

## 1.1.1 EVALUACION

### 1.1.1.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN de 1º de ESO

La normativa vigente señala que la evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora:

- **Continua**, para garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles, estableciendo refuerzos en cualquier momento del curso cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado.
- **Formativa**, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje durante un periodo o curso de manera que el profesorado pueda adecuar las estrategias de enseñanza y las actividades didácticas con el fin de mejorar el aprendizaje de cada alumno.
- **Integradora**, para la consecución de los objetivos y competencias correspondientes, teniendo en cuenta todas las asignaturas, sin impedir la realización de la evaluación manera diferenciada: la evaluación de cada asignatura se realiza teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de cada una de ellas.

Además, la LOMCE manifiesta que se realizarán evaluaciones externas de fin de etapa con **carácter formativo y de diagnóstico** y centradas en el nivel de adquisición de las **competencias**.

Junto con las competencias, se establecen otros elementos del currículo fundamentales para la evaluación. Se trata de los siguientes:

- Los **criterios de evaluación** son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.
- Los **estándares** son las especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los **resultados de aprendizaje**, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables, y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir a facilitar la construcción de pruebas estandarizadas y comparables.

Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de la materia serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 1º ESO TECNOLOGIA APLICADA**

			CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	SIep	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPT CLAVE						
<b>Bloque 1: Organización y planificación del proceso tecnológico.</b>									
Organización básica del aula-taller de tecnología: normas de organización y funcionamiento, seguridad e higiene. Materiales de uso técnico: clasificación básica, reciclado y reutilización. Herramientas y operaciones básicas con materiales: técnicas de uso, seguridad y control.	1. Conocer y respetar las normas básicas de organización, funcionamiento, seguridad e higiene del aula-taller de Tecnología.	1. Conoce y respeta las normas básicas de organización, funcionamiento, seguridad e higiene del aula-taller de Tecnología.		■			■		
	2. Conocer las características básicas de los materiales que se pueden reciclar.	2.1 Conoce respecto a las maderas: partes del tronco, obtención, propiedades, clasificación, formas comerciales, derivados de la madera y el impacto ambiental, así como las tres erres (reduce, recicla, reutiliza) 2.2 Conoce respecto a los metales: definición, obtención, propiedades, clasificación y el impacto ambiental, así como las tres erres (reduce, recicla, reutiliza) 3.3 Conoce respecto a los plásticos: definición, obtención, propiedades, tipos y el impacto ambiental, así como las tres erres (reduce, recicla, reutiliza)		■			■		
	3. Realizar correctamente operaciones básicas de fabricación con materiales, seleccionando la herramienta adecuada.	3.1 Conoce los útiles, herramientas y máquinas y realiza correctamente operaciones de: medida y marcado, sujeción y doblado, corte, desbastado, taladrado, unión, acabado.		■		■		■	■
	4. Conocer y respetar las normas de utilización, seguridad y control de las herramientas y los recursos materiales en el aula-taller de Tecnología	4.1 Conoce y respeta las normas de utilización de herramientas y máquinas en el taller. 4.2. Conoce y respeta las normas sobre el uso de materiales en el taller.		■			■		
<b>Bloque 2: Proyecto Técnico</b>									
Fases del proceso tecnológico. El proyecto técnico. Elaboración de documentación técnica (bocetos, croquis, planos, memoria	1. Conocer y poner en práctica el proceso de trabajo propio de la Tecnología, empleándolo para la realización de los proyectos propuestos, estableciendo las fases de ejecución.	1. Conoce y pone en práctica el proceso de trabajo propio de la Tecnología, empleándolo para la realización de los proyectos propuestos, estableciendo las fases de ejecución.		■		■		■	

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 1º ESO TECNOLOGIA APLICADA**

			CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	SIep	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPT CLAVE						
descriptiva, planificación del trabajo, presupuesto, guía de uso y reciclado, etc).	2. Realizar las operaciones técnicas previstas en el plan de trabajo para la construcción de un objeto tecnológico, utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de aprovechamiento, cumplimiento de las normas de seguridad y respeto al medio ambiente, valorando las condiciones del entorno de trabajo.	2.1. Realiza las operaciones técnicas previstas en el plan de trabajo para la construcción de un objeto tecnológico 2.2. Utiliza los recursos materiales y organizativos con criterios de aprovechamiento, cumpliendo las normas de seguridad y respeto al medio ambiente 2.3. Valora las condiciones del entorno de trabajo.		■			■		■
	3. Participar activamente en las tareas de grupo y asumir voluntariamente las tareas de trabajo propias, sin ningún tipo de discriminación, manifestando interés hacia la asunción de responsabilidades dentro de un equipo.	3.1. Participa activamente en las tareas de grupo. 3.2. Asume voluntariamente las tareas de trabajo propias sin ningún tipo de discriminación, manifestando interés hacia la asunción de responsabilidades dentro del equipo.				■	■	■	
	4. Elaborar documentos que recopilen la información técnica del proyecto, en grupo o individual, para su posterior divulgación escrita y oral, empleando los recursos tecnológicos necesarios.	4. Elabora documentos que recopilen la información técnica del proyecto, en grupo o individual, para su posterior divulgación escrita y oral, empleando los recursos tecnológicos necesarios.				■	■	■	
<b>Bloque 3. Iniciación a la programación</b>									
Programación gráfica mediante bloques de instrucciones. Entorno de programación: menús y herramientas básicas. Bloques y elementos de programación. Interacción entre objetos y usuario. Aplicaciones prácticas	1. Conocer y manejar de forma básica un entorno de programación gráfico.	1 Conoce y maneja un entorno de programación gráfico. Ej. Scratch		■	■				
	2. Adquirir las habilidades y conocimientos necesarios para elaborar programas que resuelvan problemas sencillos, utilizando la programación gráfica.	2. Elabora programas sencillos utilizando la programación gráfica por bloques de instrucciones		■	■	■			
<b>Bloque 4. Iniciación a la robótica</b>									
Elementos de un sistema automático sencillo. Control básico de un sistema automático sencillo.	1. Identificar y conocer los elementos de los sistemas automáticos sencillos de uso cotidiano.	1. Identifica y conoce los elementos de los sistemas automáticos sencillos de uso cotidiano.	■	■					■

