

**RÚBRICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción para la mejora de la calidad de vida.</b></p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado sepa diferenciar entre la sociedad del conocimiento y la de la información valorando el papel que desempeñan estas tecnologías en el ámbito personal del alumnado y en los procesos productivos, industriales y científicos con sus repercusiones económicas, sociales y medioambientales. Asimismo, se pretende constatar si reconoce y valora la realidad tecnológica en la que se desenvuelve, identificando los cambios que los avances de las TIC producen en todos los ámbitos de la vida cotidiana y en especial en la aparición de nuevos sectores económicos, a través de la realización de investigaciones colaborativas y elaboración de informes.</p>	<p>Analiza y describe <b>de forma básica y recurriendo a tópicos</b> las diferencias entre sociedad de la información y la sociedad del conocimiento. Valora <b>superficialmente, reproduciendo información sin mostrar comprensión</b>, el papel de las TIC en diferentes ámbitos de la vida (personal, producción industrial y científica), atendiendo a sus avances y repercusiones en lo económico, social, cultural y medioambiental. Para ello, investiga en equipo y comunica sus conclusiones mediante informes, monográficos o participando en debates, <b>de forma insuficiente en el nivel</b>, mostrando <b>ambigüedad e incoherencias</b> en sus razonamientos y argumentos.</p>	<p>Analiza y describe <b>en líneas generales</b> las diferencias entre sociedad de la información y la sociedad del conocimiento. Valora <b>superficialmente, reproduciendo información que selecciona</b>, el papel de las TIC en diferentes ámbitos de la vida (personal, producción industrial y científica), atendiendo a sus avances y repercusiones en lo económico, social, cultural y medioambiental. Para ello, investiga en equipo y comunica sus conclusiones mediante informes, monográficos o participando en debates, mostrando <b>ambigüedad e incoherencias</b> en sus razonamientos y argumentos.</p>	<p>Analiza y describe <b>en profundidad</b> las diferencias entre sociedad de la información y la sociedad del conocimiento. Valora <b>críticamente</b> el papel de las TIC en diferentes ámbitos de la vida (personal, producción industrial y científica), atendiendo a sus avances y repercusiones en lo económico, social, cultural y medioambiental. Para ello, investiga en equipo y comunica sus conclusiones mediante informes, monográficos o participando en debates, mostrando <b>claridad</b> en sus razonamientos y argumentos.</p>	<p>Analiza y describe <b>en profundidad y con brillantez</b> las diferencias entre sociedad de la información y la sociedad del conocimiento. Valora <b>críticamente</b> el papel de las TIC en diferentes ámbitos de la vida (personal, producción industrial y científica), atendiendo a sus avances y repercusiones en lo económico, social, cultural y medioambiental. Para ello, investiga en equipo y comunica sus conclusiones mediante informes, monográficos o participando en debates, mostrando <b>claridad y fundamentación</b> en sus razonamientos y argumentos.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b>						
					<b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>						
					<b>COMPETENCIA DIGITAL</b>						
					<b>APRENDER A APRENDER</b>						
					<b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b>						
					<b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b>						
					<b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>2. Identificar los distintos elementos físicos que componen un equipo informático, describiendo sus características y relaciones entre ellos para poder configurarlo con las prestaciones más adecuadas a su finalidad e identificar los diferentes tipos de memoria reconociendo su importancia en la custodia de la información y en su aportación al rendimiento del conjunto.</b></p> <p>Con este criterio se ha de valorar si el alumnado es capaz de configurar un ordenador en función de la finalidad a la que esté destinado, identificando y describiendo el funcionamiento de los subsistemas que lo componen, sus interconexiones y analizando la importancia de los dispositivos de almacenamiento y tipos de memoria en el rendimiento del conjunto.</p>	<p>Configura un equipo informático <b>cometiendo errores</b> en cuanto a atender la función y el uso que se le dará. Identifica y emplea, <b>mostrando desconocimiento e inseguridad</b>, los componentes (capacidad de RAM, de ROM, procesador, placa base, tarjeta de gráficos, tarjeta de red, sistemas de ventilación, etc.) y las combinaciones que entre ellos ofrecerán las mejores prestaciones (almacenamiento, velocidad de procesamiento de información, gestión de datos (imágenes, etc.) consiguiendo una buena relación de calidad, precio y funcionalidad.