperativament, dissenyen una solució a un problema real del seu entorn i la materialitzen mitjançant aplicacions i campanyes de difusió digital.

### 2. Estructura de l'Avaluació i Ponderacions

L'avaluació es planteja de forma trimestral continuada, on es diferencien clarament el seguiment setmanal del procés diari i els lliuraments de projectes finals pràctics de cada tema:

- **Seguiment de Treball Setmanal a l'Aula (Pes: 60%):** Avalua de manera continuada el procés, el progrés de les tasques, l'actitud, el material i l'aprofitament del temps. Dins d'aquest bloc s'avaluaran de forma integrada les **activitats de curta durada** que es demanin a classe a través de diferents indicadors d'assoliment, així com la **valoració periòdica de la Web de Treball** de la startup (espai oficial de registre on es documenta Miro, Pixlr-E, Moqups i el codi d'App Inventor).
- **Projectes i Activitats Finals del Trimestre (Pes: 40%):** Es divideix en dues grans activitats pràctiques o fites finals per trimestre (20% cadascuna), avaluades de manera objectiva mitjançant les seves rúbriques independents.

| Trimestre    | Fita / Projecte A (20%)                                                                                     | Fita / Projecte B (20%)                                                                                    | Seguiment de Procés (60%)                                                                               |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1r Trimestre | <b>Tema 1: El Problema</b><br>Arbre del problema a Miro i taula de prioritització lògica.                   | <b>Tema 2: Identitat Visual</b><br>Composició, logotip i pòster promocional d'empresa a Pixlr-E.           | <b>Setmanes 2 a 12</b> de classe. Seguiment continu, exercicis curts d'aula i lloc web de la startup.   |
| 2n Trimestre | <b>Tema 3: Disseny i UX</b><br>Disseny d'UX, mapa de navegació i prototip complet a Moqups.                 | <b>Tema 4: Entrenament App</b><br>Receptari de cuina de pantalla única i reptes de blocs a App Inventor.   | <b>Setmanes 13 a 24</b> de classe. Seguiment setmanal d'actitud, progrés algorísmic i web de marca.     |
| 3r Trimestre | <b>Tema 5: Aplicació Final</b><br>App mòbil de la startup funcional amb llistes, sensors i control visible. | <b>Tema 6: Màrqueting i Pitch</b><br>Falca a Bandlab (30-40s), vídeo Canva d'1 min i Pitch final de 2 min. | <b>Setmanes 25 a 36</b> de classe. Treball cooperatiu de taller, lliurament final de la web i oratòria. |

### 3. Perfil i Desenvolupament Competencial (LOMLOE)

La matèria s'avalua basant-se en l'assoliment de les Competències Específiques (CE) definides pel Departament d'Educació. Les qualificacions de la llibreta setmanal i de les rúbriques s'integren de manera directa i proporcional en els perfils de cada competència de la Generalitat:

| Competència Específica                  | Criteris de Càlcul i Evidències Connectades                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>CE1. Eines Informàtiques</b>         | S'avalua mitjançant les fitxes de recerca, ús del Chromebook personal d'inici de curs, manteniment de l'espai virtual i lliuraments del Classroom.                                                                             |
| <b>CE2. Ideació i Disseny</b>           | S'alimenta de l'Arbre de Problemes (T1 A), del logotip i pòster (T1 B), del disseny visual Moqups (T2 A), de l'estructura visual del Receptari (T2 B) i del disseny d'interfície final de l'App (T3 A).                        |
| <b>CE3. Benestar i Seguretat</b>        | Es demostra a través del treball d'identitat digital, la configuració segura d'usuaris/contrasenyes de Chromebook, el benestar digital i l'anàlisi publicitària ètica i estereotips de gènere (T3 B).                          |
| <b>CE4. Configuració i Algorísmica</b>  | Es construeix amb la prioritització en full de càlcul (T1 A), el retoc i edició per capes a Pixlr (T1 B), la programació lògica dels reptes App Inventor (T2 B) i el desenvolupament final de codi d'App de la Startup (T3 A). |
| <b>CE5. Impacte Social i Cooperació</b> | Qualifica el lideratge grupal, el llançament de la startup a la web, la unió de codis individuals duta a terme pel Constructor de l'equip (T3 A) i el vídeo de defensa final i oratòria del Pitch (T3 B).                      |

### 4. Consideracions Acadèmiques i Requisits de Taller

- **Ús del Chromebook i Eines Digitals:** Cada alumne ha de portar obligatòriament a classe el seu ordinador Chromebook personal amb la bateria completament carregada. Com que és un dispositiu d'ús exclusiu, no es permet l'intercanvi d'ordinadors entre alumnes. El Classroom actua com a espai oficial d'aula per als terminis d'entrega. La pèrdua o oblit de claus personals d'accés no serà motiu de justificació pel retard en els lliuraments.
- **Absències i Lliuraments:** La impossibilitat d'assistir a una o diverses classes de la matèria no eximeix l'alumnat de mantenir-se al dia de la matèria donada a classe, ni de donar-se per assabentat de dates de lliurament de tasques, treballs, dates d'exàmens o deures.

### 5. Avaluació Final Ordinària de Curs

- **Rendiment i Caràcter Continu:** L'avaluació final ordinària de la matèria valora el rendiment de l'alumne i té un marcat caràcter continu, premiant el progrés al llarg dels trimestres.
- **Superació del Curs i Mitjana:** Per superar el curs, es farà la mitjana de les qualificacions obtingudes en els 3 trimestres. Si la qualificació mitjana obtinguda és igual o superior a 5.0, el curs quedarà completament superat. Caldrà haver obtingut un assoliment satisfactori (qualificació de 5.0 o més) com a mínim en dues de les tres avaluacions trimestrals. La nota mínima trimestral per poder fer mitjana és d'un 4.0.
- **Recuperació Continuada:** Durant el transcurs del curs es donarà l'opció a superar continguts anteriors no assolits de la matèria, mitjançant diferents mecanismes i activitats addicionals, amb una qualificació màxima d'ASSOLIMENT SATISFACTORI (nota de 5.0).

- **Barem de Qualificacions Oficials (Generalitat de Catalunya):**

Les qualificacions d'assoliment satisfactori, notable o excel·lent, tant dels trimestres com del final de curs, s'obtenen segons el següent barem oficial sobre les puntuacions d'1 a 10:

- **No Assolit (NA):** Menys de 5.0
- **Assolit Satisfactori (AS):** De 5.0 a 6.9
- **Assolit Notable (AN):** De 7.0 a 8.9
- **Assolit Excel·lent (AE):** De 9.0 a 10.0