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 1º ESO TECNOLOGIA APLICADA**

			CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	SI/Ep	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPT CLAVE						
Elementos básicos de un robot. Programas de control de robots básicos.	2. Diseñar y construir sistemas automáticos sencillos y/o robots básicos	2. Diseña y construye sistemas automáticos sencillos y/o robots básicos		■		■		■	■
	3. Elaborar programas gráficos para el control de sistemas automáticos básicos y/o robots básicos.	3. Elabora programas gráficos para el control de sistemas automáticos básicos y/o robots básicos.	■	■	■			■	■

### 1.1.1.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de los aprendizajes del alumnado se aborda, habitualmente, a través de diferentes técnicas aplicables en el aula. Al evaluar competencias, los métodos de evaluación que se muestran más adecuados son los que se basan en la valoración de la información obtenida de las respuestas del alumnado ante situaciones que requieren la aplicación de conocimientos. En general, el grado en que un alumno ha desarrollado las competencias podría ser determinado mediante procedimientos como la resolución de problemas, la realización de trabajos y actividades prácticas, las simulaciones o mediante la elaboración de portfolios.

→ Exploración **de conocimientos previos. Prueba inicial escrita.** Es un cuestionario preparado para establecer el nivel de entrada en la materia relacionado con las competencias necesarias para la materia.

→ **Portfolio:**

- Cuaderno de clase.
  - Autocorrección de las actividades del cuaderno de clase.
  - Corrección en la expresión escrita y la ortografía en el cuaderno de clase.
- Murales, trabajos monográficos interdisciplinares y específicos, trabajos con software específico-recursos TIC.
- Cuadros, esquemas (capacidad de análisis) y resúmenes (capacidad de síntesis) para el estudio.

Se valorará:

Entrega de trabajos escritos en el tiempo requerido.

Realización de los trabajos de acuerdo con las instrucciones indicadas.

Uso del vocabulario adecuado.

- Informe Técnico o Memoria del proyecto.

Se tendrán en cuenta:

- Creatividad y capacidad de resolución de problemas técnicos
- Expresión gráfica.
- Aplicación correcta de conceptos y procedimientos.
- Capacidad de búsqueda de información y síntesis.
- Trabajo en el taller en los proyectos-construcción.
  - Participación personal en el trabajo del grupo.
  - Habilidad y destreza en el trabajo constructivo.
  - Capacidad de resolución de problemas.
  - Uso correcto de las herramientas.
  - Seguimiento de las normas de seguridad del taller.
  - Cumplimiento de su función dentro del grupo (portavoz, encargado de limpieza, etc.)
  - Respeto por las opiniones de los demás.
  - Aceptación de la disciplina del grupo.
  - Integración en el grupo.
- **Pruebas específicas de evaluación.**
  - Pruebas escritas sobre asimilación de conceptos y procedimientos.
- Exposiciones orales del Informe Técnico y de trabajos monográficos.
- Coevaluación entre alumnos y autoevaluación.

Observación directa del alumnado:

- Durante el trabajo individual en clase.
- Seguimiento del trabajo en casa.
- En el trabajo de equipo o en pequeños grupos (valoración de la iniciativa e interés).
- En las puestas en común o en debates en gran grupo (participación y motivación).
- En actividades realizadas en la biblioteca, taller, etc.
- Atención a las explicaciones de clase.

### 1.1.1.3 NORMAS DE CALIFICACIÓN

La calificación final de la materia en la evaluación ordinaria se obtendrá ponderando los Criterios de Evaluación respetando los porcentajes expresados más abajo.

#### Ponderación de los Criterios de Evaluación

BLOQUE 1. Organización y planificación del proceso tecnológico

Criterio de evaluación	B1-1	B1-2	B1-3	B1-4	Total %
Ponderación	8	8	7	7	30

BLOQUE 2. Proyecto técnico

Criterio de evaluación	B2-1	B2-2	B2-3	B2-4	Total %
Ponderación	8	8	7	7	30

BLOQUE 3. Iniciación a la programación

Criterio de evaluación	B3-1	B3-2	Total %
Ponderación	10	10	20

BLOQUE 4. Iniciación a la robótica

Criterio de evaluación	B4-1	B4-2	B4-3	Total %
Ponderación	7	6	7	20

La falta de asistencia a la realización de exámenes deberá justificarse mediante documento perteneciente a algún organismo oficial, para la repetición de éstos. En las dos últimas semanas del trimestre, el profesorado establecerá un día en que todo el alumnado que faltó a alguna prueba habrá de realizarla.

El copiar en un examen supone un cero en el mismo. Si es el global o una recuperación de un trimestre supone suspender dicho trimestre.

#### PRUEBA EXTRAORDINARIA

En caso de que el alumno/a no obtenga una valoración positiva en alguno de los bloques de contenido en la convocatoria ordinaria de junio, deberá presentarse a la prueba extraordinaria.

El suspenso en la calificación de la convocatoria ordinaria afectará a los Bloques de Contenidos con evaluación negativa.

Para el alumnado con evaluación negativa en la convocatoria ordinaria, el profesor de la materia elaborará un informe sobre los objetivos y contenidos que no se han alcanzado y la propuesta de actividades de recuperación. (Orden de 14 de julio de 2016)

La prueba consistirá en una prueba escrita y/o las actividades portfolio que el profesor/a considere necesarias para superar los criterios de evaluación de los Bloques no superados a lo largo del curso.

La calificación se obtendrá utilizando las mismas ponderaciones en los Criterios de Evaluación que en la evaluación ordinaria.

A los alumnos que debiendo recuperar la asignatura en septiembre no se presenten, se les consignará como no presentados (NP) en el acta de evaluación, lo que equivale a todos los efectos a una calificación de Insuficiente.

### **Calificaciones para las evaluaciones intermedias**

La calificación se obtendrá tomando como referencia los Criterios de Evaluación trabajados en el trimestre.

## **1.1.2 EVALUACIÓN 2º y 3º de ESO**

### **1.1.2.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

La Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo de la Educación Secundaria en Andalucía, aborda los criterios de evaluación de manera globalizada en el primer ciclo. La Orden no recoge de forma específica los estándares de aprendizaje con ellos relacionados, por lo que la programación tomará como referente el marco normativo estatal para su formulación en la etapa.

