



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



Plaça Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Correu Electrònic: 46020297@edu.gva.es
<https://portal.edu.gva.es/iesenguera/es/centre/>

INFORMÀTICA

CURSO 2024-2025

ESO

1º ESO. TALLER DE RELACIONES DIGITALES RESPONSABLES.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación pasamos a detallar los criterios de evaluación con las competencias específicas que se trabajarán y evaluarán en cada uno de ellos.

- CE 1. Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.
 - Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.
 - Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades
 - Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.
 - Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.
 - Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.
- CE 2. Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.
 - Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.
 - Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad.
 - Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad.
 - Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea.
 - Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.
 - Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.



Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



Plaça Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Correu Electrònic: 46020297@edu.gva.es
<https://portal.edu.gva.es/iesenguera/es/centre/>

- CE 3. Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla.
 - Identificar y valorar diferentes formas de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.
 - Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales.
 - Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red.
 - Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.

- CE 4. Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.
 - Analizar el funcionamiento de plataformas de interacción social y juego en red.
 - Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.
 - Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital.
 - Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.
 - Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.
 - Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver conflictos y discrepancias.

2º ESO. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA I.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación pasamos a detallar los criterios de evaluación con las competencias específicas que se trabajarán y evaluarán en cada uno de ellos.

- CE1. Identificar, investigar y emplear técnicas de inteligencia artificial y virtualización de la realidad en el abordaje y la búsqueda de soluciones a problemas básicos de la sociedad valorando los principios éticos e inclusivos aplicados.
 - Identificar los fundamentos y el funcionamiento de las técnicas básicas de IA.
 - Investigar situaciones donde se aplican técnicas básicas de IA.
 - Valorar las implicaciones éticas y sociales de las técnicas básicas de IA.
 - Emplear funciones de IA en aplicaciones sencillas de forma guiada para buscar soluciones a problemas básicos.
- CE2. Aplicar el pensamiento computacional en el análisis y resolución de problemas básicos significativos para el alumnado mediante el desarrollo de software.
 - Analizar problemas elementales significativos para el alumnado, mediante la abstracción y modelización de la realidad.
 - Analizar y validar aplicaciones informáticas existentes.
 - Resolver de forma guiada problemas elementales utilizando los algoritmos y las estructuras de datos necesarias.
 - Programar aplicaciones sencillas de forma guiada para resolver problemas elementales.
 - Describir y valorar los derechos de autoría y licencias de derechos y explotación.
- CE3. Montar sistemas robóticos sencillos, analizando las respuestas que proporcionan en su interacción con el entorno y valorando la eficacia de estas frente a los retos sencillos planteados.
 - Montar robots sencillos siguiendo una guía, empleando los sensores, actuadores y otros operadores que se indiquen.
 - Conectar, transferir y ejecutar el programa de control seleccionado al robot.
 - Resolver desafíos modificando un robot disponible.
 - Analizar y validar el programa de control del robot que permite que interactúe con el entorno.
 - Programar instrucciones sencillas de forma guiada para controlar un robot programable.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



Plaça Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085

Correu Electrònic: 46020297@edu.gva.es
<https://portal.edu.gva.es/iesenguera/es/centre/>

- CE4. Afrontar retos tecnológicos sencillos y proponer soluciones mediante la programación, la Inteligencia artificial y la robótica analizando las posibilidades y valorando críticamente las implicaciones éticas y ecosociales.
 - Participar activamente en equipos de trabajo para desarrollar soluciones digitales y tecnológicas demostrando empatía y respetando los roles asignados y las aportaciones del resto de personas integrantes.
 - Analizar críticamente las implicaciones que la programación y las tecnologías tienen en la transformación de la sociedad valorando las repercusiones éticas y ecosociales.
 - Describir y valorar la adecuación de las tecnologías, entornos de desarrollo, dispositivos y componentes para resolver los retos planteados, analizando sus características y especificaciones.
 - Resolver problemas técnicos sencillos surgidos en el análisis, desarrollo y uso de software, módulos de inteligencia artificial y robótica reformulando el procedimiento utilizado en caso necesario.

3º ESO. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA II.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación pasamos a detallar los criterios de evaluación con las competencias específicas que se trabajarán y evaluarán en cada uno de ellos.

