

DOCUMENTO PORFOLIO DIGITAL ESO								
Áreas	Competencias	1º ESO Descriptores	Trimestre	Actividades	Evidencias	Criterios de evaluación/Estándares de aprendizaje		
Ciudadanía Digital	1. Identidad, imagen y reputación TECNOLOGÍA	1.1. Conocer lo que es la identidad digital. (TPR) 1.2. Hablar sobre el impacto que el contenido digital creado puede tener y cómo puede afectar a la identidad digital la información que se comparte. 1.3. Elegir estrategias de protección de datos personales y privacidad en entornos digitales.	1	D 1.1 y D 1.3. Crea una cuenta en Scratch.mit.edu, y cuando trabaja en ella puede compartir o no su proyecto, sabiendo lo que eso significa.	Pantallazo con su cuenta en Scratch	Sabe crear su propia cuenta en Scratch.mit.edu		
			2	D 1.1 "Mi perfil digital": Edita su identidad digital en su perfil del aula virtual Moodle. Inserta una fotografía personal (no avatar).	Pantallazo de perfil digital editado.	Rellena todos los campos requeridos. Sube de forma autónoma una imagen propia a un entorno de identidad digital siguiendo las normas establecidas.		
			3	D 1.2 y D 1.3 Reflexiona sobre las amenazas de Internet a la persona (o a su identidad) e identifica los principales peligros que pueden amenazarle a partir de situaciones conflictivas que conoce de cerca (vividas por él o por alguien que conoce). Pone en común las reflexiones y propone soluciones. Crea un código básico de circulación por la red en un documento Word y comprende que la actitud es la mejor protección.	Documento Word que incluya un código básico de circulación por la red para jóvenes.	-Conoce la decisión que ha de tomar ante determinadas situaciones para estar protegido cuando circula por la red. -Crea un código básico de circulación por la red.		
	2.Salud y bienestar BIOLOGÍA (1º, 3º, 4º ESO) Y ORIENTACIÓN (2º ESO)	2.1. Reflexionar sobre el papel que juegan los medios digitales en la vida diaria y los posibles riesgos para la salud y bienestar.	1	D.2.1. Ergonomía y hábitos saludables: en grupos de 2/3 alumnos, analizan su postura en el aula convencional y frente al ordenador, y la forma correcta de cargar la mochila. Buscan información online sobre ello. Elaboran una presentación con diapositivas en Drive en la que expliquen las posturas correctas y la comparten con el profesor, citando correctamente las fuentes.	Presentación de diapositivas en Drive.	-Sabe crear una presentación en Drive. -Comparte la presentación con el profesor. -Cita correctamente la webgrafía.		
			3.Normativa digital, licencias y propiedad intelectual HISTORIA	3.1. Comprender qué son los derechos de autor y conocer las diferentes licencias que se aplican a la información y publicaciones digitales. 3.2. Entender que las imágenes, al igual que los textos y otros productos digitales, se pueden editar digitalmente y los derechos y permisos asociados con esto.	1	D.3.1. Construye una presentación en la que explica el significado de "derechos de autor" y cita tres licencias que se apliquen a las publicaciones digitales y a la información con sus correspondientes logotipos.	Presentación digital sobre los derechos de autor y el uso de las citas de manera correcta.	-Explica con corrección la definición de "derechos de autor". -Reconoce los derechos de autor como un derecho humano. -Identifica los logotipos de las tres
	2	D.3.1. y D.3.2. El alumno aplica con corrección el sistema de cita de derechos de autor para las publicaciones digitales en las presentaciones realizadas.			Presentación o cualquier otro producto digital que el alumno elabore en 1º ESO., en el que aplique el sistema de cita de derechos de autor.	-Incorpora en sus trabajos el sistema de cita de derechos de autor		
	4.Comportamiento en la Red ORIENTACIÓN	4.1. Definir normas de conducta básicas al interactuar en medios digitales (educativos y legales para la edad: aula virtual, correo institucional...). 4.2. Demostrar un conocimiento básico de los aspectos legales relacionados con el comportamiento en red (por ejemplo, acoso, información o publicidad falsas y utilización de contenido o imágenes inapropiadas sin consentimiento). 4.3. Identificar situaciones y estrategias de alto riesgo para evitarlas.	1	D.4.1. PAT: En equipo, comentan y seleccionan qué normas de convivencia de las establecidas para el aula son también de aplicación en el entorno digital. A continuación, las explican en una presentación en Drive para exponerlas al resto de la clase siguiendo las pautas que recoge la rúbrica elaborada por el profesor.	-Presentación de diapositivas compartida en Drive. -Exposición oral del contenido de la presentación.	- Elabora en equipo una presentación en Drive compartido que incluye las normas de convivencia en el aula aplicables al entorno digital. - Participa en la exposición de la presentación, asegurándose de que se ajusta a la rúbrica dada.		
			2	D.4.2. PAT: En equipo, consensúan una definición de 'ciberacoso', la plasman en el diseño para una camiseta, utilizando la herramienta de dibujo de Google, y argumentan la creación del diseño.	Documento word que incluye la definición de "Ciberacoso" y el diseño para la camiseta.	- Participa con su equipo en la definición de ciberacoso. - Participa con su equipo en el diseño. - Argumenta la creación del diseño.		
			3	D.4.3. PAT: En equipo, debaten y emiten un documento que informe sobre el riesgo o no de distintas actuaciones en el uso de medios digitales.	Documento de texto compartido en Drive en el que se incluye una tabla a dos columnas indicando situaciones de Sí / NO riesgo.	- Participa en la elaboración del documento de texto de su equipo.		
	INTERACCIÓN Y COOPERACIÓN	5.Comunicación LENGUA	5.1. Seleccionar tecnologías digitales sencillas apropiadas para comunicarse en un contexto determinado 5.2. Manejar cuentas en línea conociendo las posibilidades que cada una ofrece.	1	5.1. y 5.2. Escribe una carta de reclamación sobre un producto en mal estado o un servicio deficiente y se la envía por correo electrónico al profesor, como si fuera la empresa responsable a la que reclamar.	-Carta de reclamación en formato editable. -Pantallazo del correo electrónico enviado.	-El profesor recibe el mensaje de correo electrónico. -El mensaje incluye el archivo adjunto adecuado.	
				2	5.1. y 5.2. Accede al Aula Virtual y envía un mensaje al profesor expresando su experiencia sobre sus primeros días en el instituto mediante un texto narrativo.	Pantallazo del mensaje enviado.	El profesor recibe el mensaje a través del aula virtual.	
				3	5.1. y 5.2. Añade un evento a su calendario digital (cumpleaños, fiesta, evento del instituto, etc.), escribe una descripción adecuada de él y envía una invitación a su profesor utilizando la herramienta adecuada (Google Calendar).	Pantallazo en el que conste la descripción del evento	-El profesor recibe la invitación. -La invitación incluye una descripción adecuada del evento.	
6.Colaboración BIOLOGÍA Y FÍSICA		6.1. Elegir y manejar de forma básica herramientas para procesos de colaboración y utilizarlas en función de sus propósitos. 6.2. Tener en cuenta los cambios sucesivos realizados en un fichero y ser capaz de restaurar el más conveniente si fuera necesario DESCRIPCIÓN NO TRABAJADO.	1	D.6.1 Por parejas, el alumno crea un póster compartido sobre Invertebrados con la herramienta Dibujo de Google.	Póster elaborado con Dibujo de Google.	-Maneja la aplicación Dibujo de Google. -Sabe trabajar el mismo documento con su compañero de manera simultánea.		