En rojo se marcan los criterios de evaluación añadidos en la orden de 14 de julio respecto al currículo estatal. En azul se señalan los estándares de aprendizajes propuestos por el Departamento para evaluar dichos criterios.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 2º ESO**

			CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC	
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE							
<b>Bloque 1. Proceso de resolución de problemas tecnológicos</b>										
<p>La tecnología como fusión de ciencia y técnica. Ingredientes de la tecnología.</p> <p>Fases del proceso tecnológico.</p> <p>El aula taller y el trabajo en grupo. Normas de higiene y seguridad en el aula taller.</p> <p>La memoria de un proyecto.</p> <p>Análisis de objetos: formal, técnico, funcional y socioeconómico.</p> <p>Identificación de necesidades cotidianas y de problemas comunes del entorno.</p> <p>Resolución de problemas tecnológicos sencillos siguiendo el método de proyectos. Desarrollo de proyectos en grupo.</p> <p>Interés por la tecnología y el desarrollo tecnológico.</p> <p>Curiosidad por el funcionamiento de los objetos tecnológicos.</p> <p>Satisfacción personal con la resolución de problemas.</p> <p>Aceptación de las normas de actuación en el aula taller.</p> <p>Participación en la propuesta de soluciones ante las necesidades del grupo.</p>	<p>1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.</p>	<p>1.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.</p> <p>1.2. Analiza y valora de manera crítica el desarrollo tecnológico y su influencia en el medio ambiente, en la salud y bienestar personal y colectivo.</p>	■	■		■	■			
	<p>2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.</p>	<p>2.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo</p>		■		■	■	■		
	<p>3. Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.</p>	<p>3.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos y realiza los documentos técnicos adecuados utilizando la normalización y simbología adecuadas.</p>	■	■	■	■		■		
	<p>4. Emplear las TIC para diferentes fases del proceso tecnológico.</p>	<p>4.1. Utiliza las TICs en las fases del proceso tecnológico.</p>			■	■		■		
	<p>5. Valorar el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones.</p>	<p>5.1. Valora el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones</p>								
<b>Bloque 2. Expresión y comunicación técnica</b>										



**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 2º ESO**

			CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE						
<p>Dibujo técnico: concepto y utilidad como medio de expresión de ideas técnicas.</p> <p>Materiales e instrumentos básicos de dibujo: soportes (tipos y características), lápices (dureza y aplicaciones), cartabón, escuadra, compás, regla y transportador de ángulos.</p> <p>Trazados básicos de dibujo técnico: paralelismo y perpendicularidad, ángulos principales.</p> <p>Boceto y croquis como expresión de ideas técnicas a través de bocetos y croquis claros y sencillos.</p> <p>Escalas de ampliación y reducción.</p> <p>Introducción a la representación de vistas principales (alzado, planta y perfil) de un objeto. Expresión mediante vistas de objetos sencillos con el fin de comunicar un trabajo técnico.</p>	1. Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas.	<p>1.1. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.</p> <p>2.1. Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.</p> <p>2.2. Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.</p> <p>3.1. Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades.</p> <p>4.1. Maneja los útiles de dibujo técnico.</p>		■		■			■
	2. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.			■					■
	3. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.		■	■		■		■	■
	4. <b>Conocer y manejar los diferentes instrumentos de dibujo técnico</b>			■		■			
	5. <b>3º ESO</b>				■	■	■		■
<b>Bloque 3. Materiales de uso técnico</b>									
<p>Materias primas, materiales y productos tecnológicos.</p> <p>Clasificación de las materias primas según su origen.</p> <p>Obtención y aplicaciones de los materiales de uso técnico. Propiedades (físicas, químicas y ecológicas) de los materiales.</p>	1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.	<p>1.1. Explica cómo se puede identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.</p> <p>2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.</p>	■	■		■			
	2. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto,						■	■	■

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 2º ESO**

			CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC	
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE							
<p>Relación de las propiedades de los materiales con la utilización de los mismos en diferentes productos tecnológicos.</p> <p>Valoración de las materias primas y de los materiales en el desarrollo tecnológico. Conciencia del impacto ambiental producido por la actividad tecnológica.</p> <p>La madera:</p> <p>Constitución y propiedades generales. Proceso de obtención de la madera. Consumo respetuoso con el medio ambiente.</p> <p>Clasificación de la madera: maderas duras y blandas. Propiedades características y aplicaciones.</p> <p>Derivados de la madera: maderas prefabricadas y materiales celulósicos. Procesos de obtención, propiedades características y aplicaciones.</p> <p>Herramientas, máquinas y útiles necesarios.</p> <p>Técnicas básicas para el trabajo con la madera y sus derivados. Empleo de técnicas manuales elementales para medir, marcar y trazar, cortar, perforar, rebajar, afinar y unir la madera y sus derivados en la elaboración de objetos tecnológicos sencillos, aplicando las normas de uso, seguridad e higiene.</p> <p>Los metales: Propiedades generales. Obtención y clasificación de los metales.</p>	<p>respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.</p>	<p>2.2. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.</p>								
	<p>3. <b>Conocer y analizar la clasificación y propiedades de los más importantes materiales de uso técnico.</b></p>	<p>3.1. Reconoce y analiza las características de los materiales de uso técnico, clasificando a qué tipo pertenecen.</p>	<p>3.1. Reconoce y analiza las características de los materiales de uso técnico, clasificando a qué tipo pertenecen.</p>	■	■		■			
	<p>4. <b>Identificar los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual.</b></p>	<p>4.1. Identifica los materiales de los que están fabricados objetos habituales.</p>	<p>4.1. Identifica los materiales de los que están fabricados objetos habituales.</p>	■	■		■			■

