

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 1º ESO TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	CRITERIOS DE RECUPERACIÓN
<p>1- Criterios de evaluación La materia presenta criterios de evaluación, detallados en la programación, que concretan las diferentes competencias específicas y los descriptores operativos del perfil de salida.</p> <p>Se realiza la evaluación continua y sumativa del alumno a partir de los criterios de evaluación a los que se les asocia un peso en la evaluación para que sumen 100 puntos.</p> <p>2- Peso de las evaluaciones.</p> <p>La 1ª Evaluación tendrá un peso de un 32,5%, la 2ª Evaluación tendrán un peso de un 32,5% y La 3ª Evaluación, un 35%. La nota final ponderará estos porcentajes.</p> <p>Para la nota final se tendrá en cuenta todos los instrumentos de evaluación utilizados para conseguir una buena adquisición de los criterios de evaluación, competencias específicas y descriptores operativos.</p> <p>La calificación mínima por ejercicio de examen para obtener la media será de 3,5 puntos (teniendo ya en cuenta el descuento ortográfico). Quedan establecidos tres exámenes de contenido por evaluación.</p> <p>3- La ortografía. Se recoge como objetivo de e/a en la PGA, común para todos los departamentos: 0'1 x falta y 0'1 x 2 tildes. (-1 punto max.) Sólo se puede restar 1p. Aplicable a tareas y controles.</p>	<p>1. Pruebas escritas contenidos (20 puntos): En cada evaluación se realizarán una prueba escrita. Responderán a los criterios de evaluación programados para cada evaluación, teniendo en cuenta que algunos se reiteran a lo largo de las tres evaluaciones y que dan sentido a la evaluación continua. Estas se realizarán a través de los siguientes instrumentos: - Pruebas tipo test. - Actividades autocompletar y de verdadero/falso. - Memoria del proyecto técnico realizado en el taller. - Pruebas sobre materiales y herramientas utilizados en el taller.</p> <p>2. Trabajos en el aula Taller (50 puntos): - Construcción maqueta proyecto - Buen uso del material y herramienta -Actitud responsable con el resto del grupo: participativo, respetando normas. - Construcción de circuitos en el aula taller en grupos de trabajo</p> <p>3. Trabajos en el aula de informática (20 puntos): Se trabajarán los criterios de evaluación específicos relacionados con la competencia digital, Los instrumentos de evaluación serán los siguientes: - Empleo de simuladores mecánicos en Internet - Ejercicios por parejas e individuales de elaboración de documentos. - Elaboración de presupuestos y tablas de datos para incorporar al proyecto técnico. - Ejercicios de búsqueda, intercambio y presentación de información mediante el ordenador. - Creación y presentación de un trabajo, formato digital, sobre algún tema relacionado con la asignatura.</p> <p>4.Realización de otras tareas (10 puntos): Incluye también el cuaderno de clase y la memoria técnica del proyecto, que deberá estar completo, limpio y ordenado. .</p>	<p>1-. Recuperación de evaluación.</p> <p>Para estos alumnos se realizará un Plan de Refuerzo donde aparezcan los criterios de evaluación no superados. De este se llevará un seguimiento a lo largo de la evaluación y los criterios serán los utilizados durante el curso.</p> <p>Al final de esta PD, hay un modelo del Plan de Refuerzo.</p>

Tecnología y digitalización 1º ESO Relación de criterios y Ud. Didácticas

Criterios de evaluación

1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia.
1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.
1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.
2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.
2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa
3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.
3.2. Construir o seleccionar operadores y componentes tecnológicos, analizando su funcionamiento y haciendo uso de estos en el diseño de soluciones tecnológicas, partiendo de los conocimientos adquiridos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica.
4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.
5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.
5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.
5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control
6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos que en ellos se pudieran producir, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.
6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.
6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.
7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.
7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de dichas tecnologías.