			2					
7.Almacenamiento y uso compartido TECNOLOGÍA		7.1. Reconocer tecnologías digitales que permiten almacenar archivos y compartir datos. 7.2. Determinar las propiedades de un archivo para identificar la ubicación y el tamaño y tenerlo en cuenta para su almacenamiento y uso compartido. 7.3. Identificar autoría de archivos y conocer modos de referenciar esa autoría.	1	D 7.1. Accede al explorador de Windows y administra su equipo: crea archivos y carpetas. Cambia los nombres, copia, mueve, busca, ve y elimina archivos y carpetas y crea una estructura ordenada y lógica de la información que archiva en su unidad. Guarda prácticas en la nube.	Pantallazos que incluyan el trabajo realizado.	-Presenta de manera ordenada la información que almacena en su equipo. -Ordena las carpetas guardadas con una estructura lógica. -Emplea nombres correctos para archivar sus trabajos. -Almacena prácticas de Scratch en la nube de forma correcta.		
			2	D 7.2. Realiza una serie de prácticas de identificación de las propiedades de un archivo y una carpeta presentados por el profesor (tamaño, fecha de creación, fecha de modificación, última lectura, programa con el que se abre...) y las recoge en un documento Word.	Documento de texto que contenga las prácticas realizadas.	-Conoce las propiedades de un archivo y una carpeta. -Maneja un procesador de textos.		
			3	D 7.1., D 7.2. y D 7.3. Elabora una presentación en Drive sobre el funcionamiento de un ordenador, incluyendo la capacidad aproximada de almacenamiento de los dispositivos más empleados para guardar la información y la comparte con los compañeros.	Enlace a la presentación enviado a través del aula virtual.	-Conoce el funcionamiento de un ordenador, incluyendo la capacidad de almacenamiento de los dispositivos empleados para guardar la información. -Conoce el funcionamiento de la mensajería del aula virtual.		
8.Investigación, selección y planificación HISTORIA		8.1. Identificar la información que se necesita. 8.2. Planificar estrategias de búsqueda en Internet para encontrar y seleccionar fuentes que se adapten al objetivo de investigación. 8.3. Evaluar la validez y fiabilidad de las fuentes, recursos y datos seleccionados	1	D.8.1., 8.2. y 8.3. Construye una presentación sobre los derechos de autor y el uso de las citas, planificando las estrategias de búsqueda y localizando la información necesaria. Posteriormente evalúa la validez y fiabilidad de las fuentes siguiendo los criterios y orientaciones aportados por el profesor.	Presentación digital sobre los derechos de autor y el uso de las citas de manera correcta.	-Planifica la localización de la información. -Localiza la información. -Evalúa la fiabilidad de las fuentes.		
			9.Creación LENGUA	9.1. Identificar modos de crear y editar contenido sencillo en formatos simples. 9.2. Elegir cómo expresarse a través de medios digitales sencillos (por ejemplo, grabar videos).	1	D.9.1. Inventa un mito y redacta empleando un procesador de texto su descripción y acciones.	Archivo de texto en formato editable	- Domina el funcionamiento básico de un procesador de texto.
					2	D.9.2. Graba un vídeo breve en el que se recomienda la lectura de un libro y subirlo al aula virtual.	Archivo de vídeo	- Maneja un dispositivo de grabación de vídeo. - Renombra y almacena el archivo de vídeo. - Comparte el archivo de vídeo con el profesor.
			3	D.9.2. Graba un audio en el que recita un poema y lo sube al aula virtual.	Archivo de audio	- Maneja un dispositivo de grabación de sonido. - Renombra el archivo y lo almacena en su espacio personal.		

MANEJO DE DATOS Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	10. Evaluación y mejora BIOLOGÍA FÍSICA 2º ESO	10.1. Evaluar el trabajo propio y ajeno y justificar su contenido en función de la audiencia (por ejemplo, hacer observaciones sobre el contenido y la presentación del trabajo de un compañero). 10.2. Reaccionar positivamente a los comentarios de retroalimentación (feedback).	1	D.10.1 Se autoevalúa y coevalúa los pósters creados sobre Invertebrados (D.6.1) mediante un Formulario Drive facilitado por el profesor. D.10.2 Realiza las correcciones sugeridas a través de los resultados de la autoevaluación y coevaluación.	-Formulario de evaluación completo en Drive. -Dibujo en Drive con correcciones.	- Comparte el archivo de sonido con el profesor. - Maneja y rellena adecuadamente el Formulario Drive. - Realiza las correcciones después de analizar la autoevaluación y coevaluación.
	11. Resolución de problemas y de modelos computacionales TECNOLOGÍA MATEMÁTICAS	11.1. Reconocer un algoritmo. TECNOLOGÍA 11.2. Identificar diferentes partes de un proceso (por ejemplo inicio, final, variables, bucles) y aplicar el razonamiento lógico para crear diagramas de flujo sencillos. TECNOLOGÍA 11.3. Diseñar secuencias simples de instrucciones que den respuesta a un problema dado o para realizar una tarea sencilla. TECNOLOGÍA 11.4. Seleccionar posibles herramientas digitales y respuestas tecnológicas para atender necesidades específicas. MATEMÁTICAS	1	D.11.1., 11.2. y 11.3. Realiza un programa sencillo con Scratch, adaptado a los contenidos impartidos en la asignatura.	Programa subido al aula virtual o link insertado en Google Sites que lleve a la web de scratch.mit.edu	- Crea un programa con Scratch que cumpla y resuelve el problema planteado. - Sabe cómo subir un archivo al aula virtual. - Maneja la herramienta Google Sites.
				D.11.4. Elabora una presentación o un mural sobre una unidad didáctica, o parte de ella, eligiendo una de las herramientas que han sido proporcionadas y presentadas previamente por el profesor (Power Point,	Presentación o mural elaborados con la herramienta elegida.	- Conoce y maneja la herramienta elegida para elaborar la presentación o el mural. - Justifica la elección de la herramienta.
	12. Datos y alfabetización informacional MATEMÁTICAS	12.1. Reconocer diferentes tipos de datos e información. 12.2. Identificar modos de organizar, guardar y recuperar datos, contenidos e información de forma sencilla en entornos digitales. 12.3. Introducir datos de forma adecuada en formularios, hojas de cálculo y otras herramientas digitales como Geogebra, Wiris, etc. MATEMÁTICAS		D.12.1 y 12.3 A partir de los datos aportados por el profesor, utiliza la herramienta Geogebra para insertar puntos, segmentos, rectas, circunferencias... en el plano, dibujando objetos diversos. A continuación, lo suben a Google Drive.	Archivo de Geogebra subido a Google Drive.	- Es capaz de utilizar diferentes elementos como pueden ser puntos, segmentos, circunferencias... y da diferentes colores a los diseños. - Conoce y maneja la subida de archivos a Google Drive.
				D.12.2 y 12.3. Realiza una criba de Eratóstenes con colores según sean primos y compuestos y la factorización de cada número compuesto utilizando un editor de textos. A continuación, lo transforma en PDF y lo sube a Google Drive.	Archivo PDF con la criba de Eratóstenes hasta el 50 subido a Google Drive.	- La criba está bien coloreada y tiene las factorizaciones bien hechas y los superíndices correctos. - Sabe transformar un archivo en PDF. - Sabe subir un archivo a Google Drive.
				D.12.2. y 12.3. Realiza un cuestionario de preguntas y respuestas con Quizizz sobre una unidad didáctica. A continuación, incorpora el enlace a Google Sites.	Cuestionario sobre los contenidos de una unidad didáctica subido a Google Sites.	- Conoce y maneja la herramienta Quizizz. - Elabora el cuestionario de la unidad. - Sabe incorporar un enlace a Google Sites.