- CE1. Identificar, investigar y emplear técnicas de inteligencia artificial y virtualización de la realidad en el abordaje y la búsqueda de soluciones a problemas básicos de la sociedad valorando los principios éticos e inclusivos aplicados.
 - Identificar el funcionamiento de técnicas de IA.
 - Investigar situaciones donde se aplican técnicas de IA.
 - Valorar criterios éticos aplicados a las funciones de IA.
 - Emplear funciones de IA en aplicaciones sencillas siguiendo criterios éticos e inclusivos para buscar soluciones a problemas básicos.
 - Emplear técnicas sencillas de virtualización de la realidad.
- CE2. Aplicar el pensamiento computacional en el análisis y resolución de problemas básicos significativos para el alumnado mediante el desarrollo de software.
 - Analizar problemas básicos significativos para el alumnado, mediante el uso de las estructuras de control más adecuadas.
 - Evaluar y mantener las aplicaciones informáticas desarrolladas por el propio alumnado.
 - Planificar de forma autónoma la solución de problemas básicos, utilizando los algoritmos y las estructuras de datos más adecuados.
 - Programar aplicaciones sencillas multiplataforma de manera autónoma para resolver problemas básicos.
 - Aplicar y respetar los derechos de autoría, licencias de derechos y explotación durante la creación de software.
- CE3. Montar sistemas robóticos sencillos, analizando las respuestas que proporcionan en su interacción con el entorno y valorando la eficacia de estas frente a los retos sencillos planteados.
 - Montar robots de mayor complejidad empleando sensores, actuadores y otros operadores.
 - Conectar, transferir y validar la ejecución del programa de control seleccionado al robot.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



**I E S
ENGUERA**

Plaça Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085

Correu Electrònic: 46020297@edu.gva.es
<https://portal.edu.gva.es/iesenguera/es/centre/>

- Seleccionar los módulos de entrada y salida para montar robots sencillos, que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma.
 - Analizar y evaluar la eficacia de la interacción del robot con el entorno.
 - Programar instrucciones sencillas multiplataforma de manera autónoma para controlar un robot programable.
 - Controlar el robot por parte del usuario en tiempo real y de forma remota.
- CE4. Afrontar retos tecnológicos sencillos y proponer soluciones mediante la programación, la Inteligencia artificial y la robótica analizando las posibilidades y valorando críticamente las implicaciones éticas y ecosociales.
 - Planificar tareas sencillas, crear estructuras de equipos de trabajo, distribuir funciones y responsabilidades de las personas integrantes y colaborar proactivamente en el desarrollo de soluciones digitales y tecnológicas.
 - Valorar la importancia de la Inteligencia Artificial, la programación y la robótica como elementos disruptores de la transformación social, cultural y científica actuales.
 - Diseñar soluciones utilizando la programación, la Inteligencia artificial y la robótica eligiendo la opción que mejor se adapte a los retos planteados.
 - Gestionar situaciones de incertidumbre en entornos digitales y tecnológicos con una actitud positiva, y afrontarlas utilizando el conocimiento adquirido y sintiéndose competente.
 - Aplicar la sostenibilidad e inclusión como requisitos del diseño de soluciones tecnológicas.

4º ESO. DIGITALIZACIÓN.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación pasamos a detallar los criterios de evaluación con las competencias específicas que se trabajarán y evaluarán en cada uno de ellos.

- CE1. Diseñar equipos y redes de comunicación de uso personal y doméstico, y administrarlos y utilizarlos de manera segura y sostenible.
 - Diseñar ordenadores personales tomando decisiones razonadas, en base a sus requerimientos, así como la sostenibilidad y el consumo responsable.
 - Diseñar redes domésticas aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicaciones cableados e inalámbricos.
 - Conectar componentes de sistemas informáticos y redes domésticas, utilizando dispositivos físicos o simuladores.
 - Instalar, utilizar y mantener sistemas operativos y aplicaciones configurando sus características en función de sus necesidades personales.
 - Administrar dispositivos móviles y redes domésticas de manera segura y sostenible, según el uso para el que están destinados.
 - Participar en equipos de trabajo para diseñar, administrar y utilizar equipos y redes de comunicación, respetando los roles asignados y las aportaciones del resto de integrantes del grupo.