DESARROLLO DIGITAL 2º ESO

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 2º ESO	ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	CRITERIOS DE RECUPERACIÓN
<p>1- Criterios de evaluación La materia presenta criterios de evaluación, detallados en la programación, que concretan las diferentes competencias específicas y los descriptores operativos del perfil de salida.</p> <p>Se realiza la evaluación continua y sumativa del alumno a partir de los criterios de evaluación a los que se les asocia un peso en la evaluación para que sumen 100 puntos.</p> <p>2- Peso de las evaluaciones.</p> <p>La 1ª Evaluación tendrá un peso de un 35%, la 2ª Evaluación tendrán un peso de un 33% y La 3ª Evaluación, un 32%. La nota final ponderará estos porcentajes.</p> <p>Para la nota final se tendrá en cuenta todos los instrumentos de evaluación utilizados para conseguir una buena adquisición de los criterios de evaluación, competencias específicas y descriptores operativos.</p> <p>La calificación mínima por ejercicio de examen para obtener la media será de 3,5 puntos (teniendo ya en cuenta el descuento ortográfico). Quedan establecidos tres exámenes de contenido por evaluación.</p> <p>3- La ortografía. Se recoge como objetivo de e/a en la PGA, común para todos los departamentos: 1º y 2º: 0'1 x falta y 0'1 x 2 tildes. (-1 punto max.) 3º y 4º: 0'2 x falta y 0'1 x 2 tildes. (-1 punto max.) Sólo se puede restar 1p. Aplicable a tareas y controles.</p>	<p>1. Pruebas escritas contenidos (30 puntos): En cada evaluación se realizarán dos pruebas escritas. Responderán a los criterios de evaluación programados para cada evaluación, teniendo en cuenta que algunos se reiteran a lo largo de las tres evaluaciones y que dan sentido a la evaluación continua. Estas se realizarán a través de los siguientes instrumentos: - Pruebas tipo test. - Actividades autocompletar y de verdadero/falso. - Pruebas de desarrollo. - Exámenes de Problemas</p> <p>2. Trabajos en el aula de informática (60 puntos): Se trabajarán los criterios de evaluación específicos relacionados con la competencia digital, Los instrumentos de evaluación serán los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Empleo de simuladores mecánicos en Internet - Ejercicios por parejas e individuales de elaboración de tablas. - Ejercicios de presentación gráfica de datos. - Elaboración de presupuestos y tablas de datos para incorporar al proyecto técnico. - Ejercicios de búsqueda, intercambio y presentación de información mediante el ordenador. - Creación y presentación de un trabajo, formato digital, sobre algún tema relacionado con la asignatura. <p>3. Realización de otras tareas (10 puntos): Incluye también el cuaderno de clase que deberá estar completo, limpio y ordenado. Algunas tareas son las siguientes: - Elaboración resumen libro lectura. - Presentación de láminas de forma individual. - Presentación de dibujos de piezas en perspectiva sobre plantilla isométrica - Construcción de circuitos en el aula taller en grupos de trabajo.</p>	<p>1- Recuperación de evaluación. Para estos alumnos se realizará un Plan de Refuerzo donde aparezcan los criterios de evaluación no superados. De este se llevará un seguimiento a lo largo de la evaluación y los criterios serán los utilizados durante el curso. Al final de esta PD, hay un modelo del Plan de Refuerzo.</p> <p>2- Recuperación Tecnología pendiente Los alumnos que tengan la materia pendiente de cursos anteriores se regirán por el correspondiente Plan de Refuerzo individualizado. De dicho Plan se hará un seguimiento continuo durante todo el curso y, al menos, trimestralmente. El modelo de esta Plan se adjunta en esta programación y es el mismo para todas las materias del centro.</p>

Desarrollo digital 2º ESO Relación de criterios Evaluación

1.1 Identificar los métodos de acceso a un entorno virtual de aprendizaje, utilizando contraseñas seguras y realizando su recuperación, en caso de ser necesario.

1.2 Reconocer las opciones básicas y avanzadas en la configuración del entorno personal digital de aprendizaje, haciendo uso de ellas para acceder a los contenidos y a las tareas, entre otras finalidades.

1.3 Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.