				D.12.2 y 12.3. Construye diferentes figuras geométricas en el plano utilizando la herramienta Geogebra. A continuación, lo sube a Google Drive.	Archivo de Geogebra subido a Google Drive.	- Conoce y utiliza las herramientas adecuadas para la construcción de las diferentes figuras geométricas. - Sabe subir un archivo a Google Drive.
				D.12.2 y 12.3. Realiza una encuesta sobre un tema de interés, realizando el análisis estadístico con hoja de cálculo. A continuación, lo sube a Google Drive.	Hoja de cálculo subida a Google Drive.	- Realiza el análisis estadístico de los datos de una encuesta mediante una hoja de cálculo. - Sabe subir un archivo a Google Drive.

DOCUMENTO PORFOLIO DIGITAL ESO

Áreas	Competencias	2° ESO Descriptores	Trimestre	Actividades	Evidencias	Criterios de evaluación/Estándares de aprendizaje
Ciudadanía Digital	1. Identidad, imagen y reputación ¿TUTORIA?	1.1. Identificar los beneficios y riesgos de proporcionar información personal y acceso de dispositivos en diferentes aplicaciones y entornos. ESTE DESCRIPTOR SE TRABAJA EN NIVELES SUPERIORES. 1.2. Configurar la seguridad de sus aparatos y de las aplicaciones que se utilizan. ESTE DESCRIPTOR SE TRABAJARÁ EN NIVELES SUPERIORES.	1			
			2			
			3			
	2. Salud y bienestar BIOLOGÍA (1º, 3º, 4º ESO) Y ORIENTACIÓN (2º ESO)	2.1. Identificar usos y comportamientos no saludables y determinar un comportamiento (físico y psicológico) sano en la red	1	D.2.1. PAT. "SlogaNet": el alumno redacta un slogan que contemple algún comportamiento saludable y realiza una diapositiva en Power Point con texto e imagen.	Diapositiva en Power Point.	- Realiza la diapositiva. - Expone la diapositiva razonadamente al resto de la clase.
	3. Normativa digital, licencias y propiedad intelectual HISTORIA	3.1. Actuar responsablemente como creadores y usuarios de trabajo creativo, según las normas existentes. 3.2. Buscar imágenes filtrando por licencia y conocer páginas donde puedan encontrarse imágenes o recursos digitales libres de derechos o con copyleft.	1	D. 3.1. y D. 3.2. Selecciona diez páginas web de las que utiliza para buscar la información necesaria a la hora de realizar las actividades de la asignatura, ordena dicha información por temas en una tabla (documento Drive compartido con el profesor) teniendo en cuenta las imágenes e indicando título, URL, autor de cada página y de las imágenes usadas. Por último, especifica las licencias de uso: Copyright, Copyleft, Creative Commons.	Tabla en documento de Drive compartido con su profesor.	- Busca y clasifica páginas web fiables y respetuosas con los derechos de autor. - Aplica las licencias de uso de productos digitales. - Evalúa el nivel de responsabilidad de cada una sobre las licencias de autor. - Elabora una tabla en un documento de Drive. - Comparte con el profesor el documento elaborado.
4. Comportamiento en la Red. ORIENTACIÓN	4.1. Conocer y aplicar estrategias para defenderse ante comportamientos inadecuados y el mal uso de los medios digitales (educativos y legales para la edad: aula virtual, correo institucional...) minimizando riesgos. 4.2. Definir e identificar formas avanzadas de cyberbullying, aprender cómo evitarlo y ser conscientes de las consecuencias de esta práctica. 4.3. Analizar el comportamiento ajeno en la red y decidir si podría llegar a ser beneficioso o dañino.	1	D.4.1. y D.4.2. PAT a) Individualmente: escribe en un documento de texto las estrategias que es necesario implementar para estar protegido en el uso de medios digitales. b) En equipo: realizan la puesta en común y consensúan un decálogo de estrategias que plasmarán en un póster utilizando la herramienta de dibujo de Google.	- Documento de texto. - Póster que publique el decálogo consensuado.	- Emite un documento de texto con su propuesta de estrategias. - Participa en la realización del póster. - Participa con su equipo en la exposición de su decálogo al resto de la clase.	
		2	D.4.3. El alumno busca información de manera individual sobre comportamientos inadecuados en la red (medios digitales) y la recoge en un documento de texto compartido (Drive) en el que cada miembro del equipo aporta los enlaces referentes a dicha información. Posteriormente cada equipo expone su información y se abre un debate.	Documento de texto compartido en Drive que incluya los enlaces a la información digital buscada.	- Aporta información al documento compartido. - Comenta a la clase su referencia informativa. - Participa en un debate abierto en clase sobre los comportamientos observados.	
INTERACCIÓN Y COOPERACIÓN	5. Comunicación LENGUA	5.1. Seleccionar y utilizar de acuerdo con sus necesidades diferentes herramientas de comunicación en línea para fines específicos. 5.2. Organizar y gestionar los contactos de sus espacios de comunicación.	1	D.5.1. "Hablando de Lengua sin parar". Elige un tema relacionado con la asignatura de Lengua para crear un foro en el aula virtual, la elección del tema se realizará a partir de la propuesta más votada. Debe participar activamente en él de manera que realice dos intervenciones como mínimo y no se saque del hilo de la conversación. En una de las intervenciones debe aportar información y en la otra debe comentar u opinar sobre la aportación de un compañero.	Captura de pantalla en la que se vean las tres intervenciones.	- Conoce el manejo del foro del aula virtual. - Participa activamente en el foro con tres intervenciones
				D.5.2. "¿Dónde están mis contactos, matarile ríle ríle?" Crea un grupo de correo electrónico con las direcciones de cinco compañeros, localiza uno de dichos contactos y le envía un mensaje en el que le explique mediante un texto instructivo cómo ha creado dicho grupo.	Captura de pantalla en la que se vea el grupo creado.	- Sabe manejar el correo electrónico, es capaz de enviar mensajes. - Crea un grupo de contactos formado por cinco direcciones.
	6. Colaboración BIOLOGÍA Y FÍSICA	6.1. Seleccionar y utilizar herramientas de colaboración en línea para crear un proyecto con otros. 6.2. Presentar en equipo el resultado de sus investigaciones con herramientas digitales (que permiten la participación de sus compañeros-as del aula o de proyectos colaborativos en los que participa).	1	D.6.1. y D.6.2. En equipo elaboran un glosario que incluya los términos y conceptos estudiados en Física y Química explicando cada uno de ellos. Cada equipo presenta su glosario y hace referencia a alguno de los términos incluidos.	- Glosario de términos y conceptos de Física y Química. - Captura de pantalla en la que se vea el término del glosario utilizado en la presentación a los compañeros.	- Elabora una base de datos cooperativa (glosario). - Hace capturas de pantalla y las comparte.
7. Almacenamiento y uso compartido TECNOLOGÍA	7.1. Utilizar herramientas avanzadas de manejo de ficheros (por ejemplo, herramientas de etiquetado y compresión). 7.2. Recuperar la información guardada según una clasificación y un orden establecidos, por fecha de creación o de modificación, orden alfabético o tipo de archivo. 7.3. Hacer el seguimiento de las revisiones realizadas en un documento y ser capaz de restaurar la versión apropiada.	1	D. 7.1., D. 7.2. y D. 7.3. Organiza toda la documentación necesaria para hacer un juego en Scratch en una carpeta con varias subcarpetas. Cambia la vista de la carpeta y organiza por fechas los archivos que contiene. Analiza las propiedades de un archivo. Restaura las versiones anteriores, si las hay. Comprime la carpeta y la sube a Drive.	- Captura de pantalla con la estructura de la carpeta de TPR 2º y captura de pantalla de la carpeta comprimida subida a Drive. - Captura de pantalla del menú de propiedades de un archivo y en ellas de la pestaña de las revisiones realizadas. - Captura de pantalla del menú que se despliega sobre un archivo con la opción de restaurar versiones anteriores.	- Organiza adecuadamente sus archivos en el ordenador y valora la importancia de estructurarlos correctamente. - Conoce y comprende las opciones sencillas del menú "propiedades" de un archivo.	