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 2º ESO**

			CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE						
<p>Metales ferrosos: hierro, acero y fundición. Obtención, propiedades características y aplicaciones más usuales.</p> <p>Metales no ferrosos y aleaciones correspondientes. Obtención, propiedades características y aplicaciones más usuales.</p> <p>Técnicas de conformación y manipulación de los materiales metálicos y respeto por las normas de seguridad en su utilización.</p> <p>Uniones en los metales: fijas y desmontables.</p> <p>Sensibilidad ante el impacto medioambiental producido por la explotación, transformación y desecho de la madera y materiales metálicos, así como por la utilización abusiva e inadecuada de los recursos naturales.</p>									
<b>Bloque 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas</b>									
<p>Fuerzas y estructuras. Estructuras naturales y artificiales.</p> <p>Definición de carga: cargas fijas y variables. Concepto de tensión interna y de esfuerzo.</p> <p>Tipos principales de esfuerzos: tracción, compresión, flexión, torsión y cortante.</p> <p>Condiciones de las estructuras: rigidez, resistencia y estabilidad. Triangulación.</p>	<p>1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos. Identificar los distintos tipos de estructuras y proponer medidas para mejorar su resistencia, rigidez y estabilidad.</p>	<p>1.1. Describe apoyándote en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.</p>	■	■		■		■	■
	<p>2. (3º ESO)</p>		<p>1.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.</p>		■		■	■	
	<p>3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas. Conocer cómo se genera y transporta la electricidad, describiendo de forma esquemática el funcionamiento de las</p>			■	■			■	

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 2º ESO**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC	
			COMPETENCIAS CLAVE							
<p>Tipos de estructuras: masivas, adinteladas, abovedadas, entramadas, trianguladas, colgantes, neumáticas, laminares y geodésicas.</p> <p>Principales elementos de las estructuras artificiales: forjado, viga, pilar, columna, cimentación, bóveda, arco, dintel, tirante, arriostamiento, arbotante, contrafuerte, etcétera.</p> <p>Valoración de la importancia de las estructuras de edificios y construcciones singulares.</p> <p>Disposición a actuar según un orden lógico en las operaciones, con especial atención a la previsión de los elementos estructurales de sus proyectos.</p> <p>Corriente eléctrica. Circuitos eléctricos. Esquemas de circuitos eléctricos.</p> <p>Elementos de un circuito eléctrico: generadores, receptores y elementos de control y protección. Instrumentos de medida.</p> <p>Efectos de la corriente eléctrica: calor, luz y movimiento. Efectos electromagnéticos.</p> <p>Magnitudes eléctricas. Ley de Ohm. Aplicaciones de la ley de Ohm. Resolución de problemas de proporcionalidad entre las magnitudes eléctricas fundamentales.</p>	<p>diferentes centrales eléctricas renovables y no renovables</p>	<p>3.1. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.</p>								
	<p>4. Obtener las magnitudes eléctricas básicas. Conocer y calcular las principales magnitudes de los circuitos eléctricos y electrónicos, aplicando las leyes de Ohm y de Joule. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.</p>	<p>3.2. Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.</p> <p>3.3. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran.</p>		■		■				
	<p>5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales. Conocer los principales elementos de un circuito eléctrico. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada. Montar circuitos con operadores elementales a partir de un esquema predeterminado</p>	<p>4.1. Calcula las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.</p> <p>5.1. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.</p>		■		■		■		
	<p>6. Diseñar, construir y controlar soluciones técnicas a problemas sencillos, utilizando mecanismos y circuitos.</p>	<p>6.1. Resuelve soluciones técnicas empleando mecanismos y circuitos eléctricos sencillos.</p>		■	■	■	■	■	■	■
	<p>7. Valorar el impacto ambiental de la generación, transporte, distribución y uso de la energía, fomentando una mayor eficiencia y ahorro energético.</p>	<p>7.1. Valora de manera crítica los efectos de la generación, transporte y uso de la energía eléctrica sobre el medio ambiente.</p> <p>7.2. Comprende los términos de eficiencia y ahorro energético, fomentando estrategias que lleven a su consecución.</p>	■			■	■			

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 2º ESO**

			CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE						
<p>Normas de seguridad al trabajar con la corriente eléctrica.</p> <p>Circuitos en serie y en paralelo.</p> <p>Construcción de componentes sencillos de circuitos (generadores, interruptores, llaves de cruce, resistencias).</p> <p>Experimentación y diseño de circuitos mediante un simulador.</p> <p>Respeto a las normas de seguridad en la utilización de materiales, herramientas e instalaciones.</p> <p>Valoración crítica de la importancia y consecuencias de la utilización de la electricidad.</p>									
<b>Bloque 5. Iniciación a la programación y a los sistemas de control</b>									
<p>Sistemas de control.</p> <p>Robots: sensores, elementos de control y actuadores</p> <p>Programación gráfica por bloques de instrucciones.</p> <p>Entorno de programación. Bloques de programación.</p> <p>Control de flujo de programa. Interacción con el usuario y entre objetos.</p> <p>Control programado de automatismos sencillos.</p>	<p>1. Conocer y manejar un entorno de programación 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.</p> <p>2. (3º ESO)</p> <p>3. Identificar sistemas automáticos de uso cotidiano. Comprender y describir su funcionamiento.</p>	<p>1.1. Crea programas sencillos en entornos de programación gráfica.</p> <p>2.1. Elabora el diagrama de flujo de un problema y diseña un programa que lo solucione.</p> <p>4.1. Elabora el programa para el control de un prototipo.</p>	<p>■</p>	<p>■</p>	<p>■</p>	<p>■</p>	<p>■</p>	<p>■</p>	<p>■</p>
			■	■	■	■	■	■	■
			■	■	■	■	■	■	■



**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 2º ESO**

			CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE						
Actitud respetuosa y responsable en la comunicación con otras personas a través de redes informáticas.	8. Valorar el impacto de las nuevas TIC en la sociedad actual.	<p>5.1. Maneja aplicaciones básicas de ofimática: procesador de textos, hojas de cálculo, editor de presentaciones.</p> <p>6.1. Conoce el concepto de Internet y describe su estructura, funcionamiento.</p> <p>7.1. Utilizar Internet de forma segura para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido en las actividades de la materia.</p> <p>8.1. Explica las posibilidades de desarrollo de las nuevas TIC en la sociedad actual.</p>			■		■		■