2.1 Conocer las herramientas que permiten realizar búsquedas en Internet y sus parámetros de configuración, identificando las más adecuadas para obtener diferentes tipos de información y comparando los resultados obtenidos.

2.2 Identificar las diferentes fuentes de información disponibles en Internet, diferenciando las más fiables y seleccionando las que son más útiles.

2.3 Valorar la autenticidad de la información obtenida en Internet, contrastándola con otras fuentes y ofreciendo herramientas que permitan corroborar su veracidad.

3.1 Conocer el uso de las herramientas digitales óptimas que permitan crear contenidos y presentaciones que incluyan, entre otros, textos, imágenes y sonidos, reconociendo los formatos más utilizados.

3.2 Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos.

3.3 Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados.

4.1 Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo.

4.2 Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiar dicho orden.

4.3 Diseñar programas sencillos que resuelvan tareas simples, desarrollando estrategias de colaboración para el trabajo en equipo y comparando diferentes soluciones para un mismo problema.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 3º ESO	ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	CRITERIOS DE RECUPERACIÓN
<p>1- Criterios de evaluación La materia presenta criterios de evaluación que concretan las diferentes competencias específicas y los descriptores operativos del perfil de salida.</p> <p>Se realiza la evaluación continua y sumativa del alumno a partir de los criterios de evaluación a los que se les asocia un peso en la evaluación para que sumen 100 puntos.</p> <p>2- Peso de las evaluaciones.</p> <p>La 1ª Evaluación tendrá un peso de un 22,5%, la 2ª Evaluación tendrán un peso de un 47,5% y La 3ª Evaluación, un 30%. La nota final ponderará estos porcentajes.</p> <p>Para la nota final se tendrá en cuenta todos los instrumentos de evaluación utilizados para conseguir una buena adquisición de los criterios de evaluación, competencias específicas y descriptores operativos.</p> <p>La calificación mínima por ejercicio de examen para obtener la media será de 3,5 puntos (teniendo ya en cuenta el descuento ortográfico). Quedan establecidos tres exámenes de contenido por evaluación.</p> <p>3- La ortografía. Se recoge como objetivo de e/a en la PGA, común para todos los departamentos: 0'2 x falta y 0'1 x 2 tildes. (-1 punto max.) Sólo se puede restar 1p. Aplicable a tareas y controles.</p>	<p>2. Pruebas escritas contenidos (30 puntos): En cada evaluación se realizarán dos pruebas escritas. Responderán a los criterios de evaluación programados para cada evaluación, teniendo en cuenta que algunos se reiteran a lo largo de las tres evaluaciones y que dan sentido a la evaluación continua. Estas se realizarán a través de los siguientes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pruebas tipo test. - Actividades autocompletar y de verdadero/falso. - Pruebas de desarrollo. - Exámenes de Problemas <p>2. Trabajos en el aula de informática (60 puntos): Se trabajarán los criterios de evaluación específicos relacionados con la competencia digital, Los instrumentos de evaluación serán los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Empleo de simuladores mecánicos en Internet - Ejercicios por parejas e individuales de elaboración de tablas. - Ejercicios de presentación gráfica de datos. - Elaboración de presupuestos y tablas de datos para incorporar al proyecto técnico. - Ejercicios de búsqueda, intercambio y presentación de información mediante el ordenador. - Creación y presentación de un trabajo, formato digital, sobre algún tema relacionado con la asignatura. <p>3.Realización de otras tareas (10 puntos): Incluye también el cuaderno de clase que deberá estar completo, limpio y ordenado. Algunas tareas son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración resumen libro lectura. - Presentación de láminas de forma individual. - Presentación de dibujos de piezas en perspectiva sobre plantilla isométrica - Construcción de circuitos en el aula taller en grupos de trabajo. 	<p>1. Recuperación de evaluación. Para estos alumnos se realizará un Plan de Refuerzo donde aparezcan los criterios de evaluación no superados. De este se llevará un seguimiento a lo largo de la evaluación y los criterios serán los utilizados durante el curso. Al final de esta PD, hay un modelo del Plan de Refuerzo.</p> <p>2- Recuperación Tecnología pendiente Los alumnos que tengan la materia pendiente de cursos anteriores se registrarán por el correspondiente Plan de Refuerzo individualizado. De dicho Plan se hará un seguimiento continuo durante todo el curso y, al menos, trimestralmente. El modelo de esta Plan se adjunta en esta programación y es el mismo para todas las materias del centro.</p>

Tecnología y digitalización 3º ESO Relación de criterios Evaluación

1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia.

