

TP Digitalización Ofimática Videojuegos (1º ESO)

COMP ESP FAMILIAS	ALTO (10-9)	MEDIO (8-7)	BAJO (6-5)	NO ADQUIRIDO (4-1)
CE1. Uso seguro de dispositivos digitales	Domina y aplica normas de seguridad digital de forma independiente.	Maneja dispositivos de manera segura con supervisión ocasional.	Identifica componentes y sistemas informáticos sencillos.	Reconoce algunos componentes básicos, pero necesita guía.
CE2. Instalación y manejo de sistemas operativos	Realiza instalaciones y personalizaciones complejas de forma autónoma.	Personaliza sistemas operativos con instrucciones básicas.	Muestra capacidad para manejar sistemas con guía.	Instala y personaliza con mucha ayuda.
CE3. Navegación y búsqueda segura en Internet	Optimiza búsquedas complejas de manera segura y crítica.	Maneja búsquedas eficientes en fuentes seguras.	Usa el navegador para búsquedas simples con guía.	Realiza búsquedas con pocas fuentes confiables.
CE4. Creación y edición de imágenes	Desarrolla imágenes avanzadas con creatividad y precisión.	Produce imágenes con aplicaciones estándar de edición.	Crea y edita con herramientas sencillas con ayuda.	Usa herramientas básicas de edición con dificultad.
CE5. Creación de documentos ofimáticos	Produce documentos complejos con diseño y estilo profesional.	Elabora documentos con formato correcto y contenido adecuado.	Realiza documentos simples con estructura básica.	Crea documentos básicos con errores frecuentes.
CE6. Lógica computacional básica	Domina conceptos complejos de lógica computacional.	Aplica lógica en contextos simples con seguridad.	Resuelve problemas sencillos con ayuda visual.	Comprende ideas básicas con dificultad.

TP Edición Multimedia Creatividad (2ºESO)

COMP ESP FAMILIAS	ALTO (10-9)	MEDIO (8-7)	BAJO (6-5)	NO ADQUIRIDO (4-1)
CE1. Uso de aplicaciones para editar y crear imágenes	Domina aplicaciones complejas, creando imágenes originales y de alta calidad.	Maneja con seguridad diversas herramientas de edición para crear imágenes.	Experimenta con herramientas de edición de imágenes con apoyo.	Comprende conceptos básicos de edición de imágenes.
CE2. Creación y modificación de música	Produce piezas musicales originales con complejidad y creatividad.	Crea música adaptada a un contexto específico con herramientas intermedias.	Explora y modifica canciones sencillas usando software básico.	Reconoce programas básicos para crear música.
CE3. Edición de vídeos y montajes	Crea vídeos innovadores combinando múltiples elementos avanzados.	Edita vídeos con transiciones y elementos multimedia.	Realiza ediciones básicas con guía.	Identifica editores de vídeo simples.
CE4. Creación de presentaciones digitales	Desarrolla presentaciones interactivas y dinámicas dirigidas a distintos públicos.	Diseña presentaciones con variedad de elementos multimedia.	Integra elementos multimedia en presentaciones simples.	Utiliza plantillas básicas para presentaciones.

TP VIDEOJUEGOS I (3ºESO)

COMP ESP FAMILIAS	ALTO (10-9)	MEDIO (8-7)	BAJO (6-5)	NO ADQUIRIDO (4-1)
CE1. Edición y creación de imágenes	Crea y edita imágenes de alta calidad de manera eficaz	Emplea aplicaciones de forma autónoma	Identifica y usa algunas aplicaciones con supervisión	Reconoce aplicaciones básicas con ayuda

CE2. Creación y modificación musical	Genera y adapta música compleja para videojuegos	Crea sus propios temas musicales	Modifica música con herramientas básicas	Manipula fragmentos musicales simples
CE3. Programación en C	Crea software complejo usando decisiones y bucles avanzados	Desarrolla programas utilizando variables y bucles	Escribe código simple con asistencia	Reconoce sintaxis básica con ejemplos
CE4. Iniciativa y solución de problemas	Propone acciones innovadoras y muestra liderazgo en el desarrollo de videojuegos	Aborda problemas y busca soluciones alternativas	Inicia tareas con indicaciones mínimas	Requiere apoyo para identificar problemas
CE5. Trabajo colaborativo	Lidera equipos demostrando empatía y resolución de conflictos	Asume responsabilidad y contribuye eficazmente al equipo	Participa con roles asignados	Coopera ocasionalmente en actividades grupales