</p>	<p>Configura un equipo informático <b>cometiendo algunos errores</b> en cuanto a atender la función y el uso que se le dará. Identifica y emplea, <b>mostrando en ocasiones inseguridad</b>, los componentes (capacidad de RAM, de ROM, procesador, placa base, tarjeta de gráficos, tarjeta de red, sistemas de ventilación, etc.) y las combinaciones que entre ellos ofrecerán las mejores prestaciones (almacenamiento, velocidad de procesamiento de información, gestión de datos (imágenes, etc.) consiguiendo una buena relación de calidad, precio y funcionalidad.</p>	<p>Configura <b>con criterio tecnológico</b> un equipo informático, atendiendo a la función y el uso que se le dará. Para ello identifica y emplea <b>con acierto</b>, los componentes (capacidad de RAM, de ROM, procesador, placa base, tarjeta de gráficos, tarjeta de red, sistemas de ventilación, etc.) y las combinaciones que entre ellos ofrecerán las mejores prestaciones (almacenamiento, velocidad de procesamiento de información, gestión de datos (imágenes, etc.) consiguiendo una buena relación de calidad, precio y funcionalidad.</p>	<p>Configura <b>con destreza y buen criterio tecnológico</b> un equipo informático, atendiendo a la función y el uso que se le dará. Para ello identifica y emplea <b>con acierto e ingenio</b>, los componentes (capacidad de RAM, de ROM, procesador, placa base, tarjeta de gráficos, tarjeta de red, sistemas de ventilación, etc.) y las combinaciones que entre ellos ofrecerán las mejores prestaciones (almacenamiento, velocidad de procesamiento de información, gestión de datos (imágenes, etc.) consiguiendo una buena relación de calidad, precio y funcionalidad.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS								
					1	2	3	4	5	6	7		
<p><b>3. Conocer la estructura de un sistema operativo e instalar y utilizar sistemas operativos y software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.</b></p> <p>Con este criterio el alumnado debe ser capaz de elaborar un diagrama con la estructura de un sistema operativo, relacionando cada una de las partes con su función, así como buscar, descargar e instalar sistemas operativos y aplicaciones de propósito general para la resolución de problemas en ordenadores personales.</p>	<p>Representa <b>con mucha dificultad</b>, a través de un diagrama, la estructura de un sistema operativo y las relaciones entre sus partes. Con el mismo método compara, <b>cometiendo errores graves</b>, distintos sistemas operativos, para seleccionar el más idóneo según las características y función del equipo. Lo instala <b>mostrando limitaciones e inseguridad</b> en sus configuraciones (instalación ajustada de drivers, controladores, etc.) y lo dota del software de propósito general para obtener un uso polivalente.</p>	<p>Representa <b>con dificultad</b>, a través de un diagrama, la estructura de un sistema operativo y las relaciones entre sus partes. Con el mismo método compara, <b>cometiendo algunos errores</b>, distintos sistemas operativos, para seleccionar el más idóneo según las características y función del equipo. Lo instala <b>solicitando ayuda</b> en sus configuraciones (instalación ajustada de drivers, controladores, etc.) y lo dota del software de propósito general para obtener un uso polivalente.</p>	<p>Representa <b>con destreza</b>, a través de un diagrama, la estructura de un sistema operativo y las relaciones entre sus partes. Con el mismo método compara <b>de con acierto</b> distintos sistemas operativos, para seleccionar el más idóneo según las características y función del equipo. Lo instala <b>mostrando habilidad y autonomía</b> en sus configuraciones (instalación ajustada de drivers, controladores, etc.) y lo dota del software de propósito general para obtener un uso polivalente.</p>	<p>Representa <b>con precisión y destreza</b>, a través de un diagrama, la estructura de un sistema operativo y las relaciones entre sus partes. Con el mismo método compara <b>detalladamente y con acierto</b> distintos sistemas operativos, para seleccionar el más idóneo según las características y función del equipo. Lo instala <b>mostrando dominio e ingenio</b> en sus configuraciones (instalación ajustada de drivers, controladores, etc.) y lo dota del software de propósito general para obtener un uso polivalente.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES		

**RÚBRICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>4. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web para resolver problemas específicos.</b></p> <p>Con este criterio el alumnado debe ser capaz de resolver cualquier presentación, situación o problema mediante la utilización de programas informáticos tales como bases de datos, procesadores de texto, presentación de contenidos, hojas de cálculo, diseño en 2D y 3D, imagen, sonido y vídeo, incorporando información a los proyectos y a las situaciones que se le planteen mediante la utilización de éstos, teniendo en cuenta el destinatario y adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinada.</p>	<p>Utiliza <b>con dificultad, necesitando de ayuda constante</b>, paquetes ofimáticos (bases de datos, procesadores de texto, presentaciones, hojas de cálculo) y programas de edición de imágenes (2D o 3D), sonido y vídeo, para elaborar producciones (exposiciones, informes, presentaciones, podcast, videoclips, videotutoriales, o trabajos más específicos como planos o diseños de objetos, animaciones o simulaciones 3D) <b>aportándole un acabado mejorable</b> al resultado, según el problema a resolver, el mensaje que se quiere transmitir o el público al que van destinadas.</p>	<p>Utiliza <b>con propiedad, aunque mostrando alguna dificultad</b>, paquetes ofimáticos (bases de datos, procesadores de texto, presentaciones, hojas de cálculo) y programas de edición de imágenes (2D o 3D), sonido y vídeo, para elaborar producciones (exposiciones, informes, presentaciones, podcast, videoclips, videotutoriales, o trabajos más específicos como planos o diseños de objetos, animaciones o simulaciones 3D) <b>aportándole un acabado correcto</b> al resultado, según el problema a resolver, el mensaje que se quiere transmitir o el público al que van destinadas.</p>	<p>Utiliza <b>con propiedad y destreza</b> paquetes ofimáticos (bases de datos, procesadores de texto, presentaciones, hojas de cálculo) y programas de edición de imágenes (2D o 3D), sonido y vídeo, para elaborar producciones (exposiciones, informes, presentaciones, podcast, videoclips, videotutoriales, o trabajos más específicos como planos o diseños de objetos, animaciones o simulaciones 3D) <b>aportándole buen acabado</b> al resultado, según el problema a resolver, el mensaje que se quiere transmitir o el público al que van destinadas.</p>	<p>Utiliza <b>con propiedad y destreza destacable</b> paquetes ofimáticos (bases de datos, procesadores de texto, presentaciones, hojas de cálculo) y programas de edición de imágenes (2D o 3D), sonido y vídeo, para elaborar producciones (exposiciones, informes, presentaciones, podcast, videoclips, videotutoriales, o trabajos más específicos como planos o diseños de objetos, animaciones o simulaciones 3D) <b>aportándole buen acabado y creatividad</b> al resultado, según el problema a resolver, el mensaje que se quiere transmitir o el público al que van destinadas.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>5. Analizar las principales topologías del diseño de redes de ordenadores, relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas, la función de los equipos de conexión e interconexión y describir los modelos OSI relacionándolos con sus funciones en una red informática.</b></p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado debe comprender qué es una red informática y qué funciones tienen cada uno de los elementos que en ella pueden intervenir en función de las necesidades, así como las ventajas y los inconvenientes al emplear diferentes tecnologías de comunicación, asimismo analiza y dibuja esquemas de configuración de redes locales en función de las necesidades y al área de aplicación, con especial atención a la utilización de las diferentes tecnologías cableadas o inalámbricas y elementos que se puedan utilizar atendiendo a sus ventajas y sus inconvenientes. Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los diferentes niveles OSI de dos equipos remotos.</p>	<p>Analiza y comprende <b>en los aspectos más elementales</b>, qué es una red informática, sus principales topologías, así como las funciones que tienen cada uno de los elementos que en ella pueden intervenir según las necesidades y el área de aplicación. Lo demuestra en el dibujo de esquemas de configuración de redes locales que logra , <b>con dificultad y errores</b>. En ellos presta especial atención a la utilización de las diferentes tecnologías (cableadas o inalámbricas ) y otros elementos que se pueden utilizar, <b>desatendiendo a criterios tecnológicos que se le recuerdan</b> a sus ventajas y sus inconvenientes. Del mismo modo incorpora cómo se realiza la comunicación entre los diferentes niveles OSI de dos equipos remotos y señala <b>usando la terminología más básica</b> las ventajas y los inconvenientes al emplear diferentes tecnologías</p>	<p>Analiza y comprende <b>en los aspectos más básicos</b>, qué es una red informática, sus principales topologías, así como las funciones que tienen cada uno de los elementos que en ella pueden intervenir según las necesidades y el área de aplicación. Lo demuestra en el dibujo de esquemas de configuración de redes locales que logra , <b>con alguna dificultad y errores</b>. En ellos presta especial atención a la utilización de las diferentes tecnologías (cableadas o inalámbricas ) y otros elementos que se pueden utilizar, atendiendo <b>a criterios tecnológicos que se le recuerdan</b> a sus ventajas y sus inconvenientes. Del mismo modo incorpora cómo se realiza la comunicación entre los diferentes niveles OSI de dos equipos remotos y señala <b>usando la terminología más básica</b> las ventajas y los inconvenientes al emplear diferentes tecnologías de comunicación.