PRODUCCIÓN	8. Planificación, selección e investigación HISTORIA	8.1. Buscar diferentes fuentes y contrastarlas asegurándose de que están activas y son fiables. 8.2. Seleccionar y organizar la información.	1	D. 8.1. y D. 8.2. Construye un documento de texto en Google write, mediante su cuenta con dominio @iesrosachacel.org, que recoja una selección de cinco fuentes primarias y secundarias fiables para estudiar una de las unidades del curso; la selección la realiza siguiendo los criterios aportados por el profesor. Presenta la información organizada por orden alfabético y campos temáticos.	Documento de texto en formato Google write mediante la cuenta con dominio @iesrosachacel.org.	- Busca páginas web de fuentes primarias y secundarias activas y fiables y las contrasta. - Sigue los criterios de selección del profesor. - Presenta un documento de texto en Google write con la información organizada y alfabetizada.
				D. 9.1. "Si te lo explico, me lo aprendo mejor". Por parejas, crean un video tutorial en el que expliquen a partir de varios ejemplos cómo se realiza el análisis sintáctico de una oración. Los ejemplos serán seleccionados por el alumno y supervisados por el profesor. En el video tienen que aparecer todos los complementos estudiados. Deben subirlo a Youtube con usuario @iesrosachacel.org	Vídeo tutorial. Serie de imágenes montadas en un video con transiciones y un sonido añadido después.	- Selecciona imágenes con licencia. - Monta las imágenes en un video con transiciones. - Añade el audio que incluya la explicación de cómo se realiza un análisis sintáctico. - Sabe subir el video a la cuenta de Youtube con dominio @iesrosachacel.org
	10. Evaluación y mejora FÍSICA	10.1. Justificar decisiones y explicar las ventajas y desventajas de los diferentes resultados y la forma de mostrarlos con medios digitales. 10.2. Sugerir mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y de la autoevaluación. 10.3. Colaborar en el proceso de evaluación. Evaluar de manera guiada el trabajo digital propio y ajeno (por ejemplo, hacer observaciones sobre el contenido y la presentación del trabajo de un compañero).	1	D.10.2. En equipo, elabora una rúbrica en un documento compartido para la evaluación del glosario de términos y conceptos de Física y Química. Dicha rúbrica debe incluir un apartado de observaciones y sugerencias. D.10.1. y D.10.3. Utiliza la rúbrica anterior para la autoevaluación y coevaluación. Hace observaciones sobre la elección de la herramienta utilizada, su manejo, la presentación del contenido y la claridad del mismo. Emite resultados y sugerencias de mejora. Todo ello lo plasma en un documento de texto. D.10.3. Reflexiona sobre el proceso de evaluación y recoge en una tabla elaborada en Power Point las ventajas e inconvenientes de la	- Rúbrica de evaluación del glosario de términos y conceptos de Física y Química. - Documento de texto que contiene los resultados de la evaluación, las observaciones y las propuestas de mejora. - Tabla elaborada con Power Point que recoge la reflexión sobre la evaluación.	- Realiza, discute y consensúa aportaciones a la rúbrica. - Rellena correctamente el formulario generado por la rúbrica para evaluar a sus compañeros y para autoevaluarse. - Aporta observaciones y propuestas de mejora. - Reflexiona sobre el método de evaluación y lo recoge en un documento.

		Comparar. Explicar las ventajas e inconvenientes de los métodos de evaluación (autoevaluación y coevaluación) empleados en un trabajo concreto y justificar las decisiones tomadas en la misma.	Tabla elaborada en Power Point con las ventajas e inconvenientes de la autoevaluación y la coevaluación del glosario de términos.		Documento.
MANEJO DE DATOS Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	11. Resolución de problemas y de modelos computacionales TECNOLOGÍA Y MATEMÁTICAS	11.1. Identificar modelos y crear maneras de reutilizar códigos (instrucciones), (por ejemplo listas o partes de un método o instrucción que pueden ser utilizadas para resolver problemas similares en diferentes situaciones y/o sistemas). TECNOLOGÍA 11.2. Modificar un determinado diagrama de flujo para modificar las reglas de un algoritmo, (por ejemplo ajustar las condiciones de las acciones en un diagrama de flujo por ejemplo cambiar los límites de un contador en un bucle para cambiar el funcionamiento de un programa) y predecir resultados de un proceso cuando se introducen variables. TECNOLOGÍA 11.3. Configurar el uso de herramientas digitales básicas como instrumentos de aprendizaje y de generación de conocimiento. TECNOLOGÍA. 11.4 Resolver problemas de semejanza con Geogebra. MATEMÁTICAS. 11.5 Problemas de sistemas de ecuaciones lineales con Geogebra y Wiris. MATEMÁTICAS. 11.6 Resolver problemas de cálculos de áreas y perímetros con Geogebra. MATEMÁTICAS.	1 D.11.1., 11.2. y 11.3. Realiza juegos con Scratch usando variables, bucles y sabe reutilizar un código ya usado. Los juegos versan sobre contenidos de la materia (juego con tres escenarios: en el primero un objeto animado explica 5 tipos de arco, en el segundo escenario se inicia un juego de preguntas y respuestas y si se contestan satisfactoriamente, se pasa a un tercer escenario en el que se indica el final del juego; si el jugador se equivoca, vuelve al primer escenario). TECNOLOGÍA	Archivo sb2 subido al aula virtual y captura subida a Google Sites.	- Comprende el uso de los bloques de control. - Maneja operadores sencillos. - Es capaz de modificar el programa hasta usar el mínimo código posible para solucionar el problema. - Realiza una captura de pantalla y la sube a Google Sites.
			2 11.3 Realiza un dibujo en 3D con Sketchup de un puente que van a construir en el Taller. TECNOLOGÍA	Pantallazo subido a Google Sites y archivo subido al aula virtual.	- Maneja correctamente las herramientas del programa. - Realiza una captura de pantalla y la sube a Google Sites. - Sube un documento al aula virtual.
			11.4 Comprueba resultados de cálculo (Enteros y Fracciones) con diversos programas de cálculo : Wiris y Geogebra. MATEMÁTICAS - Descarga un documento Word del aula virtual con problemas en los que se unen números enteros y/o fraccionarios y los resuelve en su cuaderno. - Realizan las operaciones del cuaderno con Geogebra o Wiris. - Con la herramienta Recortes, captura la operación y la pega pegado en el word inicial dentro del problema que han resuelto. - Sube el trabajo realizado al aula virtual.	Documento Word con el trabajo de cálculo realizado.	- Descarga documentos desde el aula virtual a su PC o escritorio. - Utiliza el programa Geogebra o Wiris para hacer cálculos numéricos. - Emplea correctamente la herramienta Recortes. - Sube documentos al aula virtual.
			D.11.5. Realiza problemas de sistemas de ecuaciones lineales con Geogebra y Wiris. MATEMÁTICAS: - Descarga un documento word del aula virtual con una serie de sistemas de ecuaciones lineales con dos incógnitas y los resuelve en su cuaderno. - Realiza la resolución gráfica utilizando el programa Geogebra. - Realiza la resolución analítica utilizando el programa Wiris y comprueba los resultados con ambos procedimientos. - Con la herramienta Recortes lleva los resultados obtenidos, gráfica y analíticamente, al word descargado. - Sube el trabajo realizado al aula virtual.	Documento Word con los problemas de sistemas de ecuaciones resueltos.	- Descarga documentos desde el aula virtual a su PC o escritorio. - Sabe utilizar el programa Geogebra o Wiris para hacer cálculos numéricos. - Maneja la herramienta Recorte. - Sube documentos al aula virtual.
