

CRITERIS D'AVALUACIÓ DE LES ASSIGNATURES DEL DEPARTAMENT D'INFORMÀTICA

1r ESO – TALLER D'APROFUNDIMENT D'INFORMÀTICA

Criteris d'avaluació	Competència Específica
<ul style="list-style-type: none"> - Describe los tipos de equipos informáticos que se utilizan en un entorno cotidiano y sus componentes básicos. - Clasifica los componentes básicos de los equipos informáticos en software y en hardware, y a su vez estos últimos en dispositivos de entrada, de salida, de procesamiento y de almacenamiento. - Clasifica los tipos de equipos informáticos según se ajuste su finalidad a distintas situaciones cotidianas . - Clasifica los dispositivos de almacenamiento de los equipos informáticos según se ajuste su finalidad a distintas situaciones cotidianas y reconociendo las unidades de medida de su capacidad. - Organiza la información en almacenamiento secundario por categorías, jerarquías, ubicación, orden cronológico u orden alfabético en el uso de equipos informáticos. - Personaliza el escritorio, el protector de pantalla y la apariencia de las ventanas del entorno de trabajo del sistema operativo en el uso de equipos informáticos. - Describe los servicios de WWW, correo electrónico, videoconferencia y mensajería instantánea explicando la arquitectura cliente/servidor y otras de sus características, así como su finalidad. - Describe las tecnologías de conexión cableadas e inalámbricas, en redes de área local y de área extensa, explicando el ancho de banda, reconociendo las unidades de medida de la velocidad de transmisión y otras de sus características, así como su finalidad. 	<p>Conocer los equipos y redes de comunicación de uso personal y doméstico, y utilizarlos de manera segura y sostenible.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Busca información en medios digitales como páginas web, blogs, foros, canales de distribución multimedia, diccionarios y enciclopedias on-line. - Busca información en medios digitales organizando y gestionando el propio aprendizaje mediante diversas estrategias como el filtrado en buscadores, la organización en marcadores y la adopción de conductas de protección. - Selecciona información de forma contrastada en medios digitales registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente. - Se comunica a través del correo electrónico, mediante la aplicación de diversas estrategias como el envío, la respuesta y el reenvío, la organización y el filtrado de 	<p>Buscar, seleccionar y organizar la información en el entorno personal de aprendizaje, y utilizarla para la creación, edición, publicación y difusión de contenidos digitales.</p>

<p>mensajes, la inclusión de archivos adjuntos, la organización de la agenda de contactos, la adopción de conductas de protección y de cortesía y el contraste de su credibilidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planifica el proceso de creación de documentos en un procesador de textos, mediante el establecimiento del objetivo que se persigue así como el plan de acción para alcanzarlo, la supervisión y evaluación del proceso de elaboración y la gestión del propio aprendizaje. - Crea documentos con estructura y estilo adecuados a su fin en un procesador de textos, mediante diversas estrategias como la síntesis de la información seleccionada de medios digitales y la cita de sus fuentes, la corrección ortográfica y gramatical, el formateo del contenido, la inserción de imágenes sobre las que se han aplicado sencillas operaciones de edición y la adopción de estándares de publicación. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Previene los riesgos para la salud físicos derivados del uso de las TIC aplicando diversas recomendaciones ergonómicas. - Previene los riesgos para la salud psicológicos derivados del uso de las TIC reconociendo la importancia de mantener un equilibrio entre el mundo real y el mundo virtual 	<p>Mostrar hábitos que fomenten el bienestar en entornos digitales, aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Busca información en medios digitales como páginas web, blogs, foros, canales de distribución multimedia, diccionarios y enciclopedias on-line. - Busca información en medios digitales organizando y gestionando el propio aprendizaje mediante diversas estrategias como el filtrado en buscadores, la organización en marcadores y la adopción de conductas de protección. - Selecciona información de forma contrastada en medios digitales registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente. - Se comunica a través del correo electrónico, mediante la aplicación de diversas estrategias como el envío, la respuesta y el reenvío, la organización y el filtrado de mensajes, la inclusión de archivos adjuntos, la organización de la agenda de contactos, la adopción de conductas de protección y de cortesía y el contraste de su credibilidad. 	<p>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.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Crea aplicaciones sencillas, como animaciones o videojuegos, utilizando un entorno para el aprendizaje de la programación y siguiendo una estrategia guiada. 	<p>Aplicar el pensamiento computacional en el análisis y la resolución de problemas básicos mediante el desarrollo de software.</p>