- CE2. Buscar, seleccionar y organizar la información en el entorno personal de aprendizaje, y utilizarla para la creación, edición, publicación y difusión de contenidos digitales.
 - Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad, haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje y siguiendo las normas básicas de seguridad en la red.
 - Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.
 - Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, y respetando los derechos de autoría.
 - Programar aplicaciones sencillas multiplataforma de manera creativa, de forma individual o colectiva, respetando los derechos de autoría y licencias de uso.
 - Compartir y publicar información y datos interactuando en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



Plaça Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Correu Electrònic: 46020297@edu.gva.es
<https://portal.edu.gva.es/iesenguera/es/centre/>

- Participar en equipos de trabajo para favorecer el aprendizaje permanente mediante entornos digitales.

- CE3. Mostrar hábitos que fomenten el bienestar en entornos digitales aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.
 - Diseñar, utilizar y mantener estrategias básicas de seguridad en dispositivos digitales y redes de comunicación, salvaguardando los equipos y la información que contienen.
 - Proteger los datos personales y la identidad digital, configurando adecuadamente las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.
 - Adoptar conductas proactivas que protejan a las personas y fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.
 - Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representen amenazas a través de dispositivos digitales, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.
 - Tomar medidas de prevención ante los riesgos derivados del uso continuado de dispositivos digitales.
 - Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.

- CE4. Ejercer una ciudadanía digital crítica mediante un uso activo, responsable y ético de los medios digitales, el comercio electrónico y la administración digital en la sociedad de la información.
 - Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando la etiqueta digital, colaborando y participando activamente en la red.
 - Reconocer las aportaciones de las plataformas digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha de acceso, uso y aprovechamiento para diversos colectivos.
 - Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales y comunidades virtuales para poder ejercer un activismo ético y responsable.
 - Analizar de forma crítica el mensaje transmitido en medios digitales, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.
 - 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.

- CE5. Afrontar los desafíos informáticos y digitales que la sociedad de la información plantea en los ámbitos personal, doméstico y educativo, y formular posibles soluciones.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



Plaça Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085

Correu Electrònic: 46020297@edu.gva.es
<https://portal.edu.gva.es/iesenguera/es/centre/>

- Gestionar situaciones de incertidumbre en entornos digitales con una actitud positiva, y afrontarlas utilizando el conocimiento adquirido y sintiéndose competente.
- Desarrollar proyectos de digitalización en el entorno cotidiano con iniciativa, analizando las situaciones desde diferentes puntos de vista y proponiendo soluciones creativas.
- Asumir proactivamente responsabilidades en el marco de un grupo de trabajo para abordar desafíos concretos propios de una sociedad digitalizada y conseguir metas conjuntas.
- Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento utilizado en caso necesario.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



Plaça Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Correu Electrònic: 46020297@edu.gva.es
<https://portal.edu.gva.es/iesenguera/es/centre/>

INFORMÀTICA

CURS 2023-2024

ESO

1r ESO. TALLER DE RELACIONS DIGITALS RESPONSABLES.

CRITERIS D'AVALUACIÓ

A continuació passem a detallar els criteris d'avaluació amb les competències específiques que es treballen i avaluen en cadascun d'ells.

- CE 1. Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible
 - Identificar característiques bàsiques dels dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu.
 - Determinar quin dispositiu i forma d'accés a Internet és el més adequat a les necessitats.
 - Connectar dispositius digitals a Internet de manera segura.
 - Reconèixer les implicacions de l'ús i consum de tecnologia sobre la salut i el medi ambient.
 - Mostrar hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.
- CE 2. Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.
 - Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.
 - Reconèixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat.
 - Detectar els discursos d'odi i reconèixer les seues implicacions en el desenvolupament de la societat.
 - Identificar i descriure les estratègies subjacents a la difusió i al consum de contingut en línia.
 - Organitzar i gestionar l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals.
 - Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.



Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



Plaça Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Correu Electrònic: 46020297@edu.gva.es
<https://portal.edu.gva.es/iesenguera/es/centre/>

- CE 3. Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la.
 - Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen.
 - Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals.
 - Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa.
 - Adoptar conductes bàsiques que protegissen la identitat digital i les dades personals.