1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.

1.3 Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.

2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.

2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa

3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

3.2 Construir o seleccionar operadores y componentes tecnológicos, analizando su funcionamiento y haciendo uso de estos en el diseño de soluciones tecnológicas, partiendo de los conocimientos adquiridos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica.

4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.

5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.

5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control

6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos que en ellos se pudieran producir, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.

6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.

7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de dichas tecnologías.

DIGITALIZACIÓN 4º ESO

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	CRITERIOS DE RECUPERACIÓN
<p>1-. Criterios de evaluación La materia presenta criterios de evaluación, detallados en la programación, que concretan las diferentes competencias específicas y los descriptores operativos del perfil de salida.</p> <p>Se realiza la evaluación continua y sumativa del alumno a partir de los criterios de evaluación a los que se les asocia un peso en la evaluación para que sumen 100 puntos.</p> <p>2- Peso de las evaluaciones. La 1ª Evaluación tendrá un peso de un 31,5%, la 2ª Evaluación tendrán un peso de un 32% y La 3ª Evaluación, un 36,5%. La nota final ponderará estos porcentajes.</p> <p>Para la nota final se tendrá en cuenta todos los instrumentos de evaluación utilizados para conseguir una buena adquisición de los criterios de evaluación, competencias específicas y descriptores operativos.</p> <p>La calificación mínima por ejercicio de examen para obtener la media será de 3,5 puntos (teniendo ya en cuenta el descuento ortográfico). Quedan establecidos tres exámenes de contenido por evaluación.</p> <p>3- La ortografía. Se recoge como objetivo de e/a en la PGA, común para todos los departamentos: 0,2 por falta. 0,1 por cada dos tildes. Como máximo se descontarán un punto entre los dos apartados.</p>	<p>Pruebas escritas contenidos (40 puntos): En cada evaluación se realizarán una prueba escrita. Responderán a los criterios de evaluación programados para cada evaluación, teniendo en cuenta que algunos se reiteran a lo largo de las tres evaluaciones y que dan sentido a la evaluación continua. Estas se realizarán a través de los siguientes instrumentos: Pruebas tipo test. Actividades autocompletar y de verdadero/falso.</p> <p>Trabajos en grupo en el aula de informática (30 puntos): Se trabajarán los criterios de evaluación específicos relacionados con la competencia digital, Los instrumentos de evaluación serán los siguientes: Empleo de simuladores mecánicos en Internet Ejercicios por parejas o grupos de ejercicios de búsqueda, intercambio y presentación de información mediante el ordenador. Creación y exposición de un trabajo, formato digital, sobre algún tema relacionado con la asignatura.</p> <p>Tareas individuales en el aula virtual (20 puntos): Se trabajarán los criterios de evaluación específicos relacionados con la competencia digital, Los instrumentos de evaluación serán los siguientes: Ejercicios individuales de elaboración de documentos. Ejercicios de búsqueda, intercambio y presentación de información mediante el ordenador. Resolución de los problemas o retos planteados.</p> <p>4.Realización de otras tareas (10 puntos): Incluye también el cuaderno de clase, la actitud y participación en el aula, convivencia y respeto hacia compañeros y profesorado, uso y utilización de los recursos didácticos puestos a disposición.</p>	<p>1-. Recuperación de evaluación. Para estos alumnos se realizará un Plan de Refuerzo donde aparezcan los criterios de evaluación no superados. De este se llevará un seguimiento a lo largo de la evaluación y los criterios serán los utilizados durante el curso.</p> <p>Al final de esta PD, hay un modelo del Plan de Refuerzo.</p>

Digitalización 4º ESO Relación de criterios Evaluación

1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.