2º ESO – TALLER D'APROFUNDIMENT D'INFORMÀTICA

Criteris d'avaluació	Competència Específica
<p>1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.</p>
<p>2.1. 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.</p> <p>2.2. 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.</p> <p>2.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.</p>	<p>Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.</p>
<p>3.1. 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.</p> <p>3.2. 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.</p> <p>3.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.</p>	<p>Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.</p>

**2ⁿ ESO – PROGRAMACIÓ, INTEN.LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA 1
(PIAR1)**

Criteris d'avaluació	Competència Específica
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>CE1. Identificar, investigar i emprar tècniques de IA i virtualització de la realitat en el abordatge de solucions a problemes bàsics de la societat valorant els principis ètics i inclusivament aplicats.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Analitzar problemes elementals significatius per a l'alumnat, mitjançant l'abstracció i la 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 y valorar els drets d'autoria i llicències de drets i explotació. 	<p>CE2. Aplicar el pensament computacional en el anàlisi i resolució de problemes bàsics significatius per a l'alumnat mitjançant el desenvolupament de software.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>CE3. Muntar sistemes robòtics senzills, analitzant les respostes que proporcionen en la seua interacció amb l'entorn i valorant l'eficàcia d'estes enfront dels reptes senzills plantejats</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>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.</p>

<p>especificacions.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

3^{er} ESO – TALLER D'APROFUNDIMENT D'INFORMÀTICA

Criteris d'avaluació	Competència Específica
<p>Crear continguts audiovisuals planificant el procés d'elaboració i utilitzant aplicacions informàtiques que permeten la captura, la manipulació i la integració d'informació per a la realització de tasques en contextos personals, acadèmics, socials o professionals.</p>	<p>Crear, expressar, comprendre i comunicar idees, opinions i propostes utilitzant correctament els llenguatges i els mitjans propis de la tecnologia i la digitalització, tant en l'àmbit acadèmic com en el personal i social.</p>
<p>Crear aplicacions de creixent nivell de dificultat i de manera individual o cooperativa, utilitzant un entorn de programació per blocs.</p>	<p>Aplicar el pensament computacional en l'anàlisi i resolució de problemes bàsics, plantejant la seua solució mitjançant el desenvolupament de programari amb eines de programació, robòtica i intel·ligència artificial.</p>
<p>Planificar el procés de creació d'aplicacions per a dispositius mòbils mitjançant l'establiment de l'objectiu que es persegueix, així com, del pla d'acció per a aconseguir-lo, la supervisió i avaluació del procés d'elaboració i la gestió del propi aprenentatge.</p>	

**3r ESO – PROGRAMACIÓ, INTENL.LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA 1
(PIAR2)**

Criteris d'avaluació	Competència Específica
<ul style="list-style-type: none"> • 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 inclusivament per a buscar solucions a problemes bàsics. • Emprar tècniques senzilles de virtualització de la realitat. 	<p>CE1. Identificar, investigar i emprar tècniques de IA i virtualització de la realitat en el abordatge de solucions a problemes bàsics de la societat valorant els principis ètics i inclusivament aplicats.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 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 per el propi alumnat. • Planificar de forma autònoma la solució de problemes bàsics, utilitzant els algorismes i les estructures de dades mes adequades. • Programar aplicacions senzilles multiplataforma de manera autònoma per a resoldre problemes bàsics. 	<p>CE2. Aplicar el pensament computacional en el anàlisi i resolució de problemes bàsics significatius per a l'alumnat mitjançant el desenvolupament de software.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Muntar robots de major complexitat emprant sensors, actuadors i altres operadors. • Connectar, transferir i validar l'execució del programa de control seleccionat al robot. • 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. 	<p>CE3. Muntar sistemes robòtics senzills, analitzant les respostes que proporcionen en la seua interacció amb l'entorn i valorant l'eficàcia d'estes enfront dels reptes senzills plantejats</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>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.</p>



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació

**INSTITUT D'EDUCACIÓ
SECUNDÀRIA**

DE PUÇOL

Avda. Corts Valencianes, 31
46530 - Puçol - València
961 205 985
<https://portal.edu.gva.es/iespuzol>
46020315@edu.gva.es



- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <ul style="list-style-type: none">• 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^o ESO – DIGITALITZACIÓ

Criteris d'avaluació	Competència Específica
<p>1.1. Dissenyar ordinadors personals prenent decisions raonades, sobre la base dels seus requeriments, així com la sostenibilitat i el consum responsable.</p> <p>1.2. Dissenyar xarxes domèstiques aplicant els coneixements i processos associats a sistemes de comunicacions cablejats i sense fils.</p> <p>1.3. Connectar components de sistemes informàtics i xarxes domèstiques, utilitzant dispositius físics o simuladors.</p> <p>1.4. Instal·lar, utilitzar i mantindre sistemes operatius i aplicacions configurant les seues característiques en funció de les seues necessitats personals.</p> <p>1.5. Administrar dispositius mòbils i xarxes domèstiques de manera segura i sostenible, segons l'ús per al qual estan destinats.</p> <p>1.6. 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.</p>	<p>CE1. Dissenyar equips i xarxes de comunicació d'ús personal i domèstic, i administrar-los i utilitzar-los de manera segura i sostenible.</p>
<p>2.1. Buscar i seleccionar informació en funció de les seues necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant la seua veracitat, fent ús de les eines de l'entorn personal d'aprenentatge i seguint les normes bàsiques de seguretat en la xarxa.</p> <p>2.2. Organitzar i gestionar l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals de manera autònoma.</p> <p>2.3. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera individual o col·lectiva, seleccionant les eines més apropiades per a generar nou coneixement i continguts digitals de manera creativa, i respectant els drets d'autoria.</p> <p>2.4 Programar aplicacions senzilles multiplataforma de manera creativa, de manera individual o col·lectiva, respectant els drets d'autoria i llicències d'ús.</p> <p>2.5. 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.</p> <p>2.6. Participar en equips de treball per a afavorir l'aprenentatge permanent mitjançant entorns digitals.</p>	<p>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.</p>
<p>3.1. Dissenyar, utilitzar i mantindre estratègies bàsiques de seguretat en dispositius digitals i xarxes de comunicació, salvaguardant els equips i la informació que contenen.</p> <p>3.2. Protegir les dades personals i la identitat digital, configurant adequadament les condicions de privacitat de les xarxes socials i espais virtuals</p>	<p>CE3. Mostrar hàbits que fomenten el benestar en entorns digitals, aplicant mesures preventives i correctives per a protegir dispositius, dades personals i</p>

<p>de treball.</p> <p>3.3. Adoptar conductes proactives que protegissen les persones i fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores.</p> <p>3.4. Identificar i saber reaccionar davant situacions que representen amenaces a través de dispositius digitals, triant la millor solució entre diverses opcions i valorant el benestar personal i col·lectiu.</p> <p>3.5. Prendre mesures de prevenció davant els riscos derivats de l'ús continuat de dispositius digitals.</p> <p>3.6. Mostrar empatia cap als membres del grup reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari per a resoldre conflictes i discrepàncies.</p>	<p>la pròpia salut.</p>
<p>4.1. Fer un ús ètic de les dades i les eines digitals, aplicant l'etiqueta digital, col·laborant i participant activament en la xarxa.</p> <p>4.2. 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.</p> <p>4.3. 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.</p> <p>4.4. Analitzar de manera crítica el missatge transmès en mitjans digitals, tenint en compte la seua objectivitat, ideologia, intencionalitat, biaixos i caducitat.</p> <p>4.5. Analitzar la necessitat i els beneficis globals d'un ús i desenvolupament eco socialment responsable de les tecnologies digitals, tenint en compte criteris d'accessibilitat, sostenibilitat i impacte.</p>	<p>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.</p>
<p>5.1 Gestionar situacions d'incertesa en entorns digitals amb una actitud positiva, i afrontar-les utilitzant el coneixement adquirit i sentint-se competent.</p> <p>5.2. Desenvolupar projectes de digitalització en l'entorn quotidià amb iniciativa, analitzant les situacions des de diferents punts de vista i proposant solucions creatives.</p> <p>5.3. 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.</p> <p>5.4. 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.</p>	<p>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.</p>