	12. Datos y alfabetización informacional MATEMÁTICAS y TECNOLOGÍA	12.1. Buscar y seleccionar datos e información y guardarlos de forma habitual en entornos digitales. 12.2. Crear un formulario para captura y organización de información y datos. 12.3. Representar datos mediante gráficos sencillos y extraer conclusiones sobre ellos. DESCRIPTORES NO TRABAJADOS 12.4 Introducir datos de forma adecuada en formularios y otras herramientas digitales como Geogebra, Wiris, etc. MATEMÁTICAS. 12.5 Manejar datos numéricos con hojas de cálculo, por ejemplo con Excel o similar. TECNOLOGÍA	D.12.4. Crea una hoja Excel con aumentos y disminuciones porcentuales MATEMÁTICAS: - Descarga un documento Word del aula virtual con una serie de problemas de aumentos y disminuciones porcentuales y los resuelve en su cuaderno de trabajo. - Resuelve los problemas a través de una hoja Excel donde tiene que ir introduciendo fórmulas para recalculando los porcentajes. - Mediante la herramienta Recortes lleva los resultados obtenidos al documento Word descargado. - Sube al aula virtual el trabajo realizado.	- Hoja Excel. - Documento Word con los resultados de los problemas.	- Sabe utilizar una hoja excel e introducir fórmulas. - Emplea la herramienta Recorte para construir el documento Word con los problemas de aumentos y disminuciones porcentuales. - Sube documentos al aula virtual.
			D.12.4. y D.12.5. Diseña una factura con iva del importe de un proyecto utilizando Excel. Sube el archivo al aula virtual, a Google Drive y a Google Sites. TECNOLOGÍA	- Archivo con la factura. - Enlace al archivo subido a Drive.	- Maneja las funciones más sencillas de una hoja de cálculo. - Sube el archivo al aula virtual. - Sube el archivo a Drive. - Inserta correctamente el enlace en Google Sites.

DOCUMENTO PORFOLIO DIGITAL ESO

Áreas	Competencias	3º ESO Descriptores	Trimestre	Actividades	Evidencias	Criterios de evaluación/Estándares de aprendizaje
Ciudadanía Digital	1. Identidad, imagen y reputación ¿TUTORÍA?	1.1. Ser consciente del rastro digital que deja el uso de medios digitales (por ejemplo, historial del navegador, cookies...) y de que esa información se puede buscar, copiar y pasar. 1.2. Explicar los beneficios y riesgos de presentarse en la red con diversos perfiles (por ejemplo, personal y profesional). 1.3. Comprender la normativa básica sobre protección de datos y las responsabilidades que tienen las organizaciones sobre los datos que almacenan. DESCRIPTORES NO TRABAJADOS	1			
			2			
			3			
	2. Salud y bienestar BIOLOGÍA (1º, 3º, 4º ESO) Y ORIENTACIÓN (2º ESO)	2.1. Analizar la influencia de los medios digitales en la salud física y analizar hábitos para la prevención de posibles riesgos y anomalías surgidas por su uso y abuso.	1	D.2.1 Elabora una presentación sobre los riesgos de las redes sociales en la salud utilizando la herramienta Powtoon. Previamente busca información en la red, elabora un guion y estructura la información ilustrándola mediante imágenes. Cita correctamente las fuentes documentales.	Presentación en Powtoon.	- Busca información adecuada en la red. - Maneja correctamente la aplicación Powtoon. - Muestra la información seleccionada de forma estructurada en la presentación. - Cita la webgrafía.
3. Normativa digital, licencias y propiedad intelectual HISTORIA	3.1. Explicar la dimensión legal y ética del respeto a los derechos de autor (por ejemplo explicar las ramificaciones legales y éticas de la piratería y el plagio) 3.2. Aplicar rutinas bien especificadas de uso de licencias y normas de derechos de autor en publicaciones digitales.	1	D.3.1 y D.3.2. Mediante una presentación en línea define el concepto de probidad académica, identifica las situaciones de plagio y explica el valor de los trabajos originales y con citas. En la presentación y en las tareas de aprendizaje aplica, de modo básico, el sistema de referencias y citas APA-Harvard.	- Presentación en línea para definir la probidad académica realizada en Google Presentations, mediante la cuenta con dominio @iesrosachacel.org	- Define el concepto de probidad académica y la aplica en sus tareas de aprendizaje. - Utiliza, en un modo básico, el sistema de referencias y citas APA-Harvard. - Maneja las presentaciones de Google Presentations.	
		2	D.3.1 y D.3.2. En un trabajo realizado sobre los contenidos de la asignatura cita correctamente los documentos utilizados y entiende que la edición de imágenes, textos y otros productos digitales está sujeta a derechos y permisos.	- Trabajo con todas las fuentes citadas correctamente y las imágenes y productos digitales elegidos sujetos a derechos de autor según la normativa aplicable en Internet: Copyright, Copyleft y Creative Commons.	- Cita correctamente las fuentes utilizadas. - Elige imágenes, textos y otros productos digitales teniendo en cuenta los derechos y permisos. - Incorpora los logotipos de las licencias de Copyleft y Creative Commons que ha utilizado.	
		3	D.3.1 y D.3.2. Construye un póster, por equipos, en un documento de Drive compartido, que presente los conceptos de derechos de autor en Internet (derechos morales, derechos patrimoniales o de explotación, dominio público, licencias Creative Commons, acceso abierto), los identifica en las fuentes de información que consulta y los presenta y aplica en el póster creado.	- Póster en Drive compartido con sus compañeros de equipo que presente los conceptos de derechos de autor en Internet.	- Elabora un póster en equipo en un documento Drive compartido. - Define con precisión los siguientes conceptos: derechos de autor, derechos morales, derechos patrimoniales o de explotación, dominio público, Copyleft, licencias Creative Commons, acceso abierto y firma digital. Apoya la explicación en elementos gráficos.	
4. Comportamiento en la Red ORIENTACIÓN	4.1. Adaptar su comportamiento en línea a diferentes audiencias, diferenciando aspectos básicos de la diversidad cultural y generacional en entornos digitales. 4.2. Seleccionar medios digitales y hábitos de netiqueta para poder participar como ciudadano de la sociedad digital.	1	D.4.1. D.4.2. PAT: En equipo, diseñan un cuestionario para conocer qué comportamientos (p.e., lenguaje) se emiten en el entorno digital en relación con la diversidad cultural y como garantía de un trato social adecuado (etiqueta net). Cada cuestionario es contestado por los miembros de los otros equipos y cada equipo analiza las respuestas dadas a su cuestionario recogiendo las conclusiones en un documento de texto.	- Formulario Google. - Documento de texto con las conclusiones obtenidas a partir del análisis de las respuestas dadas por los compañeros.	- Aporta al menos una pregunta al cuestionario. - Analiza las respuestas de los compañeros a su/s pregunta/s y emite conclusiones.	
		2	D.5.1. Crea un grupo de correo con el dominio @iesrosachacel.org con los compañeros de la clase, conserva los datos en un fichero CSV y envía con firma a todos una información relativa a la distribución de un trabajo colectivo sobre género y autores representativos del Siglo de Oro.	- Archivo CSV con los datos de los usuarios y pantallazo del correo enviado - Pantallazo del correo enviado a los compañeros	- Crea un grupo de correo y lo exporta en formato csv. - Configura una firma personalizada en su gestor de correo. - Envía un correo a dicho grupo con una firma personalizada.	