- CE 4. Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.
 - Analitzar el funcionament de plataformes d'interacció social i joc en xarxa.
 - Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores.
 - Comprendre i aprofitar els avantatges de les interaccions en entorn digital.
 - Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu.
 - Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals.
 - Mostrar empatia envers els membres del grup, reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari i inclusiu per a resoldre conflictes i discrepàncies.

2ⁿ ESO. INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓ I ROBÒTICA I.

CRITERIS D'AVALUACIÓ

A continuació passem a detallar els criteris d'avaluació amb les competències clau que es treballen i avaluen en cadascun d'ells.

- CE1. Identificar, investigar i emprar tècniques d'intel·ligència artificial i virtualització de la realitat en l'abordatge i la cerca de solucions a problemes bàsics de la societat valorant els principis ètics i inclusius aplicats.
 - Identificar els fonaments i el funcionament de les tècniques bàsiques de IA.
 - Investigar situacions on s'apliquen tècniques bàsiques de IA.
 - Valorar les implicacions ètiques i socials de les tècniques bàsiques de IA.
 - Emprar funcions de IA en aplicacions senzilles de forma guiada per a buscar solucions a problemes bàsics.
- CE2. Aplicar el pensament computacional en l'anàlisi i resolució de problemes bàsics significatius per a l'alumnat mitjançant el desenvolupament de programari.
 - Analitzar problemes elementals significatius per a l'alumnat, mitjançant l'abstracció i modelització de la realitat.
 - Analitzar i validar aplicacions informàtiques existents.
 - Resoldre de forma guiada problemes elementals utilitzant els algorismes i les estructures de dades necessàries.
 - Programar aplicacions senzilles de forma guiada per a resoldre problemes elementals.
 - Descriure i valorar els drets d'autoria i llicències de drets i explotació.
- CE3. Muntar sistemes robòtics senzills, analitzant les respostes que proporcionen en la seua interacció amb l'entorn i valorant l'eficàcia d'aquestes davant dels reptes senzills plantejats.
 - Muntar robots senzills seguint una guia, emprant els sensors, actuadors i altres operadors que s'indiquen.
 - Connectar, transferir i executar el programa de control seleccionat al robot.
 - Resoldre desafiaments modificant un robot disponible.
 - Analitzar i validar el programa de control del robot que permet que interactue amb l'entorn.
 - Programar instruccions senzilles de forma guiada per a controlar un robot programable.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



Plaça Manuel Tolsá, S/N

46810-Enguera (Valencia)

Tel.: 962249085

Correu Electrònic: 46020297@edu.gva.es

<https://portal.edu.gva.es/iesenguera/es/centre/>

- CE4. Afrontar reptes tecnològics senzills i proposar solucions mitjançant la programació, la Intel·ligència artificial i la robòtica analitzant les possibilitats i valorant críticament les implicacions ètiques i ecosocials.
 - Participar activament en equips de treball per a desenvolupar solucions digitals i tecnològiques demostrant empatia i respectant els rols assignats i les aportacions de la resta de persones integrants.
 - Analitzar críticament les implicacions que la programació i les tecnologies tenen en la transformació de la societat valorant les repercussions ètiques i ecosocials.
 - Descriure i valorar l'adequació de les tecnologies, entorns de desenvolupament, dispositius i components per a resoldre els reptes plantejats, analitzant les seues característiques i especificacions.
 - Resoldre problemes tècnics senzills sorgits en l'anàlisi, desenvolupament i ús de programari, mòduls d'intel·ligència artificial i robòtica reformulant el procediment utilitzat en cas necessari.



Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur

3^r ESO. INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓ I ROBÒTICA II.

CRITERIS D'AVALUACIÓ

A continuació passem a detallar els criteris d'avaluació amb les competències clau que es treballen i avaluen en cadascun d'ells.