PIARI

COMP ESP FAMILIAS	ALTO (10-9)	MEDIO (8-7)	BAJO (6-5)	NO ADQUIRIDO (4-1)
CE1. Encontrar la herramienta de IA más adecuada para la solución de cada uno de los problemas, valorando la ética en su utilización.	Valora diferentes herramientas de IA, adoptando las más adecuadas en cada ocasión, valorando también el aspecto ético.	Valora diferentes herramientas de IA adoptando la más adecuada, pero sin valorar el aspecto ético.	Valora 2 herramientas de IA a utilizar, sin un criterio claro. No entra a valorar la parte ética.	No discrimina la herramienta de IA a utilizar según el caso.
CE2. Analizar problemas básicos aplicando el	Es capaz de abstraer el algoritmo detrás de los	Es capaz de abstraer el algoritmo detrás del problema de manera	Abstrae pequeños aspectos de un problema	No es capaz de abstraer el algoritmo en ningún

pensamiento computacional, generando programas de software que refleje dicho análisis	problemas, y trasladarlo a un programa de software de manera excelente.	completa, pero no es capaz de generar el programa reflejando de manera completa dicho algoritmo	básico en un algoritmo, pero no es capaz de generar un programa que lo refleje.	problema básico, y tampoco es capaz de generar un programa que lo refleje.
CE3. Montar sistemas robóticos sencillos comprobando que la interacción sea la correcta, y comparándola con otras soluciones posibles.	Monta un sistema robótico sencillo, comprueba que la interacción es correcta y compara la solución con otras posibles adoptando la óptima.	Monta un sistema robótico sencillo, comprueba que la interacción es correcta, pero al comparar con otras soluciones no adopta la óptima.	Monta un sistema robótico sencillo, pero no es capaz de comprobar si la interacción correcta ni la compara con otras soluciones posibles.	No es capaz de montar un sistema robótico sencillo, ni comprobar si la interacción correcta.
CE4. Utilizar los conocimientos adquiridos a lo largo de todo el curso, para proporcionar soluciones a retos tecnológicos sencillos, incluyendo una valoración crítica de las implicaciones éticas y ecosociales de la respuesta.	Proporciona soluciones detalladas a retos tecnológicos sencillos, utilizando todos los conocimientos adquiridos a lo largo del curso, valorando profundamente las implicaciones éticas y ecosociales de la respuesta, y adoptando la respuesta en función de dicha valoración.	Proporciona soluciones a retos tecnológicos sencillos, utilizando gran cantidad de los conocimientos adquiridos a lo largo del curso, valorando esquemáticamente las implicaciones éticas y ecosociales de la respuesta y no adopta la respuesta en función de dicha valoración.	Proporciona soluciones a retos tecnológicos sencillos, utilizando algunos de los conocimientos adquiridos en el curso. No valora las implicaciones éticas y ecosociales de la respuesta.	No es capaz de proporcionar soluciones a retos tecnológicos sencillos al no haber adquirido los conocimientos del curso.

DIGITALIZACIÓN

COMP ESP FAMILIAS	ALTO (10-9)	MEDIO (8-7)	BAJO (6-5)	NO ADQUIRIDO (4-1)
CE 1. Diseñar y administrar equipos y las redes a las que se conectan, de manera segura y sostenible.	Diseña equipos atendiendo de manera estricta las características solicitadas y administra de manera profunda y detallada.	Diseña equipos atendiendo con detalle a las características solicitadas, y lo administra siguiendo someramente las indicaciones.	Diseña equipos de manera correcta, pero no realiza la administración del mismo	Ha de mejorar la calidad del diseño y administración de los equipos.
CE 2. Obtener información de calidad de diferentes fuentes, utilizándola para la creación, edición, publicación y difusión de contenidos digitales.	Obtiene información de diferentes fuentes, contrastándola. La adapta con sus palabras para la generación de contenidos	Obtiene información de diversas fuentes y la adapta para la generación de contenidos	Obtiene información de una única fuente y no la adapta para la generación de contenidos	Obtiene información de fuentes poco fiables y no realiza ninguna adaptación para la generación de contenidos.
CE 3. Realizar un buen uso de los dispositivos digitales, así como seguir las recomendaciones de ergonomía en el uso de los mismos.	Trata siempre de manera correcta los dispositivos, adopta en todo momento todas las recomendaciones de ergonomía indicadas para su uso	Trata la mayor parte del tiempo de manera correcta los dispositivos. Adopta casi siempre las recomendaciones de ergonomía indicadas para su uso	Trata con poco respeto los dispositivos digitales. Adopta de manera ocasional las recomendaciones de ergonomía indicadas para su uso.	No trata de manera correcta los dispositivos electrónicos ni adopta las recomendaciones de ergonomía indicadas para su uso
CE 4. Adoptar una actitud crítica y responsable ante la sociedad de la información.	Revisa profundamente las informaciones obtenidas en internet, cuestionando su propósito. Revisa profundamente las precauciones a adoptar en el uso de las tecnologías.	Revisa todas las informaciones obtenidas en internet. Adopta precauciones en el uso de las tecnologías.	Revisa ligeramente las informaciones obtenidas en internet, toma pocas precauciones en el uso de las tecnologías.	No critica ninguna de las informaciones obtenidas en internet, ni adopta precauciones en el uso de tecnologías.
CE 5. Abordar los retos que surgen en la sociedad digital en los diferentes ámbitos,	Propone soluciones complejas e inteligentes a los retos planteados.	Propone soluciones inteligentes a los retos planteados.	Propone alguna solución a los retos planteados	No propone ninguna solución a los retos planteados

proponiendo soluciones para afrentarlos.				
---	--	--	--	--