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 3º ESO**

			CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC	
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE							
<b>Bloque 1. Proceso de resolución de problemas tecnológicos</b>										
<p>El proceso tecnológico. Necesidad e idea. Desarrollo. Construcción. Verificación. Comercialización</p> <p>Idea: Bocetos y croquis.</p> <p>Desarrollo: Planos y presupuesto. Plan de construcción. Recopilación y análisis de antecedentes. Elaboración de los documentos. Memoria del proyecto. Bocetos y croquis. Vistas de conjunto. Planta, perfil y alzado. Detalles de piezas y uniones. Despieces. Fases del diseño. Fases de construcción.</p> <p>Señalización.</p> <p>El trabajo en grupo: Responsabilidades de los componentes. Seguridad y salud. Puesta en común y elección de la solución.</p> <p>La influencia de la tecnología en la sociedad.</p> <p>Publicidad y Marketing.</p> <p>Tecnología y medio ambiente: Problemas medioambientales del desarrollo tecnológico. Desarrollo sostenible. Cambio de hábitos de consumo</p>	<p>1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.</p>	<p>1.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.</p>	■	■		■	■			
	<p>2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.</p>	<p>1.2. Analiza y valora de manera crítica el desarrollo tecnológico y su influencia en el medio ambiente, en la salud y bienestar personal y colectivo.</p>		■		■	■	■		
	<p>3. Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.</p>	<p>2.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.</p>	■	■	■	■		■		
	<p>4. Emplear las TIC para diferentes fases del proceso tecnológico.</p>	<p>3.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos y realiza los documentos técnicos adecuados utilizando la normalización y simbología adecuadas.</p>			■	■		■		
	<p>5. Valorar el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones</p>	<p>4.1. Utiliza las TICs en las fases del proceso tecnológico.</p> <p>5.1 Valorar el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones</p>								
<b>Bloque 2. Expresión y comunicación técnica</b>										



**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 3º ESO**

			CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE						
<p>Representación de objetos técnicos. Tipos de perspectiva en dibujo técnico. Memoria técnica de un proyecto.</p> <p>Perspectivas isométrica y caballera. Métodos sustractivo y compositivo. Entidades geométricas en perspectiva. Normalización, escala y acotación en dibujo técnico.</p> <p>Medida de precisión con el calibre y el micrómetro. Aplicaciones informáticas de diseño gráfico en dos y tres dimensiones.</p>	1. Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas.	1.1. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.		■		■			■
	2. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	2.1. Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.		■					■
	3. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.	2.2. Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.	■	■		■		■	■
	4. Conocer y manejar los diferentes instrumentos de dibujo técnico			■		■			
	5. Representar objetos mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador	3.1. Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades. 4.1. Maneja los útiles de dibujo técnico. 5.1. Representar objetos sencillos en mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador.			■	■	■		■
<b>Bloque 3. Materiales de uso técnico</b>									
<p>Materiales plásticos: Origen de los materiales plásticos. Transformación de los plásticos. Propiedades. Clasificación de los plásticos. Técnicas de conformación: Extrusión.</p>	1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.	1.1. Explica cómo se puede identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.	■	■		■			

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 3º ESO**

			CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC	
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE							
<p>Calandrado. Conformado al vacío. Moldeo. Técnicas de manipulación: Medir. Marcar y trazar. Cortar. Perforar. Afinar. Unir.</p> <p>Materiales textiles: fibras naturales, fibras sintéticas.</p> <p>Materiales pétreos: Obtención de los materiales pétreos. Piedras naturales: caliza, mármol, granito, pizarra, toba volcánica. Conglomerantes: yeso, cal, cemento, morteros. Piedras artificiales: hormigón, fibrocemento, ladrillos de cal y cáñamo, terrazo.</p> <p>Materiales cerámicos: propiedades generales; proceso de obtención. Clasificación: cerámicas gruesas y finas.</p> <p>Vidrio: técnicas de conformación: soplado automático, moldeo, estirado, flotación sobre un baño de estaño, laminado.</p>	<p>2. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.</p>	<p>2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.</p>					■	■	■	
	<p>3. <b>Conocer y analizar la clasificación y propiedades de los más importantes materiales de uso técnico.</b></p>	<p>2.2. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.</p>	<p>3.1. Reconoce y analiza las características de los materiales de uso técnico, clasificando a qué tipo pertenecen.</p>	■	■		■			
	<p>4. <b>Identificar los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual.</b></p>	<p>4.1. Identifica los materiales de los que están fabricados objetos habituales.</p>	<p>4.1. Identifica los materiales de los que están fabricados objetos habituales.</p>	■	■		■			■
<b>Bloque 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas</b>										
<p>Clasificación de los <b>mecanismos</b>. Mecanismos de transmisión y transformación de movimiento. Mecanismos de control del movimiento y de absorción de energía. Mecanismos de acople y sujeción. Equilibrio de</p>	<p>1. (2º ESO)</p>	<p>2.1. Describe mediante información escrita y gráfica como transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.</p>	■	■		■		■	■	
	<p>2. Observar, conocer y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura. Calcular sus parámetros principales.</p>		<p>2.1. Describe mediante información escrita y gráfica como transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.</p>		■		■	■		



**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 3º ESO**

			CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE						
<p>Transporte y distribución de la energía eléctrica.</p> <p>Centrales eléctricas de fuentes de energía no renovable:</p> <p>Centrales térmicas de combustibles fósiles. Centrales nucleares.</p> <p>Centrales eléctricas de fuentes de energía renovable: eólicas, hidráulicas, solares, térmicas de biomasa, de energía oceánica y geotérmicas.</p> <p>Impacto ambiental de la generación, transporte y distribución de energía.</p> <p>Ahorro y eficiencia energética.</p>		<p>7.1. Valora de manera crítica los efectos de la generación, transporte y uso de la energía eléctrica sobre el medio ambiente.</p> <p>7.2. Comprende los términos de eficiencia y ahorro energético, fomentando estrategias que lleven a su consecución.</p>							
<b>Bloque 5. Iniciación a la programación y a los sistemas de control</b>									
<p>Sistemas de control</p> <p>Robots: sensores, elementos de control y actuadores</p> <p>Programación gráfica por bloques de instrucciones. Entorno de programación. Bloques de programación.</p> <p>Control de flujo de programa. Interacción con el usuario y entre objetos.</p>	<p>5. Conocer y manejar un entorno de programación 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.</p>	<p>1.1. Crea programas sencillos en entornos de programación gráfica.</p> <p>2.1. Elabora el diagrama de flujo de un problema y diseña un programa que lo solucione.</p> <p>3.1. Analiza y describe el funcionamiento de automatismos en dispositivos técnicos de uso cotidiano.</p>	■	■	■	■		■	
	<p>6. Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione.</p>			■	■	■		■	
	<p>7. Identificar sistemas automáticos de uso cotidiano. Comprender y describir su funcionamiento.</p>		■	■	■	■		■	
	<p>8. Elaborar un programa estructurado para el control de un prototipo.</p>			■	■	■		■	

