

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		DEPARTAMENTO: TECNOLOGIA
ETAPA: ESO	NIVEL: 3	ASIGNATURA: APPs INFORMÁTICAS
UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
BLOQUE 1: Aplicaciones PCs y APPs y Técnicas de Estudio, Trabajo Colaborativo y Realidad Aumentada	<p>0.1 Saber crearse cuentas de correo y saber incluirlas en plataformas móviles.</p> <p>0.2 Conocer los procesos de registros con doble verificación necesarios para determinadas Apps y Aplicaciones que se van a usar.</p> <p>1.1 Experimentar con tableros compartidos con web de trabajo colaborativo tipo Pinterest.</p> <p>2.1 Intercambiar y compartir información entre distintas plataformas</p> <p>2.2 Realizar sencillas presentaciones a partir de información compartida en Haiku Deck.</p> <p>3.1 Mejorar fotografías mediante Skitch.</p> <p>3.2 Saber realizar mapas conceptuales o esquemas de ideas en formato digital, compartido y colaborativamente con Apps del tipo PeriTrees y Mindmeister.</p> <p>4.1 Mejorar las presentaciones de proyectos mediante el uso del concepto de Realidad Aumentada con apps del tipo Aurasma, Codigos QR o navegadores Laya r.</p> <p>4.2 Crear información en html y trabajar con Blogs Propios o Webs propias con aplicaciones tipo Blogger y Wix. CD, CMCT, CAA, CSC, CCL, CEC, SIEP</p> <p>4.3 Saber geolocalizar fotografías mediante apps. CD, CMCT, CAA, CSC</p> <p>1. Realizar experiencias de tipo colaborativo usando aplicaciones de Google Education, así como, en webs colaborativas tipo Procomun, Educalab, etc...</p> <p>6.1 Crear rubricas de autoevaluación para los proyectos anteriores usando Ribostar, Lino it.</p> <p>6.2 Trabajar con plataformas virtuales tipo Edmodo, Classroom, Moodle...</p>	<p>Sabe crear cuentas de correo</p> <p>Conoce los procesos de registros con doble verificación</p> <p>Sabe experimentar con tableros de trabajo colaborativo de Pinterest.</p> <p>Intercambia y comparte información entre plataformas</p> <p>Realiza presentaciones compartidas en apps Web</p> <p>Mejora fotografías mediante Skitch.</p> <p>Sabe realizar mapas conceptuales mediante Apps</p> <p>Conoce y usa las Apps de Realidad Aumentada tipo Aurasma, Codigos QR</p> <p>Trabaja con Blogs Propios</p> <p>Geolocaliza fotografías mediante apps</p> <p>Trabaja con plataformas virtuales tipo Classroom, Moodle...</p>
BLOQUE 2: Programación	<p>1. Crear sencillas estrategias de resolución de problemas cotidianos.</p> <p>2. Crear algoritmos de procesamiento para tareas cotidianas.</p> <p>3. Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione</p> <p>4. Aplicar estas estrategias de resolución de problemas al ámbito escolar en casos prácticos en distintas áreas.</p> <p>5. Relacionar estas estrategias y algoritmos con sencillas instrucciones de programación.</p> <p>6. Ser capaz de realizar secuencias de instrucciones cada vez más complejas.</p> <p>7. Conocer y manejar un entorno de programación (Scratch y App</p>	<p>Emplea algoritmos de procesamiento para tareas cotidianas.</p> <p>Sabe elaborar diagramas de flujo y programa que lo solucione</p> <p>Aplica estas estrategias al ámbito escolar en casos prácticos</p> <p>Relaciona estas estrategias y algoritmos con sencillas instrucciones de programación.</p> <p>Es capaz de realizar secuencias de instrucciones cada vez más complejas.</p> <p>Conoce y maneja un entorno de programación (Scratch y App Inventor)</p> <p>Crea programas sencillos con dichas herramientas</p>

	Inventor) distinguiendo sus partes más importantes y adquirir las habilidades y los conocimientos necesarios para elaborar programas informáticos sencillos utilizando programación gráfica por bloques de instrucciones.	
--	---	--