</p>	<p>Analiza y comprende <b>en los aspectos más destacados</b>, qué es una red informática, sus principales topologías, así como las funciones que tienen cada uno de los elementos que en ella pueden intervenir según las necesidades y el área de aplicación. Lo demuestra en el dibujo de esquemas de configuración de redes locales que logra con <b>destreza y corrección</b>. En ellos presta especial atención a la utilización de las diferentes tecnologías (cableadas o inalámbricas ) y otros elementos que se pueden utilizar, atendiendo <b>con buen criterio tecnológico</b> a sus ventajas y sus inconvenientes. Del mismo modo incorpora cómo se realiza la comunicación entre los diferentes niveles OSI de dos equipos remotos y señala <b>usando la terminología</b> las ventajas y los inconvenientes al emplear diferentes tecnologías de comunicación.</p>	<p>Analiza y comprende <b>en profundidad</b>, qué es una red informática, sus principales topologías, así como las funciones que tienen cada uno de los elementos que en ella pueden intervenir según las necesidades y el área de aplicación. Lo demuestra en el dibujo de esquemas de configuración de redes locales que logra con <b>destreza, corrección y precisión</b>. En ellos presta especial atención a la utilización de las diferentes tecnologías (cableadas o inalámbricas ) y otros elementos que se pueden utilizar, atendiendo <b>con buen criterio tecnológico</b> a sus ventajas y sus inconvenientes. Del mismo modo incorpora cómo se realiza la comunicación entre los diferentes niveles OSI de dos equipos remotos y señala <b>con razonamiento y aplicando la terminología</b> las ventajas y los inconvenientes al emplear diferentes tecnologías de comunicación.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>6. Analizar los problemas de tratamiento de la información más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos, y definir y aplicar algoritmos que los resuelvan dividiéndolos en subproblemas.</b></p> <p>Con este criterio el alumnado debe ser capaz de analizar problemas aritméticos sencillos, elaborando los diagramas de flujo correspondientes, desarrollando algoritmos que dividan el conjunto en partes más pequeñas para realizar programas aplicados a solucionar problemas de la vida real, tanto de forma individual como en equipo.</p>	<p>Analiza, <b>solicitando indicaciones con frecuencia</b>, problemas aritméticos sencillos, o de estructura de datos, mediante diagramas de flujo y el desarrollo de algoritmos que dividan el conjunto en partes más pequeñas. Los aplica <b>con dificultad y errores</b> en la ejecución, tanto de forma individual como en equipo, de programas orientados a solucionar problemas de la vida real.</p>	<p>Analiza, <b>siguiendo orientaciones</b>, problemas aritméticos sencillos, o de estructura de datos, mediante diagramas de flujo y el desarrollo de algoritmos que dividan el conjunto en partes más pequeñas. Los aplica <b>con alguna dificultad</b> en la ejecución, tanto de forma individual como en equipo, de programas orientados a solucionar problemas de la vida real.</p>	<p>Analiza <b>con autonomía</b> problemas aritméticos sencillos, o de estructura de datos, mediante diagramas de flujo y el desarrollo de algoritmos que dividan el conjunto en partes más pequeñas. Los aplica <b>con destreza</b> en la ejecución, tanto de forma individual como en equipo, de programas orientados a solucionar problemas de la vida real.</p>	<p>Analiza <b>con brillantez y autonomía</b> problemas aritméticos sencillos, o de estructura de datos, mediante diagramas de flujo y el desarrollo de algoritmos que dividan el conjunto en partes más pequeñas. Los aplica <b>con destreza e ingenio</b> en la ejecución, tanto de forma individual como en equipo, de programas orientados a solucionar problemas de la vida real.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>7. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación, analizar su estructura identificando y relacionando sus elementos característicos y realizar pequeños programas en un lenguaje de programación determinado para aplicarlos a la solución de problemas reales.