1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.

1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.

1.4. Instalar y eliminar software de propósito general, conociendo los diferentes niveles de privilegios que ofrece el sistema operativo a los usuarios y valorando la idoneidad del mismo.

2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.

2.2. Buscar, seleccionar y archivar información relevante y fiable en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.

2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias de uso.

2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, haciendo uso de herramientas colaborativas, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa

3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.

3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos, antivirus y copias de seguridad de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.

3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.

4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.

4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.

4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.

4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.

4.5. Conocer cómo autenticar la identidad en el mundo digital, seleccionando los medios más adecuados en función del entorno en que deba practicarse.

1º Bachillerato – TECNOLOGÍA E INGENIERÍA I

Procedimientos de la evaluación.

PRUEBAS ESCRITAS:

- Se hará como mínimo una prueba cada trimestre.
- Cada evaluación dispondrá de un examen de recuperación.
- Deberá obtenerse una nota superior a 3,5 para poder hacer media,
- Las pruebas escritas en las que el alumnado copie por cualquier medio se calificarán con un cero.

EJERCICIOS Y ACTIVIDADES

- Ejercicios y actividades individuales
 - Ejercicios y actividades digitales individuales y/o de grupos realizados en el aula de informática
- La entrega de todos los ejercicios y actividades será imprescindible para poder superar la materia de Tecnología e Ingeniería. - Deberá obtenerse una nota superior a 3,5 para poder hacer media.
 - Los ejercicios en los que se evidencie que no son de elaboración propia serán anulados y se calificarán con un cero. También se calificarán con un cero los ejercicios del alumno que permitió y facilitó la copia.

El contenido de este bloque aparecerá en la página web del centro para la información a las familias y será explicado al alumnado en las respectivas clases.

Los resultados de la evaluación se expresarán en los términos numéricos de 0 a 10 sin decimales.

Para poder superar la asignatura por evaluaciones será necesario obtener una media aritmética igual o superior a cinco en las tres evaluaciones.

En caso de tener alguna evaluación suspensa se harán las correspondientes recuperaciones antes de la evaluación siguiente, si ha suspendido la primera evaluación antes de la segunda evaluación y si ha suspendido la segunda evaluación antes de la evaluación final.

ORTOGRAFÍA. –

Se recoge como objetivo de e/a en la PGA, común para todos los departamentos, quitar: 0,25 puntos por falta y 0,1 punto por tilde (máximo 1 punto entre ambos apartados)

PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES:

- Al final de curso los alumnos deberán entregar aquellos trabajos que no se entregaron o que obtuvieron calificaciones negativas.
- Al final de curso se recuperarán los trimestres con notas inferiores a 5, mediante un examen complementario y siempre que previamente se hayan entregado todos los ejercicios y actividades.
- Las pruebas escritas en las que el alumnado copie por cualquier medio se calificarán con un cero.

PRUEBAS EXTRAORDINARIAS:

PRUEBAS ESCRITAS:

- Se hará un examen final que englobará todos los conceptos teóricos y prácticos de la materia. Contará el 80 % DE LA NOTA FINAL.
- Deberá obtenerse una nota superior a 3,5 para poder hacer media,
- Las pruebas escritas en las que el alumnado copie por cualquier medio se calificarán con un cero.

EJERCICIOS Y ACTIVIDADES

- Ejercicios y actividades escritas desarrollados por el resto de alumnos durante el curso. Contará el 20 % DE LA NOTA FINAL.
- La entrega de todo será imprescindible para poder superar la materia.
- La materia se considerará aprobada cuando el alumno obtenga una calificación total igual o superior a 5

Criterios de evaluación TECNOLOGÍA E INGENIERÍA I

1.1. Investigar y diseñar proyectos que muestren de forma gráfica la creación y mejora de un producto, seleccionando, referenciando e interpretando información relacionada.