5. Comunicación LENGUA	5.1. Adaptar los diferentes medios de comunicación para mejorar la interacción dentro de un contexto determinado. 5.2. Mostrar a sus compañeros la herramienta de comunicación más apropiada para determinado fin.	2	5.2. Elabora un texto argumentativo que presente una de las siguientes herramientas, así como sus ventajas e inconvenientes, para una situación concreta de comunicación y lo sube como tarea donde determine el profesor: Wiki, Foro, Blog, Glosario, Formulario, Grupo de correo, Calendario google, Twitter, Mensajería privada (Whats App), Micro blog (twitter), Red social visual (Facebook, Instagram), Videoconferencias, otras.	Documento de texto o presentación	- Conoce las características de las herramientas de comunicación digital más usuales. - Discrimina la eficacia de las distintas herramientas de comunicación digital en función de la situación comunicativa.	
		1	D.6.1 Recopila información y elabora una presentación en Drive con los elementos químicos asignados por el profesor. A continuación, los incluye en una tabla periódica grupal realizada en Powerpoint (o equivalente). D.6.2 Recupera la última versión del trabajo, lo modifica y guarda correctamente, dejando constancia del mismo en un Padlet.	- Tabla periódica digital. - Padlet del historial de cambios.	- Conoce y usa diferentes herramientas colaborativas como Powerpoint y Padlet. - Identifica y soluciona problemas de la colaboración en línea en herramientas como Powerpoint y Padlet. - Crea una tabla periódica digital con herramientas tales como Powerpoint. - Crea un historial de cambios con una herramienta como Padlet.	
6. Colaboración FÍSICA	6.1. Utilizar diferentes herramientas de colaboración en línea para realizar trabajos cooperativos y utilizarlas en la producción de recursos, trabajos y proyectos. 6.2. Solucionar problemas sencillos relativos a la colaboración en línea.	1	D.7.1. Por equipos, buscan información sobre el encriptado de datos y realizan un cuestionario en Google Forms para intercambiarlo entre los diferentes equipos y resolverlo. Reflexionan sobre la información sensible relacionada con los contenidos estudiados en la asignatura (por ejemplo, la sanidad), debaten sobre ello y crean un documento Word con las conclusiones obtenidas.	- Cuestionario en Google Forms. - Documento con las conclusiones obtenidas en el debate.	- Conoce el concepto del encriptado de datos y reflexiona sobre su finalidad. - Crea un cuestionario en Google Forms. - Realiza un documento Word con las conclusiones obtenidas en el debate.	
		1	D.7.2. Por equipos crean una base de datos que contenga una serie de enlaces a páginas web sobre las distintas enfermedades que afectan a los aparatos y sistemas del cuerpo humano. Elaboran un Padlet que recoja todos los enlaces organizados por aparatos y sistemas del cuerpo humano.	Padlet de cada equipo.	- Crea una base de páginas web y las etiqueta semánticamente. - Conoce y maneja la herramienta de trabajo colaborativo Padlet o similar.	
7. Almacenamiento y uso compartido BIOLOGÍA	7.1. Saber que existe el encriptado de datos y su finalidad (por ejemplo enviar datos sensibles con mayor seguridad). 7.2. Utilizar hipervínculos y crear listas de recursos organizadas por etiquetado semántico. BIOLOGÍA	1	D.8.1. Por equipos elaboran una infografía que explique los rasgos básicos de los sistemas de búsqueda en Internet: búsquedas de información, de navegación, transaccionales, geolocalizadas y multimedia.	Infografía construida por equipos con los conceptos indicados.	Define con precisión los diferentes sistemas de búsqueda en Internet: de información, e navegación, transaccionales, geolocalizadas, y multimedia. Apoya las definiciones con recursos gráficos.	
		2	D.8.1. Elabora un póster que explique los métodos de búsqueda de información en Internet: motor de búsqueda, descriptores, búsqueda simples (por palabras o palabras, búsqueda booleanas) y búsqueda avanzada.	Póster construido por equipos con los conceptos indicados sobre métodos de búsqueda de información con apoyo gráfico explicativo.	Define con precisión los diferentes sistemas de búsqueda de información en Internet: motor de búsqueda, descriptores, búsqueda simples (por palabras o palabras, búsqueda booleanas) y búsqueda avanzada. Apoya las definiciones con recursos gráficos.	
		3	D.8.2. Elabora su portafolio personal en Google Sites organizado por secciones, carpetas, colecciones de documentos y archivos que muestren el proceso de aprendizaje a través de los trabajos del alumno creados con herramientas tecnológicas.	Portafolio personal en Google Sites organizado por cursos, asignaturas y trabajos.	- Crea su portafolio en Google Sites. - El portafolio está bien organizado y refleja el proceso de aprendizaje a través de los trabajos del alumno.	
8. Planificación, selección e investigación HISTORIA	8.1. Explicar sistemas de búsqueda y criterios de selección de contenidos. 8.2. Organizar la información seleccionada con diversas herramientas digitales y métodos que permitan crear colecciones de artefactos que muestren conexiones significativas o conclusiones.	1	D.9.1. Elabora un documento de texto sobre un tema propuesto en clase que incluya elementos como imágenes, gráficos,... y cuyo formato incluya una estructura con encabezados, pies de página.	Documento creado (formato editable)	- Crea un documento en el que aparezcan al menos dos imágenes, un gráfico y una tabla.	
		2	D.9.2. Elabora un documento de texto sobre un tema propuesto en clase que incluya elementos como imágenes, gráficos,... y cuyo formato incluya una estructura con encabezados, pies de página.	Documento creado (formato editable)	- Crea un documento en el que aparezcan al menos dos imágenes, un gráfico y una tabla.	

PRODUCCIÓN	9.Creación LENGUA y TECNOLOGÍA		formato incluya una estructura con encabezados, pies de página, numeración, índice automático, ... LENGUA		un gráfico y una tabla. - Los tipos de letra, así como elementos del formato, se corresponden con los establecidos por el instituto.
		2	D.9.2. Integra diseños de circuitos eléctricos y electrónicos en Informes sobre las prácticas de taller. TECNOLOGÍA	- Informes de las prácticas con circuitos realizados con Crocodile Clips o similar.	- Entrega Informe de prácticas en un documento según guion propuesto por el profesor. - Contiene los circuitos realizados con imágenes copiadas o capturadas.
		3	D.9.3. Realiza Dibujos sencillos en 2D acotados y en 3D que sean imprimibles con impresora en 3D TECNOLOGÍA	- Archivos 2D realizados con programa CAD (Qcad) que incluyan un margen y un cajetín. - Archivos 3D realizados con SKetchup, o similar, que sean imprimibles y aplicados a una pieza de un robot.	- Realiza dibujos planos en diédrico acotando y en perspectiva isométrica utilizando herramientas de proyección y las rejillas isométricas. - Crea y edita capas en los dibujos. - Utiliza líneas, círculos y polígonos. - Realiza una plantilla con las medidas adecuadas al formato del papel. - Crea diseños 3D con vistas a imprimir alguna pieza del proyecto o robot planteado por el profesor. - Exporta a formato .stl y es capaz de laminarlo a distintas calidades de impresión.
		2	D.9.4. Crea una página web sencilla sobre el autor literario que indique el profesor que ofrezca la posibilidad de vínculos que lleven a la fuente de los datos o a documentos o a otras informaciones complementarias. LENGUA	Enlace a la página web.	- Crea la página web en la que se organizan los contenidos según el tipo de información que ofrecen, con más de tres vínculos a documentos u otras páginas que recogen información relevante sobre el autor asignado.