</b></p> <p>Con este criterio el alumnado debe ser capaz de crear pequeños programas sencillos en un lenguaje de programación determinado que solucionen problemas de la vida real incluyendo bucles de programación que impliquen la división del conjunto en partes más pequeñas, analizar la estructura de problemas aritméticos, definir los criterios de sintaxis del lenguaje empleado mediante ejemplos concretos, para realizar programas aplicados a solucionar problemas de la vida real, tomando conciencia de la importancia de los lenguajes de programación para el desarrollo de la sociedad actual.</p>	<p>Identifica y comprende <b>con mucha dificultad</b> la sintaxis y la semántica de un lenguaje de programación. Realiza <b>con ayuda</b> programas sencillos que incluyen de manera estructurada y jerárquica y sintética el desarrollo de algoritmos, para resolver problemas de la vida real que cumplen determinadas condiciones. Previamente, se apoya en la elaboración de diagramas de flujo en los que se representa <b>con errores</b> las respuestas y bucles de programación.</p> <p>En el proceso verbaliza <b>de forma confusa</b> la presencia e importancia de la programación en el desarrollo de la sociedad actual.</p>	<p>Identifica y comprende <b>con dificultad</b> la sintaxis y la semántica de un lenguaje de programación. Realiza programas sencillos que incluyen de manera estructurada y jerárquica y sintética el desarrollo de algoritmos, para resolver problemas de la vida real que cumplen determinadas condiciones. Previamente, se apoya en la elaboración de diagramas de flujo en los que se representa <b>con algunos errores</b> las respuestas y bucles de programación.</p> <p>En el proceso verbaliza <b>con ambigüedad</b> la presencia e importancia de la programación en el desarrollo de la sociedad actual.</p>	<p>Identifica y comprende <b>con soltura</b> la sintaxis y la semántica de un lenguaje de programación. Realiza programas sencillos que incluyen de manera estructurada y jerárquica y sintética el desarrollo de algoritmos, para resolver problemas de la vida real que cumplen determinadas condiciones. Previamente, se apoya en la elaboración de diagramas de flujo en los que se representa las respuestas y bucles de programación.</p> <p>En el proceso verbaliza <b>con pertinencia</b> la presencia e importancia de la programación en el desarrollo de la sociedad actual.</p>	<p>Identifica y comprende <b>con destreza y precisión</b> la sintaxis y la semántica de un lenguaje de programación. Realiza programas sencillos que incluyen de manera estructurada, jerárquica y sintética el desarrollo de algoritmos, para resolver problemas de la vida real que cumplen determinadas condiciones. Previamente, se apoya en la elaboración de diagramas de flujo en los que se representa las respuestas y bucles de programación.</p> <p>En el proceso verbaliza <b>con pertinencia y brillantez</b> la presencia e importancia de la programación en el desarrollo de la sociedad actual.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN II - 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado sea capaz de reconocer los diferentes tipos de almacenamiento en función del propósito al que esté destinado y su posición en la jerarquía de almacenamiento, diferenciando entre el almacenamiento volátil y no volátil, realizando informes, presentaciones, etc., en los que analiza qué tipos de estructuras son las más adecuadas para cada problema concreto a resolver, valorando la velocidad de acceso y el coste por unidad de datos, de forma colaborativa, aplicando técnicas de búsqueda en línea y contrastando fuentes de información.</p>	<p>Describe y analiza <b>los aspectos más generales</b> de estructuras de almacenamiento, con el propósito de determinar cuáles son más adecuadas en función del problema a resolver, según parámetros como la velocidad de acceso y el coste por unidad de datos. Para ello trabaja en equipo, <b>aunque demuestra que no sigue un método</b>, al hacer búsquedas en Internet y contrastar fuentes de información, cuyas conclusiones las expone a través de informes, presentaciones u otro tipo de producciones <b>con errores</b>.</p>	<p>Describe y analiza <b>los aspectos más generales</b> de estructuras de almacenamiento, con el propósito de determinar cuáles son más adecuadas en función del problema a resolver, según parámetros como la velocidad de acceso y el coste por unidad de datos. Para ello trabaja en equipo, aunque <b>saltándose algunos pasos</b>, al hacer búsquedas en Internet y contrastar fuentes de información con autonomía, cuyas conclusiones las expone a través de informes, presentaciones u otro tipo de producciones <b>demostrando que pueden mejorar</b>.