1.2. Participar en el desarrollo, gestión y coordinación de proyectos de creación y mejora continua de productos viables y socialmente responsables, identificando mejoras y creando prototipos mediante un proceso iterativo, con actitud crítica, creativa y emprendedora.

1.3. Colaborar en tareas tecnológicas, escuchando el razonamiento de los demás, aportando al equipo a través del rol asignado y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables e inclusivas.

1.4. Elaborar documentación técnica con precisión y rigor, generando diagramas funcionales y utilizando medios manuales y aplicaciones digitales.

Comunicar de manera eficaz y organizada las ideas y soluciones tecnológicas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.

2.1. Determinar el ciclo de vida de un producto, planificando y aplicando medidas de control de calidad en sus distintas etapas, desde el diseño a la comercialización, teniendo en consideración estrategias de mejora continua.

2.2. Seleccionar los materiales, tradicionales o de nueva generación, adecuados para la fabricación de productos de calidad basándose en sus características técnicas y atendiendo a criterios de sostenibilidad de manera responsable y ética.

2.3. Fabricar modelos o prototipos empleando las técnicas de fabricación más adecuadas y aplicando los criterios técnicos y de sostenibilidad necesarios.

3.1. Resolver tareas propuestas y funciones asignadas, mediante el uso y configuración de diferentes herramientas digitales de manera óptima y autónoma.

3.2. Realizar la presentación de proyectos empleando herramientas digitales adecuadas.

4.1. Resolver problemas asociados a sistemas e instalaciones mecánicas, aplicando fundamentos de mecanismos de transmisión y transformación de movimientos, soporte y unión al desarrollo de montajes o simulaciones.

4.2. Resolver problemas asociados a sistemas e instalaciones eléctricas y electrónicas, aplicando fundamentos de corriente continua y máquinas eléctricas al desarrollo de montajes o simulaciones.

5.1. Controlar el funcionamiento de sistemas tecnológicos y robóticos, utilizando lenguajes de programación informática y aplicando las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes, tales como inteligencia artificial, internet de las cosas, big data.

5.2. Automatizar, programar y evaluar movimientos de robots, mediante la modelización, la aplicación de algoritmos sencillos y el uso de herramientas informáticas.

5.3. Conocer y comprender conceptos básicos de programación textual, mostrando el progreso paso a paso de la ejecución de un programa a partir de un estado inicial y prediciendo su estado final tras la ejecución.

2º Bachillerato – TECNOLOGÍA E INGENIERÍA

Procedimientos de la evaluación.

PRUEBAS ESCRITAS:

- Se hará como mínimo una prueba cada trimestre.
- Cada evaluación dispondrá de un examen de recuperación.
- Deberá obtenerse una nota superior a 3,5 para poder hacer media,
- Las pruebas escritas en las que el alumnado copie por cualquier medio se calificarán con un cero.

EJERCICIOS Y ACTIVIDADES

- Ejercicios y actividades individuales
 - Ejercicios y actividades digitales individuales y/o de grupos realizados en el aula de informática
- La entrega de todos los ejercicios y actividades será imprescindible para poder superar la materia de Tecnología e Ingeniería. - Deberá obtenerse una nota superior a 3,5 para poder hacer media.
 - Los ejercicios en los que se evidencie que no son de elaboración propia serán anulados y se calificarán con un cero. También se calificarán con un cero los ejercicios del alumno que permitió y facilitó la copia.

El contenido de este bloque aparecerá en la página web del centro para la información a las familias y será explicado al alumnado en las respectivas clases.

Los resultados de la evaluación se expresarán en los términos numéricos de 0 a 10 sin decimales.

Para poder superar la asignatura por evaluaciones será necesario obtener una media aritmética igual o superior a cinco en las tres evaluaciones.

En caso de tener alguna evaluación suspensa se harán las correspondientes recuperaciones antes de la evaluación siguiente, si ha suspendido la primera evaluación antes de la segunda evaluación y si ha suspendido la segunda evaluación antes de la evaluación final.