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 3º ESO**

			CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE						
Control programado de automatismos sencillos.		3.2. Identifica los elementos de un sistema de control.  4.1. Elabora el programa para el control de un prototipo.							
<b>Bloque 6. Tecnologías de la Información y Comunicación</b>									
Clasificación: Libre, Propietario, Comercial, Freeware, De dominio público  Creative Commons  Espacio web: hosting y housing.  Creación de un blog o wiki.  Trabajo en la nube.  Seguridad en la Red.  Entorno personal de aprendizaje.  Internet de las cosas.  Web 2.0 y Web 3.0.  Arquitectura del ordenador:  Sistema operativo: Windows, Linux. Sistemas operativos móviles.  Tipos de software.  Instalación de aplicaciones.	1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos.  2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información. Mantener y optimizar el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.).  3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.  4. <b>Aplicar las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo</b>  5. <b>Aplicar las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo).</b>  6. <b>Conocer el concepto de internet, su estructura, funcionamiento y sus servicios básicos, usándolos de forma segura y responsable.</b>  7. <b>Utilizar internet de forma segura para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido (copyright o licencias colaborativas).</b>	1.1. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.  1.2. Instala y maneja programas y software básicos.  1.3. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.  2.1. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.  2.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.  3.1. Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos.  4.1. Maneja sistemas operativos.  4.2. Distingue software libre de privativo.	■	■	■				
					■			■	
			■		■			■	
			■		■			■	
					■	■	■		
			■		■	■	■	■	

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 3º ESO**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 3º ESO			CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE						
<p>Documentación y presentación de un proyecto tecnológico.</p> <p>Presentaciones multimedia.</p> <p>Imagen, audio y vídeo: formatos y edición.</p> <p>Aplicaciones en la nube.</p>	<p>8. Valorar el impacto de las nuevas TIC en la sociedad actual.</p>	<p>5.1. Maneja aplicaciones básicas de ofimática: procesador de textos, hojas de cálculo, editor de presentaciones.</p> <p>6.1. Conoce el concepto de Internet y describe su estructura, funcionamiento.</p> <p>7.1. Utilizar Internet de forma segura para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido en las actividades de la materia.</p> <p>8.1. Explica las posibilidades de desarrollo de las nuevas TIC en la sociedad actual: “SmartCities”, el internet de las cosas, etc.</p>			■		■		■

### 1.1.2.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para obtener la calificación final del alumnado se utilizará las siguientes técnicas o procedimientos de evaluación con el fin de obtener evidencias del aprendizaje.

		COMPETENCIAS						
		CCL	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CFC
<b>Pruebas escritas</b>								
Las cuestiones de los exámenes se agruparán por criterios de evaluación de forma que se obtendrán tantas notas de criterios de evaluación. En el cuaderno de SENECA introduciremos dichas notas por separado.		■	■					■
La información que se le dará al alumnado como calificación de la prueba será la media de los de la nota obtenida en los Criterios evaluados.								
<b>Porfolio</b>								
Se procederá, como en el caso de los exámenes, procurando trabajar un único criterio de evaluación por actividad.								
En las actividades porfolio diferenciaremos entre las actividades grupales y las individuales.								
→ Actividades Individuales. Serán todas las que se realicen mediante el instrumento de evaluación “Actividades Portfolio” y que bajo este concepto se recojan en el Cuaderno de SENECA. Se evalúan preguntas realizadas en actividades individuales de casa, del taller o de clase.								
→ Actividades grupales. Todas las preguntas que se realicen mediante el instrumento de evaluación “Actividades Portfolio” y que bajo este concepto se recojan en el Cuaderno de SENECA. Se evalúan preguntas realizadas en actividades colaborativas de casa, del taller o de clase.								
<u>NORMAS DE ENTREGA DE LAS ACTIVIDADES:</u> Hojas grapadas, con el nombre, los apellidos, el curso y la fecha en que se entregan. Se recogerán como muy tarde el día indicado en la fecha, siempre en las horas de Tecnología.								
El profesorado podrá indicar otro medio de entrega de actividades (Aula virtual, correo,..)								
<b>TIPOS DE ACTIVIDADES PORFOLIO:</b>								
Diario de clase Se valorará el rigor en la expresión, la ortografía, el uso del vocabulario específico, y la realización de resúmenes y de esquemas que explique procesos tecnológicos.		■	■		■	■		■
Se prestará atención a la autocorrección de las actividades como desarrollo de la autonomía personal y del autoaprendizaje								
Proyectos	Informes y documentos del proyecto técnico.	■	■	■	■			
	Objetos construidos: originalidad, funcionamiento, estética.							■
	Proceso de resolución de problemas tecnológicos sencillos.		■		■		■	
	Planificación de los recursos y tareas.				■	■	■	

Utilización de herramientas y materiales.		■			■		
Actividades de síntesis (repaso de contenido)	■	■	■	■	■	■	■
Actividades de evaluación de competencias.	■	■	■	■	■	■	■
Búsqueda y manipulación de la información.	■		■	■			
Informes y trabajos monográficos de investigación.	■	■	■	■	■	■	■
Documentos de ampliaciones informáticas.			■				
Análisis de objetos tecnológicos.	■	■		■	■		■
Prácticas en el taller.		■		■	■		
Actividades de autoevaluación	■	■	■	■	■	■	■
<p>En la valoración de los diferentes instrumentos se tendrá en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ El uso de vocabulario técnico.</li> <li>→ El cumplimiento en los plazos de entrega.</li> <li>→ La elaboración del propio trabajo buscando diferentes puntos de vista y nombrando las fuentes de donde se obtiene el material, evitando el plagio.</li> <li>→ La exposición y explicación oral de trabajos individuales o de grupo.</li> <li>→ La utilización de forma autónoma de los conocimientos adquiridos en las actividades que se le proponen.</li> <li>→ Cumplimiento de las normas de seguridad.</li> <li>→ En los equipos de trabajo: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cumplimiento de sus tareas dentro del equipo.</li> <li>○ Respeto por la opinión de los demás.</li> <li>○ Aceptación de la disciplina del grupo.</li> <li>○ Participación en los debates.</li> <li>○ Integración en el grupo.</li> </ul> </li> </ul>							

El registro de los instrumentos de evaluación se llevará utilizando el cuaderno del profesor de SENECA.