</p>	<p>Describe y analiza <b>con detalle</b>, estructuras de almacenamiento, con el propósito de determinar cuáles son más adecuadas en función del problema a resolver, según parámetros como la velocidad de acceso y el coste por unidad de datos. Para ello trabaja <b>con método</b> en equipo, haciendo búsquedas en Internet y contrastando fuentes de información <b>con autonomía</b>, cuyas conclusiones las expone a través de informes, presentaciones u otro tipo de producciones <b>demostrando solvencia</b>.</p>	<p>Describe y analiza <b>con precisión y detalle</b>, estructuras de almacenamiento, con el propósito de determinar cuáles son más adecuadas en función del problema a resolver, según parámetros como la velocidad de acceso y el coste por unidad de datos. Para ello trabaja <b>con iniciativa y método</b> en equipo, haciendo búsquedas en Internet y contrastando fuentes de información <b>con autonomía</b>, cuyas conclusiones las expone a través de informes, presentaciones u otro tipo de producciones <b>demostrando dominio</b>.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES



**RÚBRICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN II - 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>2. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación elaborando diagramas de flujo.</b></p> <p>Con este criterio se pretende constatar si el alumnado utiliza herramientas de diseño de aplicaciones para definir diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí, que den respuesta a problemas concretos, utilizando la simbología estándar y la estructura más conveniente en cada caso, tanto de forma individual como en equipo.</p>	<p>Demuestra que conoce y comprende <b>en lo más básico</b> la sintaxis y semántica de las construcciones de un lenguaje de programación, por medio de la elaboración de diagramas de flujo. Además, lo hace trabajando en equipo <b>siguiendo indicaciones</b>, utilizando <b>con dificultad</b> aplicaciones de mediana complejidad. El producto conseguido recoge elementos gráficos que están relacionados entre sí y la simbología estándar, logrando un <b>acabado muy mejorable</b>.</p>	<p>Demuestra que conoce y comprende <b>lo fundamental</b> de la sintaxis y semántica de las construcciones de un lenguaje de programación, por medio de la elaboración de diagramas de flujo. Además, lo hace trabajando en equipo <b>siguiendo indicaciones</b>, utilizando <b>con habilidad</b> aplicaciones de mediana complejidad. El producto conseguido recoge elementos gráficos que están relacionados entre sí y la simbología estándar, logrando un <b>acabado mejorable</b>.</p>	<p>Demuestra que conoce y comprende <b>con precisión</b>, la sintaxis y semántica de las construcciones de un lenguaje de programación, por medio de la elaboración de diagramas de flujo. Además, lo hace trabajando en equipo <b>con iniciativa y autonomía</b>, utilizando <b>con habilidad</b> aplicaciones de mediana complejidad. El producto conseguido recoge elementos gráficos que están relacionados entre sí y la simbología estándar, logrando un <b>acabado pertinente</b>.</p>	<p>Demuestra que conoce y comprende, <b>mostrando precisión y dominio</b>, la sintaxis y semántica de las construcciones de un lenguaje de programación, por medio de la elaboración de diagramas de flujo. Además, lo hace trabajando en equipo <b>con iniciativa y autonomía</b>, utilizando <b>con destreza</b> aplicaciones de mediana complejidad. El producto conseguido recoge elementos gráficos que están relacionados entre sí y la simbología estándar, logrando un <b>acabado destacado y pertinente</b>.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN II - 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>3. Realizar programas de aplicación optimizados para dar solución a problemas reales mediante entornos de aplicación.</b></p> <p>Con este criterio se valorará la capacidad del alumnado para resolver problemas reales de cierta complejidad, definiendo el flujograma, descomponiéndolo en problemas más sencillos, susceptibles de ser programados como partes separadas y escribiendo el código correspondiente, utilizando entornos de programación y aplicando procedimientos de depuración para optimizar dicho código, tomando conciencia de la importancia de los lenguajes de programación para el desarrollo de la sociedad actual. Asimismo, es capaz de obtener el resultado de un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.</p>	<p>Elabora, <b>mostrando muchas dificultades</b>, aplicaciones de acuerdo al propósito de dar soluciones a problemas reales. Durante el proceso define <b>con errores graves</b> el flujograma, de modo que <b>no</b> descompone en problemas más sencillos susceptibles de ser programados como partes separadas. <b>Del mismo modo</b>, escribe el código correspondiente mediante entornos de programación, y aplica <b>sin rigurosidad</b> procedimientos para depurar y optimizarlo. Así, <b>no llega a toma conciencia</b> de la importancia de los lenguajes de programación en el desarrollo de la sociedad actual.