MANEJO DE DATOS Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	10.Evaluación y mejora BIOLOGÍA	1	D.10.1. Evalúa las presentaciones realizadas con Powtoon (D.2.1), tanto las de los compañeros como las propias, mediante un Formulario Drive facilitado por el profesor. D.10.2. Realiza las correcciones sugeridas a través de los resultados de la autoevaluación y la coevaluación.	- Formulario de evaluación completo en Drive. - Presentación con Powtoon con las correcciones realizadas.	- Rellena adecuadamente el Formulario Drive. - Realiza las correcciones en su presentación después de analizar la autoevaluación y coevaluación.
		1	D.11.1. y 11.2. Descarga y modifica parámetros en un programa proporcionado por el profesor para que cambie las tareas que realiza un sistema electrónico con Arduino. Realiza un informe con las prácticas de robótica y un proyecto de robot sencillo propuesto (tipo semáforo) que incluya dibujos de montajes y fotografías de los mismos.	- Informe de las prácticas de robótica. - Proyecto de robot sencillo con dibujos de montajes y fotografías de los mismos.	- Con el IDE de Arduino o S4A crea y/o modifica los programas para controlar Leds, motores y servomotores con botones y sensores de luz y/o temperatura. - Dibuja los esquemas de los circuitos con aplicaciones tipo FRITZZING para facilitar el montaje práctico. - Entiende y modifica los programas con el IDE de Arduino, o los crea con S4A.
	11.Resolución de problemas y de modelos computacionales TECNOLOGÍA Y MATEMÁTICAS		11.1. Entender instrucciones escritas o diagramas de flujo para determinar la función o el resultado de un proceso o la resolución de un problema. TECNOLOGÍA 11.2. Detectar y corregir errores sencillos en los algoritmos (por ejemplo, identificar y corregir un posible error). TECNOLOGÍA 11.3. Utilizar el programa Geogebra para la resolución gráfica y algebraica de problemas de ecuaciones de primer y segundo grado, y de sistemas de ecuaciones lineales. MATEMÁTICAS.	D.11.3 El alumno utiliza Geogebra para resolver problemas que se resuelven mediante sistemas de ecuaciones lineales: - Descarga el archivo que incluye una serie de sistemas de ecuaciones lineales con dos incógnitas y lo resuelve en el cuaderno. - Realiza la resolución gráfica con el programa Geogebra. - Realiza la resolución analítica con el programa Wiris y comprueba los resultados con ambos procedimientos. - Usa la herramienta Recortes para llevar los resultados obtenidos, gráfica y analíticamente, al word descargado. - Sube al aula virtual del trabajo realizado.	Documento Word con el trabajo realizado. - Sabe formular algebraicamente una situación de la vida cotidiana mediante ecuaciones y sistemas de ecuaciones, las resuelve e interpreta críticamente el resultado obtenido. - Sabe descargarse documentos desde el aula virtual a su PC o escritorio. - Utiliza el programa Geogebra o Wiris para hacer cálculos numéricos. - Emplea correctamente la herramienta Recortes. - Sube el documento al aula virtual.
12.Datos y alfabetización informacional MATEMÁTICAS	1	D.12.1., 12.3. y 12.4. Explica brevemente las diferencias de uso entre una hoja de cálculo y una base de datos. Crea una hoja de cálculo completa con todas las frecuencias, incluyendo fórmulas en las celdas, y hace un estudio analítico y gráfico de los resultados obtenidos. Usa fórmulas adecuadas para calcular los principales parámetros estadísticos. Sube la hoja de cálculo a su portfolio digital (Google Sites) compartido con los proyectos del resto del grupo en la Web Portfolio, indicando el nombre de la asignatura y aportando un breve resumen de la actividad.	Hoja de cálculo que incluye las diferencias entre una base de datos y una hoja de cálculo y una tabla de frecuencias completa con las fórmulas y los gráficos apropiados y ajustada a las indicaciones del profesor.	- Diferencia las utilidades de hojas de cálculo y bases de datos. - Organiza datos. - Genera gráficos estadísticos. - Calcula parámetros de tendencia central y de dispersión. - Sube la hoja de cálculo a Google Sites. - Etiqueta la información en su portfolio personal. - Localiza y comprende la organización de la Web Portfolio.	

DOCUMENTO PORFOLIO DIGITAL ESO

Áreas	Competencias	4º ESO Descriptores	Trimestre	Actividades	Evidencias	Criterios de evaluación /Estándares de aprendizaje
Ciudadanía Digital	1. Identidad, imagen y reputación TECNOLOGÍA	1.1. Construir una reputación en un contexto de empleabilidad (por ejemplo, mantener un comportamiento responsable en las Redes Sociales). (Charlas de la Guardia Civil?????) 1.2. Ser consciente de los riesgos y de la utilización que se hace de datos y servicios en dispositivos personales cuyos términos de uso figuran en gran variedad de software y servicios web. DESCRIPTORES SIN TRABAJAR	1			
			2			
			3			
	2. Salud y bienestar BIOLOGÍA 1º, 3º, 4º ESO) ORIENTACIÓN (2º ESO)	2.1. Explicar modos de evitar problemas físicos y psicológicos causados por el uso de la tecnología. 2.2. Comprender las responsabilidades legales y el impacto medioambiental que supone la utilización de la tecnología.	1	D.2.1. A partir de experiencias cercanas, noticias o información obtenida en la red, recogen una relación de casos reales en los que el uso de la tecnología haya causado problemas físicos y psicológicos. Analizan dichos problemas de salud y buscan o idean modos de evitarlos. El trabajo lo realizan en un mural digital con la herramienta Lino.it, Padlet o similar.	Mural con Lino.it, Padlet o similar.	- Busca casos en los que el uso de las tecnologías afecten a la salud y ofrecen soluciones. - Realiza un mural digital con la herramienta asignada.
			2	D.2.2. Ecología: En grupos de 2/3 alumnos realizan una infografía en Canva sobre los componentes del móvil y su reciclaje. Buscan información adecuada en la red. Citan las fuentes documentales correctamente.	Infografía en Canva.	- Busca y selecciona la información sobre el tema. - Estructura adecuadamente la información en una infografía con Canva. - Referencia correctamente las fuentes digitales.
3. Normativa digital, licencias y propiedad intelectual HISTORIA	3.1. Especificar los puntos clave que debe tener un trabajo creativo para que se considere que utiliza correctamente las licencias de derechos de autor y que cumple la ley de protección de datos. 3.2. Citar las fuentes al investigar de acuerdo a convenciones establecidas y explicar la importancia de esto.	1	D.3.1. y 3.2. Elabora una guía que incluya los puntos clave que debe tener un trabajo creativo que utiliza correctamente las licencias de derechos de autor y que cumple con la ley de protección de datos. Busca la información necesaria y crea un texto con el guion radiofónico. En el texto del guion cita las fuentes utilizadas de acuerdo con la ley de protección de datos, mediante el sistema APA Harvard, y tiene en cuenta las licencias de derechos de autor. A continuación realiza la grabación radiofónica.	Texto del guion radiofónico y grabación con alocución.	- Presenta el texto con la relación de fuentes utilizadas, mediante el sistema APA Harvard. - Realiza la grabación radiofónica manejando correctamente las herramientas.	
4. Comportamiento en la Red ORIENTACIÓN	4.1. Aplicar estrategias apropiadas para proteger los derechos, identidad, privacidad y seguridad emocional suyas y de otros en comunidades virtuales y otros entornos digitales.	1	D.4.1. PAT: Participa con los compañeros de equipo en el diseño de un cómic (p.e., herramienta Pixton) sobre estrategias relativas al aspecto del descriptor que les haya correspondido (a. Protección de derechos; b. Protección de identidad; c. Protección de privacidad; d. Seguridad emocional).	Cómic elaborado.	Participa en la exposición y explicación del cómic al resto de la clase, hablando de la viñeta o viñetas que ha diseñado.	