- CE1. Identificar, investigar i emprar tècniques d'intel·ligència artificial i virtualització de la realitat en l'abordatge i la cerca de solucions a problemes bàsics de la societat valorant els principis ètics i inclusius aplicats.
 - Identificar el funcionament de tècniques de IA.
 - Investigar situacions on s'apliquen tècniques de IA.
 - Valorar criteris ètics aplicats a les funcions de IA.
 - Emprar funcions de IA en aplicacions senzilles seguint criteris ètics i inclusius per a buscar solucions a problemes bàsics.
 - Emprar tècniques senzilles de virtualització de la realitat..
- CE2. Aplicar el pensament computacional en l'anàlisi i resolució de problemes bàsics significatius per a l'alumnat mitjançant el desenvolupament de programari.
 - Analitzar problemes bàsics significatius per a l'alumnat, mitjançant l'ús de les estructures de control més adequades.
 - Avaluar i mantindre les aplicacions informàtiques desenvolupades pel mateix alumnat.
 - Planificar de manera autònoma la solució de problemes bàsics, utilitzant els algorismes i les estructures de dades més adequades.
 - Programar aplicacions senzilles multiplataforma de manera autònoma per a resoldre problemes bàsics.
 - Aplicar i respectar els drets d'autoria, llicències de drets i explotació durant la creació de programari.
- CE3. Muntar sistemes robòtics senzills, analitzant les respostes que proporcionen en la seua interacció amb l'entorn i valorant l'eficàcia d'aquestes davant dels reptes senzills plantejats.
 - Muntar robots de major complexitat emprant sensors, actuadors i altres operadors.
 - Connectar, transferir i validar l'execució del programa de control seleccionat al robot.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



**I E S
ENGUERA**

Plaça Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085

Correu Electrònic: 46020297@edu.gva.es
<https://portal.edu.gva.es/iesenguera/es/centre/>

- Seleccionar els mòduls d'entrada i eixida per a muntar robots senzills, que siguen capaços de fer tasques de manera autònoma.
 - Analitzar i avaluar l'eficàcia de la interacció del robot amb l'entorn.
 - Programar instruccions senzilles multiplataforma de manera autònoma per a controlar un robot programable.
 - Controlar el robot per part de l'usuari en temps real i de manera remota.
- CE4. Afrontar reptes tecnològics senzills i proposar solucions mitjançant la programació, la Intel·ligència artificial i la robòtica analitzant les possibilitats i valorant críticament les implicacions ètiques i ecosocials.
 - Planificar tasques senzilles, crear estructures d'equips de treball, distribuir funcions i responsabilitats de les persones integrants i col·laborar proactivament en el desenvolupament de solucions digitals i tecnològiques.
 - Valorar la importància de la Intel·ligència artificial, la programació i la robòtica com a elements disruptors de la transformació social, cultural i científica actuals
 - Dissenyar solucions utilitzant la programació, la Intel·ligència Artificial i la robòtica triant l'opció que millor s'adapte als reptes plantejats.
 - Gestionar situacions d'incertesa en entorns digitals i tecnològics amb una actitud positiva, i afrontar-les utilitzant el coneixement adquirit i sentint-se competent.
 - Aplicar la sostenibilitat i inclusió com a requisits del disseny de solucions tecnològiques.

4^t ESO. DIGITALITZACIÓ.

CRITERIS D'AVALUACIÓ

A continuació passem a detallar els criteris d'avaluació amb les competències específiques que es treballen i avaluen en cadascun d'ells.

- CE1. Dissenyar equips i xarxes de comunicació d'ús personal i domèstic, administrar-los i utilitzar-los de manera segura i sostenible.
 - Dissenyar ordinadors personals prenent decisions raonades, sobre la base dels seus requeriments, així com la sostenibilitat i el consum responsable.
 - Dissenyar xarxes domèstiques aplicant els coneixements i processos associats a sistemes de comunicacions cablejats i sense fil.
 - Connectar components de sistemes informàtics i xarxes domèstiques, utilitzant dispositius físics o simuladors.
 - Instal·lar, utilitzar i mantindre sistemes operatius i aplicacions, configurant-ne les característiques en funció de les necessitats personals.
 - Administrar dispositius mòbils i xarxes domèstiques de manera segura i sostenible, segons l'ús per al qual estan destinats.
 - Participar en equips de treball per a dissenyar, administrar i utilitzar equips i xarxes de comunicació, respectant els rols assignats i les aportacions de la resta d'integrants del grup.