Prueba Inicial. Al inicio del curso se realizará una **prueba escrita** con cuestiones sobre competencias clave y, en su caso, los contenidos de la materia del curso anterior, que nos darán idea del punto de partida de nuestro alumnado.

### 1.1.2.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TECNOLOGÍA

La **calificación final** de la materia tanto en las evaluaciones ordinaria como extraordinaria se realizará siguiendo la siguiente ponderación de los criterios de evaluación.

(En amarillo se marcan los criterios que no se trabajan en otro curso del ciclo).



**2º ESO****BLOQUE 1. El proceso de resolución de problemas tecnológicos**

Criterio de evaluación	B1-1	B1-2	B1-3	B1-4	B1-5	Total %
Ponderación	3	3	3	3	3	15

**BLOQUE 2. Expresión y comunicación gráfica**

Criterio de evaluación	B2-1	B2-2	B2-3	B2-4	B2-5	Total %
Ponderación	6	3	3	3		15

**BLOQUE 3. Materiales de uso técnico**

Criterio de evaluación	B3-1	B3-2	B3-3	B3-4	Total %
Ponderación	4	4	3	4	15

**BLOQUE 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas**

Criterio de evaluación	B4-1	B4-2	B4-3	B4-4	B4-5	B4-6	B4-7	Total %
Ponderación	5		4	4	4	4	4	25

**BLOQUE 5. Iniciación a la programación y a los sistemas de control**

Criterio de evaluación	B5-1	B5-2	B5-3	B5-4	Total %
Ponderación	5		5	5	15

**BLOQUE 6. Tecnologías de la Información y Comunicación**

Criterio de evaluación	B6-1	B6-2	B6-3	B6-4	B6-5	B6-6	B6-7	B6-8	Total %
Ponderación	2	2	2	2	2	2	2	1	15

**3º ESO****BLOQUE 1. El proceso de resolución de problemas tecnológicos**

Criterio de evaluación	B1-1	B1-2	B1-3	B1-4	B1-5	Total %
Ponderación	3	3	3	3	3	15

**BLOQUE 2. Expresión y comunicación gráfica**

Criterio de evaluación	B2-1	B2-2	B2-3	B2-4	B2-5	Total %
Ponderación	5	2	2	3	3	15

**BLOQUE 3. Materiales de uso técnico**

Criterio de evaluación	B3-1	B3-2	B3-3	B3-4	Total %
Ponderación	3	2	2	3	10

**BLOQUE 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas**

Criterio de evaluación	B4-1	B4-2	B4-3	B4-4	B4-5	B4-6	B4-7	Total %
Ponderación		6	6	6	6	6	6	36

**BLOQUE 5. Iniciación a la programación y a los sistemas de control**

Criterio de evaluación	B5-1	B5-2	B5-3	B5-4	Total %
------------------------	------	------	------	------	---------

Ponderación	3	3	3	3	12
-------------	---	---	---	---	----

#### BLOQUE 6. Tecnologías de la Información y Comunicación

Criterio de evaluación	B6-1	B6-2	B6-3	B6-4	B6-5	B6-6	B6-7	B6-8	Total
Ponderación	2	1	2	2	2	1	1	1	12

Los ejercicios con cálculos serán considerados válidos cuando se indique el desarrollo o razonamiento empleado y el resultado se exprese con sus unidades correctas.

Si a final de curso no se tienen elementos de juicio sobre alguno de los Criterios a calificar, su porcentaje se repartirá proporcionalmente entre el resto.

En caso de ausencia el día de una actividad evaluable, deberá aportarse documento que justifique dicha falta según las normas del centro. En las dos últimas semanas del trimestre, el profesorado establecerá un día en que todo el alumnado que faltó a alguna prueba habrá de realizarla.

Cualquier prueba de evaluación será considerada suspensa (será calificada con 0) si existe constancia de que el alumno ha copiado o ha permitido que otros copien de su trabajo.

El suspenso en la calificación de la convocatoria ordinaria afectará a los Bloques de Contenidos con evaluación negativa.

### 1.1.3 EVALUACIÓN 4º de ESO TECNOLOGIA

#### 1.1.3.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE

Además de los criterios de evaluación relacionados con los proyectos técnicos, en Tecnología de cuarto se incorporan de manera específica los que siguen.

4º ESO –CONTENIDOS – CRITERIOS DE EVALUACIÓN – ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE			CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	SIEP	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS BÁSICAS						
<b>Bloque 1. Tecnologías de la Información y Comunicación</b>									
Sistemas y medios de comunicación alámbrica e inalámbrica. Señales analógicas y digitales Formas de conexión entre dispositivos digitales. Tipología de redes. Intercambio de información en Internet. Utilización de los servicios de localización. Medidas de seguridad en Internet. Utilización de gestores de descargas.	1. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	1.1. Describe los elementos y sistemas fundamentales que se utilizan en la comunicación alámbrica e inalámbrica.		■		■			
	2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. Conocer los principios básicos del funcionamiento de Internet.	1.2. Describe las formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales. 2.1. Localiza, intercambia y publica información a través de Internet empleando servicios de localización, comunicación intergrupala y gestores de transmisión de sonido, imagen y datos.		■	■	■		■	
	3. Elaborar sencillos programas informáticos.	2.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.		■	■	■		■	
	4. Utilizar equipos informáticos.	3.1. Desarrolla un sencillo programa informático para resolver problemas utilizando un lenguaje de programación.			■	■			
	5. Conocer las partes básicas del funcionamiento de las plataformas de objetos conectados a Internet, valorando su impacto social.	4.1. Utiliza el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos 5.1. Conoce las partes básicas de las plataformas de objetos conectadas a internet y valora su impacto social.		■	■		■		
<b>Bloque 2. Instalaciones en viviendas</b>									
Características y elementos de las instalaciones: Electricidad, Agua y saneamiento; Climatización  Ga; Comunicaciones; Domótica.	1. Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.	1.1. Diferencia las instalaciones típicas en una vivienda. 1.2. Interpreta y maneja simbología de instalaciones eléctricas, calefacción, suministro de agua y saneamiento, aire acondicionado y gas.	■	■					
	2. Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.			■		■			