</p>	<p>Elabora, <b>mostrando dificultades</b>, aplicaciones de acuerdo al propósito de dar soluciones a problemas reales. Durante el proceso define <b>con imprecisiones</b> el flujograma, de modo que <b>no siempre</b> descompone en problemas más sencillos susceptibles de ser programados como partes separadas. <b>Del mismo modo</b>, escribe el código correspondiente mediante entornos de programación, y aplica <b>con poca rigurosidad</b> procedimientos para depurar y optimizarlo. Así, <b>no llega a toma conciencia del todo</b> de la importancia de los lenguajes de programación en el desarrollo de la sociedad actual.</p>	<p>Elabora, <b>demonstrando destreza</b>, aplicaciones de acuerdo al propósito de dar soluciones a problemas reales. Durante el proceso define <b>con bastante precisión</b> el flujograma, de modo que descompone en problemas más sencillos susceptibles de ser programados como partes separadas. Escribe <b>con escasos errores</b> el código correspondiente mediante entornos de programación, y <b>de la misma forma</b> aplica procedimientos para depurar y optimizarlo. Así, toma conciencia de la importancia de los lenguajes de programación en el desarrollo de la sociedad actual.</p>	<p>Elabora, <b>demonstrando dominio</b>, aplicaciones de acuerdo al propósito de dar soluciones a problemas reales. Durante el proceso define <b>con precisión</b> el flujograma, de modo que descompone en problemas más sencillos susceptibles de ser programados como partes separadas. Escribe <b>con rigor</b> el código correspondiente mediante entornos de programación, y <b>de la misma forma</b> aplica procedimientos para depurar y optimizarlo. Así, toma conciencia de la importancia de los lenguajes de programación en el desarrollo de la sociedad actual.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN II - 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>4. Describir, analizar y utilizar escribir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo, así como conocer sus características relevantes para elaborar y publicar contenidos mediante la integración de información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quien va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumnado para describir, analizar y emplear las herramientas web 2.0 en la realización de trabajos colaborativos sobre diferentes temas de actualidad y para diseñar páginas web y blogs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada, integrando diferentes tipos de información (textual, gráfica y multimedia) contextualizado a su entorno, a sus intereses y a la realidad de Canarias y respetando los valores sociales y cívicos, evitando los contenidos sexistas y estereotipos que supongan cualquier tipo de violencia y discriminación. Asimismo se valorará la capacidad de interactuar en el equipo con mente abierta para integrar los puntos de vista divergentes, proponiendo dinámicas grupales para identificar los prejuicios o estereotipos que puedan limitar la eficiencia, eficacia y efectividad del trabajo.</p>	<p>Analiza y describe <b>en lo más básico</b> las características de las herramientas de la web social, identificando <b>con errores graves</b> las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo para elaborar y publicar contenidos que integran información textual, gráfica y multimedia. Aplica <b>siguiendo pautas constantemente</b> los conocimientos inferidos en el diseño y realización colaborativa de sitios web, blog, etc., que incluyen contenidos de actualidad. <b>No acaba de tener en cuenta, a pesar de que se le recuerda,</b> valores sociales y cívicos, de modo que evita contenidos sexistas y estereotipos que supongan cualquier caso de violencia y discriminación.</p>	<p>Analiza y describe <b>en lo fundamental</b> las características de las herramientas de la web social, identificando <b>con errores</b> las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo para elaborar y publicar contenidos que integran información textual, gráfica y multimedia. Aplica <b>siguiendo pautas</b> los conocimientos inferidos en el diseño y realización colaborativa de sitios web, blog, etc., que incluyen contenidos de actualidad. Tiene en cuenta valores sociales y cívicos, de modo que evita <b>cuando se le recuerda</b> contenidos sexistas y estereotipos que supongan cualquier caso de violencia y discriminación.</p>	<p>Analiza y describe <b>en lo fundamental</b> las características de las herramientas de la web social, identificando <b>con acierto</b> las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo para elaborar y publicar contenidos que integran información textual, gráfica y multimedia. Aplica <b>siguiendo indicaciones</b> los conocimientos inferidos en el diseño y realización colaborativa de sitios web, blog, etc., que incluyen contenidos de actualidad. Tiene en cuenta con <b>consciencia crítica</b> valores sociales y cívicos, de modo que evita contenidos sexistas y estereotipos que supongan cualquier caso de violencia y discriminación.