ORTOGRAFÍA. –

Se recoge como objetivo de e/a en la PGA, común para todos los departamentos, quitar: 0,25 puntos por falta y 0,1 punto por tilde (máximo 1 punto entre ambos apartados)

PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES:

- Al final de curso los alumnos deberán entregar aquellos trabajos que no se entregaron o que obtuvieron calificaciones negativas.
- Al final de curso se recuperarán los trimestres con notas inferiores a 5, mediante un examen complementario y siempre que previamente se hayan entregado todos los ejercicios y actividades.
- Las pruebas escritas en las que el alumnado copie por cualquier medio se calificarán con un cero.

PRUEBAS EXTRAORDINARIAS:

PRUEBAS ESCRITAS:

- Se hará un examen final que englobará todos los conceptos teóricos y prácticos de la materia. Contará el 80 % DE LA NOTA FINAL.
- Deberá obtenerse una nota superior a 3,5 para poder hacer media,
- Las pruebas escritas en las que el alumnado copie por cualquier medio se calificarán con un cero.

EJERCICIOS Y ACTIVIDADES

- Ejercicios y actividades escritas desarrollados por el resto de alumnos durante el curso. Contará el 20 % DE LA NOTA FINAL.
- La entrega de todo será imprescindible para poder superar la materia.
- La materia se considerará aprobada cuando el alumno obtenga una calificación total igual o superior a 5

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º BACHILLERATO – TECNOLOGÍA E INGENIERÍA II

- 1.1 Desarrollar proyectos de investigación e innovación con el fin de crear y mejorar productos de forma continua, utilizando modelos de gestión cooperativos y flexibles.
- 1.2 Comunicar y difundir de forma clara y comprensible proyectos elaborados y presentarlos con la documentación técnica necesaria.
- 1.3 Perseverar en la consecución de objetivos en situaciones de incertidumbre, identificando y gestionando emociones, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada y utilizando el error como parte del proceso de aprendizaje.
- 2.1 Analizar la idoneidad de los materiales técnicos en la fabricación de productos sostenibles y de calidad, estudiando su estructura interna, propiedades, tratamientos de modificación y mejora de sus propiedades.
- 2.2 Elaborar informes sencillos de evaluación de impacto ambiental, de manera fundamentada y estructurada.
- 3.1 Resolver problemas asociados a las distintas fases del desarrollo y gestión de un proyecto (diseño, simulación y montaje y presentación), utilizando las herramientas adecuadas que proveen las aplicaciones digitales.
- 4.1 Calcular, montar o simular estructuras sencillas, estudiando los tipos de cargas a los que se puedan ver sometidas y su estabilidad.
- 4.2 Analizar las máquinas térmicas: máquinas frigoríficas, bombas de calor y motores térmicos, comprendiendo su funcionamiento y realizando simulaciones y cálculos básicos sobre su eficiencia.
- 4.3 Interpretar y solucionar circuitos de sistemas neumáticos e hidráulicos, a través de montajes o simulaciones, comprendiendo y documentando el funcionamiento de cada uno de sus elementos y del sistema en su totalidad.
- 4.4 Interpretar y resolver circuitos de corriente alterna, mediante montajes o simulaciones, identificando sus elementos y comprendiendo su funcionamiento.
- 4.5 Experimentar y diseñar circuitos combinatoriales y secuenciales físicos y simulados aplicando fundamentos de la electrónica digital, y comprendiendo su funcionamiento en el diseño de soluciones tecnológicas.
- 5.1 Comprender y simular el funcionamiento de los procesos tecnológicos basados en sistemas automáticos de lazo abierto y cerrado, aplicando técnicas de simplificación y analizando su estabilidad.
- 5.2 Conocer y evaluar sistemas informáticos emergentes y sus implicaciones en la seguridad de los datos, analizando modelos existentes
- 6.1 Analizar los distintos sistemas de ingeniería desde el punto de vista de la responsabilidad social y la sostenibilidad, estudiando las características de eficiencia energética asociadas a los materiales y a los procesos de fabricación.