

Nombre Apellido1 Apellido2 1º X ESO

Identidad, imagen y reputación	Conoce lo que es la identidad digital.	
	Habla sobre el impacto que el contenido digital creado puede tener y sobre cómo puede afectar a la identidad digital la información que se comparte.	
	Elige estrategias de protección de datos personales y privacidad en entornos digitales.	
Salud y bienestar	Reflexiona sobre el papel que juegan los medios digitales en la vida diaria y los posibles riesgos para la salud y bienestar.	
Normativa digital, licencias y propiedad intelectual	Comprende qué son los derechos de autor y conoce las diferentes licencias que se aplican a la información y a las publicaciones digitales.	
	Entiende que las imágenes, al igual que los textos y otros productos digitales, se pueden editar digitalmente y conoce los derechos y permisos asociados a esto.	
Comportamiento en la red	Define normas de conducta básicas a la hora de interactuar en medios digitales (educativos y legales para la edad: aula virtual, correo institucional...).	
	Demuestra un conocimiento básico de los aspectos legales relacionados con el comportamiento en la red (por ejemplo, acoso, información o publicidad falsas y uso de contenidos o imágenes inapropiados sin consentimiento).	
	Identifica situaciones y estrategias de alto riesgo para poder evitarlas.	
Comunicación	Selecciona tecnologías digitales sencillas apropiadas para comunicarse en un contexto determinado.	
	Maneja cuentas en línea conociendo las posibilidades que cada una ofrece.	
Colaboración	Elige y maneja de forma básica herramientas para procesos de colaboración y las utiliza en función de sus propósitos.	
	Tiene en cuenta los cambios sucesivos realizados en un fichero y es capaz de restaurar el más conveniente, si fuera necesario.	
Almacenamiento y uso compartido	Reconoce tecnologías digitales que permiten almacenar archivos y compartir datos.	
	Determina las propiedades de un archivo para identificar su ubicación y tamaño y para tenerlo en cuenta a la hora de almacenarlo y compartirlo.	
	Identifica la autoría de un archivo y conoce modos de referenciar dicha autoría.	
Investigación, selección y planificación	Identifica la información que necesita.	
	Planifica estrategias de búsqueda en Internet para encontrar y seleccionar fuentes que se adapten al objetivo de la investigación.	
	Evalúa la validez y fiabilidad de las fuentes, recursos y datos seleccionados.	
Creación	Identifica modos de crear y editar contenidos sencillos en formatos simples.	
	Elige cómo expresarse a través de medios digitales sencillos (por ejemplo, grabar vídeos).	
Evaluación y mejora	Evalúa el trabajo propio y ajeno y justifica su contenido en función de la audiencia (por ejemplo, hace observaciones sobre el contenido y la presentación del trabajo de un compañero).	
	Reacciona positivamente a los comentarios de retroalimentación (feedback).	
Resolución de problemas y de modelos computacionales	Reconoce un algoritmo.	
	Identifica diferentes partes de un proceso (por ejemplo inicio, final, variables, bucles) y aplica el razonamiento lógico para crear diagramas de flujo sencillos.	
	Diseña secuencias simples de instrucciones que den respuesta a un problema dado o que sirvan para realizar una tarea sencilla.	
	Selecciona posibles herramientas digitales y respuestas tecnológicas para atender necesidades específicas.	
Datos y alfabetización informacional	Reconoce diferentes tipos de datos e información.	
	Identifica modos de organizar, guardar y recuperar datos, contenidos e información de forma sencilla en entornos digitales	
	Introduce datos de forma adecuada en formularios, hojas de cálculo y otras herramientas digitales como Geogebra, Wiris, etc.	
	Selecciona posibles herramientas digitales y respuestas tecnológicas para atender necesidades específicas	