</p>	<p>Analiza y describe <b>con profundidad</b> las características de las herramientas de la web social, identificando <b>con acierto</b> las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo para elaborar y publicar contenidos que integran información textual, gráfica y multimedia. Aplica <b>con autonomía</b> los conocimientos inferidos en el diseño y realización colaborativa de sitios web, blog, etc., que incluyen contenidos de actualidad. Tiene en cuenta con <b>consciencia crítica</b> valores sociales y cívicos, de modo que evita contenidos sexistas y estereotipos que supongan cualquier caso de violencia y discriminación.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN II - 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>5. Analizar la importancia de la seguridad de la información en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal y adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y de la propia persona en las interacciones de los individuos con Internet, recursos y aplicaciones locales.</b></p> <p>Con este criterio se pretende constatar si el alumnado reconoce la importancia que debe tener la protección de datos y de las propias personas en sus interacciones con dispositivos electrónicos e Internet y su repercusión económica, social y personal, siendo capaz de seleccionar, en función de cada caso particular, las conductas de seguridad activa y pasiva necesarias para esta protección, también elabora esquemas de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red, considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información. Asimismo, deberá ser capaz de clasificar el código malicioso por su capacidad de propagación y describir las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.</p>	<p>Expone <b>con ambigüedad y errores</b> la importancia de mantener conductas de seguridad activa y pasiva ante la información o servicios que se obtiene de la red o se vierte en ella, haciendo hincapié sobre las repercusiones positivas y negativas (de tipo económico, sociales o personales) que se puedan derivar en las interacciones. Aplica <b>con mucha dificultad</b> estos conocimientos en la creación de una pequeña red, con el fin de protegerla de ataques externos, considerando tanto elementos de hardware como de software. Además, es capaz de clasificar <b>atendiendo a aspectos elementales</b> el código malicioso por su capacidad de propagación y describir las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.</p>	<p>Expone <b>con ambigüedad</b> la importancia de mantener conductas de seguridad activa y pasiva ante la información o servicios que se obtiene de la red o se vierte en ella, haciendo hincapié sobre las repercusiones positivas y negativas (de tipo económico, sociales o personales) que se puedan derivar en las interacciones. Aplica <b>con dificultad</b> estos conocimientos en la creación de una pequeña red, con el fin de protegerla de ataques externos, considerando tanto elementos de hardware como de software. Además, es capaz de clasificar <b>atendiendo a aspectos generales</b> el código malicioso por su capacidad de propagación y describir las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.</p>	<p>Expone <b>con claridad</b> la importancia de mantener conductas de seguridad activa y pasiva ante la información o servicios que se obtiene de la red o se vierte en ella, haciendo hincapié sobre las repercusiones positivas y negativas (de tipo económico, sociales o personales) que se puedan derivar en las interacciones. Aplica <b>con destreza</b> estos conocimientos en la creación de una pequeña red, con el fin de protegerla de ataques externos, considerando tanto elementos de hardware como de software. Además, es capaz de clasificar <b>con precisión</b> el código malicioso por su capacidad de propagación y describir las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.</p>	<p>Expone <b>con claridad y dominio</b> la importancia de mantener conductas de seguridad activa y pasiva ante la información o servicios que se obtiene de la red o se vierte en ella, haciendo hincapié sobre las repercusiones positivas y negativas (de tipo económico, sociales o personales) que se puedan derivar en las interacciones. Aplica <b>con destreza y consciencia</b> estos conocimientos en la creación de una pequeña red, con el fin de protegerla de ataques externos, considerando tanto elementos de hardware como de software. Además, es capaz de clasificar <b>con detalle y precisión</b> el código malicioso por su capacidad de propagación y describir las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						