INTERACCIÓN Y COOPERACIÓN	5. Comunicación LENGUA	5.1. Comunicar el resultado de sus investigaciones y tareas de aprendizaje usando diversos medios y formatos. 5.2. Usar una gran variedad de tecnologías digitales para comunicarse justificando la elección en la pertinencia de los mismos como distribuidores de información. 5.3. Contribuir a un mejor uso de las herramientas digitales para una mejor comunicación e interacción.	1	D. 5.1, 5.2. y 5.3. Participación activa en debates en el aula virtual a través de un foro. Realiza una de las dos actividades que se proponen a continuación: * El profesor crea un foro para realizar un comentario de texto. Cada alumno realiza al menos una aportación relevante: una observación estilística bien documentada, una aportación de información pertinente para la comprensión del texto, un análisis estructural, de los personajes o de los tópicos, etc. Además, cada alumno redacta dos respuestas argumentadas a entradas de otros alumnos. Las intervenciones deben estar bien redactadas y documentadas, bien con el propio texto, bien con documentación externa correctamente referenciada, y tener una extensión mínima de 350 palabras. * El profesor crea un foro en el que se alberga un club de lectura o de cine. En él los alumnos deben hacer recomendaciones a través de reseñas bien argumentadas y redactadas.	Foro (pantallazo de las intervenciones propias).	Participa en el foro con una entrada y dos respuestas bien construidas.
			2	D. 5.1, 5.2. y 5.3. Participación en un blog de temática establecida por el profesor o consensuada con los alumnos. El alumno escribe al menos dos textos de diversos géneros periodísticos relacionados con la actualidad y con un tema establecido. Por ejemplo, se puede crear un blog en torno al cambio climático y los alumnos se reparten la redacción de varias columnas de opinión, algunas entrevistas, algún pequeño reportaje de investigación, etc.	Blog (enlace a las entradas propias).	Publica dos entradas en el blog, de dos subgéneros periodísticos diferentes.
	6. Colaboración BIOLOGÍA	6.1. Evaluar los sistemas de colaboración elegidos y mencionar cómo pueden mejorarse y usarlos de la forma más eficaz para lograr los objetivos y la consecución de tareas. 6.2. Explorar asuntos locales y globales y utilizan tecnologías colaborativas para trabajar con otros para investigar soluciones.	1	D. 6.1. y 6.2. "¿Cambiamos el clima?": En grupos de 4 alumnos realizan un póster colaborativo en Google Dibujo formato A3, en el que incluyen códigos QR sobre el cambio climático (lluvia ácida y efecto invernadero) y las posibles soluciones. Descargan el póster en formato PDF o JPEG y la suben a la tarea abierta en Moodle por el profesor. Cada grupo presenta su tarea para ser evaluada y poder mejorarla (D.10.1/D.10.2) BIOLOGÍA	- Documento PDF o imagen JPEG con el póster creado.	- Realiza póster colaborativo en Google Dibujo. - Crea códigos QR y los inserta en el póster. - Descarga el póster en formato documento PDF o imagen JPEG. - Sube el trabajo a la tarea de Moodle
			2			
			3			
7. Almacenamiento y uso compartido FÍSICA	7.1. Compartir ideas, recursos, materiales... a través de servicios web con audiencias internacionales (por ejemplo subir contenidos a webs públicas o a blogs personales para compartir con una audiencia determinada). 7.2. Explicar a los compañeros y al profesor cómo se utilizan las distintas plataformas. 7.3. Resolver problemas que tengan que ver con el almacenamiento de datos o la actualización de ficheros.	1	D.7.1. Crea videos tutoriales en los que explica problemas tipo de cada tema del curso y los sube a la plataforma Youtube con usuario @iesrosachacel.org. Crea una página web, con el resto de compañeros, en la que comparte los videos tutoriales y otros materiales creados a lo largo del curso. D.7.2. Por parejas, crea una presentación breve en Drive compartido en la que explica de manera sencilla cómo se utilizan las plataformas con las que va a trabajar (Youtube, Wordpress, Blogger, etc.). D.7.3. Los videos de la actividad anterior no pueden superar la duración indicada por el profesor y utilizarán una resolución máxima que permita alojarlos, sin problemas, en las plataformas utilizadas en el centro (Moodle, página web del grupo...).	- Página web. - Video tutorial del problema. - Presentación con instrucciones sobre el manejo de plataformas utilizadas.	- Realiza la presentación con las instrucciones sobre el manejo de las plataformas utilizadas. - Maneja de manera adecuada la página web del grupo. - Edita contenidos en video y otras aplicaciones ajustados a las exigencias de la plataforma utilizada. - Publica contenidos en la plataforma.	
8. Investigación, selección y planificación HISTORIA	8.1. Explorar activamente problemas del mundo real con medios digitales y sintetizar información relevante y adecuada al objetivo propuesto a partir de una variedad de fuentes y medios. 8.2. Justificar argumentos que se aportan como resultado de la investigación en medios digitales.	1	D.8.1. Busca la información necesaria en tres fuentes diferentes y construye una guía audiovisual para visitantes del Monasterio de El Escorial. D.8.2 Redacta un guion de audio con los rasgos esenciales de cada zona de El Monasterio; integra algunos pasajes musicales pertinentes así como pausas de silencio. La guía debe contener informaciones relevantes y documentadas. Utiliza un lenguaje argumentativo y divulgativo que sea adecuado para todos los públicos.	Guía audiovisual con las características propuestas.	- Elabora un guion con un lenguaje argumentativo y divulgativo que sintetiza la información relevante utilizando al menos tres fuentes diferentes, integrando pasajes musicales. - Crea una guía audiovisual.	
9. Creación LENGUA	9.1. Emplear herramientas avanzadas en los distintos programas de edición. 9.2. Utilizar diversas herramientas y técnicas para crear un proyecto personal individual o colectivo incorporando variados componentes en uno o más idiomas. 9.3. Crear diversos artefactos digitales con fines de exposición de los contenidos generados.	1	D. 9.1, 9.2 y 9.3. Coordina en grupo, online, a través de discos duros virtuales (Drive, One Drive, Cloud de Educamadrid) o grupos de correo, la realización de un video, y utiliza herramientas web para su edición. Por ejemplo, los alumnos escogen un autor de entre los estudiados en el curso, investigan sobre él y crean un video con una entrevista fingida que incluya la introducción de un periodista, la propia entrevista y la presentación de la obra que supuestamente se acaba de publicar, con efectos de sonido.	- Memoria del proceso de realización con pantallazos del uso concreto de al menos dos de las herramientas utilizadas. - Video.	- La memoria refleja el uso de herramientas de coordinación digital (discos duros virtuales, grupos de correo, etc.). - Elabora un video con cortes y banda sonora. - Sube el video a la cuenta de Youtube.	
10. Evaluación y mejora BIOLOGÍA	10.1. Razonar la elección de forma y contenido delante de una audiencia crítica. 10.2. Citar las fuentes utilizadas correctamente. 10.3. Hacer cambios detallados y específicos basados en los comentarios de retroalimentación y la autoevaluación considerados relevantes.	1	D.10.1 Realiza la evaluación de las presentaciones en Google Dibujo (D.6.2) de los compañeros y propias mediante un Formulario Drive facilitado por el profesor. D.10.2 En el póster colaborativo (D.6.2) incluye las fuentes correctamente. D.10.3 Realiza las correcciones sugeridas a través de los resultados de la autoevaluación y coevaluación.	- Formulario de evaluación completo en Drive. - Webgrafía. - Póster con las correcciones realizadas.	- Rellena adecuadamente el Formulario Drive. - Incluye la webgrafía correctamente. - Realiza las correcciones en el póster después de analizar la autoevaluación y coevaluación.	