NC = No conseguido EP = En proceso C = Conseguido

Nombre Apellido1 Apellido2 2º X ESO

Salud y bienestar	Identifica usos y comportamientos no saludables y determina un comportamiento físico y psicológico sano en la red.	
Normativa digital, licencias y propiedad intelectual	Actúa responsablemente como creador y usuario de trabajo creativo, según las normas existentes.	
	Busca imágenes filtrando por licencia y conoce páginas donde puedan encontrarse imágenes o recursos digitales libres de derechos o con copyleft.	
Comportamiento en la red	Conoce y aplica 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.	
	Define e identifica formas avanzadas de cyberbullying, aprende cómo evitarlo y es consciente de las consecuencias de esta práctica.	
	Analiza el comportamiento ajeno en la red y decide si podría llegar a ser beneficioso o dañino.	
Comunicación	Selecciona y utiliza de acuerdo con sus necesidades diferentes herramientas de comunicación en línea para fines específicos.	
	Organiza y gestiona los contactos de sus espacios de comunicación.	
Colaboración	Selecciona y utiliza herramientas de colaboración en línea para crear un proyecto con otros.	
	Presenta en equipo el resultado de sus investigaciones con herramientas digitales que permiten la elaboración de proyectos colaborativos.	
Almacenamiento y uso compartido	Utiliza herramientas avanzadas de manejo de ficheros (por ejemplo, herramientas de etiquetado y compresión).	
	Recupera la información guardada según una clasificación y un orden establecidos, por fecha de creación o de modificación, orden alfabético o tipo de archivo.	
	Hace el seguimiento de las revisiones realizadas en un documento y es capaz de restaurar la versión apropiada.	
Investigación, selección y planificación	Busca diferentes fuentes y las contrasta asegurándose de que están activas y son fiables.	
	Selecciona y organiza la información.	
Creación	Utiliza herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imagen, sonido, animación y vídeo.	
Evaluación y mejora	Justifica decisiones y explica las ventajas y desventajas de los diferentes resultados y la forma de mostrarlos con medios digitales.	
	Sugiere mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y de la autoevaluación.	
	Evalúa de manera guiada el trabajo digital propio y ajeno. Explica las ventajas e inconvenientes de los métodos de evaluación.	
Resolución de problemas y de modelos computacionales	Identifica modelos y crea maneras de reutilizar códigos.	
	Modifica un determinado diagrama de flujo para variar las reglas de un algoritmo y predecir resultados de un proceso cuando se introducen variables.	
	Configura el uso de herramientas digitales básicas como instrumentos de aprendizaje y generación de conocimiento.	
	Resuelve problemas de semejanza con herramientas digitales (Geogebra).	
	Resuelve problemas de sistemas de ecuaciones lineales con herramientas digitales (Geogebra y Wiris).	
	Resuelve problemas de cálculos de áreas y perímetros con herramientas digitales (Geogebra).	
Datos y alfabetización informacional	Introduce datos de forma adecuada en formularios y otras herramientas (Geogebra, Wiris, etc.).	
	Maneja datos numéricos en hojas de cálculo.	

NC = No conseguido EP = En proceso C = Conseguido

Nombre Apellido1 Apellido2 3º X ESO

Salud y bienestar	Reflexiona sobre la influencia de los medios digitales en la salud física y determina una serie de hábitos para la prevención de posibles riesgos y anomalías surgidas por su uso y abuso.	
Normativa digital, licencias y propiedad intelectual	Explica la dimensión legal y ética del respeto a los derechos de autor.	
	Aplica rutinas bien especificadas de uso de licencias y normas de derechos de autor en publicaciones digitales.	
Comportamiento en la red	Adapta su comportamiento en línea a diferentes audiencias, diferenciando aspectos básicos de la diversidad cultural y generacional en entornos digitales.	
	Selecciona medios digitales y hábitos de netiqueta para poder participar como ciudadano de la sociedad digital.	
Comunicación	Adapta los diferentes medios de comunicación para mejorar la interacción dentro de un contexto determinado.	
	Muestra a sus compañeros la herramienta de comunicación más apropiada para un determinado fin.	
Colaboración	Utiliza diferentes herramientas de colaboración en línea para realizar trabajos cooperativos y producir recursos y proyectos.	
	Soluciona problemas sencillos relativos a la colaboración en línea.	
Almacenamiento y uso compartido	Conoce la existencia del encriptado de datos y su finalidad (por ejemplo enviar datos sensibles con mayor seguridad).	
	Utiliza hiperenlaces y crea listas de recursos organizadas por etiquetado semántico.	
Investigación, selección y planificación	Explica sistemas de búsqueda y criterios de selección de contenidos.	
	Organiza la información seleccionada con diversas herramientas digitales y métodos que permitan crear una serie de productos que muestren conexiones significativas o conclusiones.	
Creación	Configura formatos en documentos de texto propios u otros ya existentes.	
	Integra tablas, gráficos y otros elementos que puedan emplearse en documentos o presentaciones.	
	Crea dibujos y diseños en distintas dimensiones.	
	Maneja un editor web sencillo, incluyendo vínculos entre páginas e hipervínculos.	
Evaluación y mejora	Justifica las decisiones tomadas a la hora de evaluar y explica las ventajas y desventajas de los resultados.	
	Sugiere y realiza correcciones y modificaciones que sean relevantes para la audiencia a partir de la finalidad propuesta, dependiendo de los comentarios de retroalimentación y autoevaluación.	
Resolución de problemas y de modelos computacionales	Entiende instrucciones escritas o diagramas de flujo para determinar la función o el resultado de un proceso o la resolución de un problema.	
	Detecta y corrige errores sencillos en los algoritmos.	
	Utiliza el programa Geogebra para la resolución gráfica y algebraica de problemas de ecuaciones de primer y segundo grado, y de sistemas de ecuaciones lineales.	
Datos y alfabetización informacional	Diferencia las utilidades de hojas de cálculo y bases de datos.	
	Etiqueta conceptualmente la información y comprende sus relaciones en la organización semántica de la Web.	
	Utiliza hojas de cálculo para el tratamiento de datos: elabora tablas de frecuencias y gráficos estadísticos y calcula los principales parámetros estadísticos: moda, mediana, media y desviación típica.	
	Analiza grupos grandes de datos e identifica relaciones y tendencias.	