- CE2. Buscar, seleccionar i organitzar la informació en l'entorn personal d'aprenentatge, i utilitzar-la per a la creació, edició, publicació i difusió de continguts digitals.
 - Buscar i seleccionar informació en funció de les seues necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat, fent ús de les eines de l'entorn personal d'aprenentatge i seguint les normes bàsiques de seguretat en la xarxa.
 - Organitzar i gestionar l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals de manera autònoma.
 - Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera individual o col·lectiva, seleccionant les eines més apropiades per a generar un nou coneixement i continguts digitals de manera creativa, i respectant els drets d'autoria.
 - Programar aplicacions senzilles multiplataforma de manera creativa, de manera individual o col·lectiva, respectant els drets d'autoria i llicències d'ús.
 - Compartir i publicar informació i dades interactuant en espais virtuals de comunicació i plataformes d'aprenentatge col·laboratiu, adaptant-se a diferents audiències amb una actitud participativa i respectuosa.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



Plaça Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (València)
Tel.: 962249085
Correu Electrònic: 46020297@edu.gva.es
<https://portal.edu.gva.es/iesenguera/es/centre/>

- Participar en equips de treball per a afavorir l'aprenentatge permanent mitjançant entorns digitals.
- CE3. Afrontar reptes tecnològics senzills i proposar solucions mitjançant la programació, la Intel·ligència artificial i la robòtica analitzant les possibilitats i valorant críticament les implicacions ètiques i ecosocials.
 - Dissenyar, utilitzar i mantindre estratègies bàsiques de seguretat en dispositius digitals i xarxes de comunicació, salvaguardant els equips i la informació que contenen.
 - Protegir les dades personals i la identitat digital, configurant adequadament les condicions de privacitat de les xarxes socials i espais virtuals de treball.
 - Adoptar conductes proactives que protegissen les persones i fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores.
 - Identificar i saber reaccionar davant de situacions que representen amenaces a través de dispositius digitals, triant la millor solució entre diverses opcions i valorant el benestar personal i col·lectiu.
 - Prendre mesures de prevenció davant dels riscos derivats de l'ús continuat de dispositius digitals.
 - Mostrar empatia cap als membres del grup reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari per a resoldre conflictes i discrepàncies.
- CE4. Exercir una ciutadania digital crítica mitjançant un ús actiu, responsable i ètic dels mitjans digitals, el comerç electrònic i l'administració digital en la societat de la informació.
 - Fer un ús ètic de les dades i de les eines digitals, aplicant l'etiqueta digital, col·laborant i participant activament en la xarxa.
 - Reconèixer les aportacions de les plataformes digitals en les gestions administratives i el comerç electrònic, sent conscient de la bretxa d'accés, ús i aprofitament per a diversos col·lectius.
 - Valorar la importància de l'oportunitat, facilitat i llibertat d'expressió que suposen els mitjans digitals i comunitats virtuals per a poder exercir un activisme ètic i responsable.
 - Analitzar de manera crítica el missatge transmés en mitjans digitals, tenint-ne en compte l'objectivitat, ideologia, intencionalitat, biaixos i caducitat.
 - Analitzar la necessitat i els beneficis globals d'un ús i desenvolupament ecosocialment responsable de les tecnologies digitals, tenint en compte criteris d'accessibilitat, sostenibilitat i impacte.
- CE5. Afrontar els desafiaments informàtics i digitals que la societat de la informació planteja en els àmbits personal, domèstic i educatiu, i formular possibles solucions.



Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



Plaça Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085

Correu Electrònic: 46020297@edu.gva.es
<https://portal.edu.gva.es/iesenguera/es/centre/>

- Gestionar situacions d'incertesa en entorns digitals amb una actitud positiva, i afrontar-les utilitzant el coneixement adquirit i sentint-se competent.
- Desenvolupar projectes de digitalització en l'entorn quotidià amb iniciativa, analitzant les situacions des de diferents punts de vista i proposant solucions creatives.
- Assumir proactivament responsabilitats en el marc d'un grup de treball per a abordar desafiaments concrets propis d'una societat digitalitzada i aconseguir metes conjuntes.
- Resoldre problemes tècnics senzills analitzant components i funcions dels dispositius digitals, avaluant les solucions de manera crítica i reformulant el procediment utilitzat en cas necessari.