NC = No conseguido EP = En proceso C = Conseguido

Nombre Apellido1 Apellido2 4º X ESO

Salud y bienestar	Explica modos de evitar problemas físicos y psicológicos causados por el uso de la tecnología.	
	Comprende las responsabilidades legales y el impacto medioambiental que supone la utilización de la tecnología.	
Normativa digital, licencias y propiedad intelectual	Especifica 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.	
	Cita las fuentes al investigar de acuerdo a convenciones establecidas y explica la importancia de hacerlo.	
Comportamiento en la red	Aplica estrategias apropiadas para proteger los derechos, identidad, privacidad y seguridad emocional suyas y de otros en comunidades virtuales y otros entornos digitales.	
Comunicación	Comunica el resultado de sus investigaciones y tareas de aprendizaje usando diversos medios y formatos.	
	Usa una gran variedad de tecnologías digitales para comunicarse justificando la elección en la pertinencia de los mismos como distribuidores de información.	
	Contribuye a un mejor uso de las herramientas digitales para una mejor comunicación e interacción.	
Colaboración	Evalúa los sistemas de colaboración elegidos y razona cómo pueden mejorarse y usarse de la forma más eficaz para lograr los objetivos y la consecución de tareas.	
	Explora asuntos locales y globales y utiliza tecnologías colaborativas para trabajar con otros para investigar soluciones.	
Almacenamiento y uso compartido	Comparte ideas, recursos, materiales... a través de servicios web con audiencias internacionales.	
	Explica a los compañeros y al profesor cómo se utilizan las distintas plataformas.	
	Resuelve problemas relacionados con el almacenamiento de datos o la actualización de ficheros.	
Investigación, selección y planificación	Explora activamente problemas del mundo real con medios digitales y sintetiza información relevante y adecuada al objetivo propuesto a partir de una variedad de fuentes y medios.	
	Justifica argumentos que se aportan como resultado de la investigación en medios digitales.	
Creación	Emplea herramientas avanzadas en los distintos programas de edición.	
	Utiliza diversas herramientas y técnicas para crear un proyecto profesional individual o colectivo incorporando variados componentes en uno o más idiomas.	
	Crea diversos artefactos digitales con fines de exposición de los contenidos generados.	
Evaluación y mejora	Razona la elección de forma y contenido delante de una audiencia crítica.	
	Cita las fuentes utilizadas correctamente.	
	Hace cambios detallados y específicos basados en los comentarios de retroalimentación y la autoevaluación considerados relevantes.	
Resolución de problemas y de modelos computacionales	Crea y diseña modelos de forma autónoma y explica por qué representan problemas reales.	
	Aplica y diseña soluciones lógicas para determinadas acciones y resultados de un programa o proceso.	
	Evalúa necesidades para la resolución de un problema aplicando diferentes herramientas digitales.	
	Utiliza el programa Geogebra para la resolución gráfica y algebraica de problemas de ecuaciones y de sistemas de ecuaciones.	
	Utiliza el programa Geogebra para la resolución gráfica de problemas de trigonometría y de geometría analítica en el plano.	
Datos y alfabetización informacional	Crea una hoja de cálculo con frecuencias y hace un estudio analítico y gráfico de los resultados obtenidos.	

NC = No conseguido EP = En proceso C = Conseguido