4º ESO –CONTENIDOS – CRITERIOS DE EVALUACIÓN – ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE			CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	SIEP	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS BÁSICAS						
Normativa, simbología, análisis y montaje de instalaciones domésticas básicas.  Software específico de representación de instalaciones domésticas básicas. Arquitectura bioclimática, elementos pasivos de climatización. Criterios y medidas de ahorro energético en una vivienda. Interpretación de facturas de suministros de agua, electricidad y gas. Evaluación de las instalaciones de la vivienda. Certificación energética de una vivienda, concepto y cálculo en función de sus parámetros más relevantes.	3. Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.  4. Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.	2.1. Diseña con ayuda de software instalaciones para una vivienda tipo con criterios de eficiencia energética.  3.1. Realiza montajes sencillos y experimenta y analiza su funcionamiento.  4.1. Propone medidas de reducción del consumo energético de una vivienda.		■		■	■	■	
<b>Bloque 3. Electrónica</b>									
La corriente eléctrica. Magnitudes eléctricas. Resolución de problemas de magnitudes eléctricas. Ley de ohm. Montaje de circuitos Electrónica. Componentes básicos: • Asociación de resistencias. Tipos de resistencias. Resistencias variables. • Funcionamiento de un condensador. Tipos de condensadores, carga y descarga de un condensador • Semiconductores y diodos. Diodos LED. • Funcionamiento del transistor. Transistor como amplificador y como interruptor • Montajes básicos con elementos electrónicos. • Circuitos integrados. Sistemas electrónicos: Electrónica digital:  • Álgebra de Boole. Operaciones booleanas. • Planteamiento digital de problemas tecnológicos. Traducción de problemas al lenguaje digital. Primera forma canónica.	1. Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.  2. Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.  3. Experimentar con el montaje de circuitos electrónicos analógicos y digitales elementales, describir su funcionamiento y aplicarlos en el proceso tecnológico.  4. Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos.  5. Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.	1.1. Describe el funcionamiento de un circuito electrónico formado por componentes elementales. 1.2. Explica las características y funciones de componentes básicos: resistor, condensador, diodo y transistor. 2.1. Emplea simuladores para el diseño y análisis de circuitos analógicos básicos, empleando simbología adecuada. 3.1. Realiza el montaje de circuitos electrónicos básicos diseñados previamente. 4.1. Realiza operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole. 4.2. Relaciona planteamientos lógicos con procesos técnicos. 5.1. Resuelve mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.		■		■			
				■	■	■			
					■	■		■	
				■		■		■	
				■		■		■	



4º ESO –CONTENIDOS – CRITERIOS DE EVALUACIÓN – ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE			CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	SIEP	CEC	
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS BÁSICAS							
<b>Bloque 5. Neumática e hidráulica</b>										
Circuitos neumáticos e hidráulicos: • Elementos de los circuitos neumáticos e hidráulicos. El circuito neumático: · El compresor. · Las tuberías. · Los actuadores. · Elementos de mando y control. · Elementos de protección y mantenimiento. · Diseño de circuitos neumáticos. El circuito hidráulico: · Elementos de un circuito hidráulico. · Diseño de circuitos hidráulicos. Simbología hidráulica y neumática. Principio de Pascal. Ley de continuidad. Resolución de problemas de hidráulica y neumática.	1. Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.	1.1. Describe las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática. Identifica y describe las características y funcionamiento de este tipo de sistemas. 3.1. Emplea la simbología y nomenclatura para representar circuitos cuya finalidad es la de resolver un problema tecnológico. 4.1. Realiza montajes de circuitos sencillos neumáticos e hidráulicos. 5.1. Diseña un sistema hidráulico o neumático que resuelva un problema cotidiano.		■					■	
	2. Identificar y describir las características y funcionamiento de este tipo de sistemas. Principios de funcionamiento, componentes y utilización segura en el manejo de circuitos neumáticos e hidráulicos.		■	■		■	■			
	3. Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.		■	■		■				
	4. Experimentar con dispositivos neumáticos e hidráulicos y/o simuladores informáticos.			■	■	■			■	
	5. Diseñar sistemas capaces de resolver un problema cotidiano utilizando energía hidráulica o neumática.			■		■			■	
<b>Bloque 6. Tecnología y sociedad</b>										
¿Qué es tecnología? Períodos tecnológicos. Hitos en la historia de la tecnología. Técnica del tallado. Técnica Levallois. Propulsor de venablos. Análisis histórico de los diferentes sistemas de escritura.	1. Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.	1.1. Identifica los cambios tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad. 2.1. Analiza objetos técnicos y su relación con el entorno, interpretando su función histórica y la evolución tecnológica. 3.1. Elabora juicios de valor frente al desarrollo tecnológico a partir del análisis de objetos, relacionado inventos y descubrimientos con el contexto en el que se desarrollan.	■	■					■	
	2. Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.		■	■	■	■				
	3. Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día. Adquirir hábitos que potencien el desarrollo sostenible.			■						■

4º ESO –CONTENIDOS – CRITERIOS DE EVALUACIÓN – ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE			CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	SIEP	CEC
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS BÁSICAS						
Caracterización de los modelos sociales. Objetos técnicos de cada período. Interrelación entre tecnología y cambio social y laboral. Desarrollo sostenible. Obsolescencia programada. Plan de riesgos laborales.		3.2. Interpreta las modificaciones tecnológicas, económicas y sociales en cada periodo histórico ayudándote de documentación escrita y digital.							

### 1.1.3.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La calificación **final** de la materia tanto en las evaluaciones ordinaria como extraordinaria se realizará siguiendo la siguiente ponderación de los criterios de evaluación

		COMPETENCIAS						
		CC1	CMCT	CCD	CAA	CSC	SIE	CEC
<b>Pruebas escritas</b>								
Deberá obtenerse como mínimo una calificación de 4 puntos sobre 10 de media en las pruebas escritas para considerar superados los contenidos mínimos en ellas evaluados.		■	■					■
<b>Porfolio</b>								
<b>Diario de clase</b> Se valorará el rigor en la expresión, la ortografía, el uso del vocabulario específico, y la realización de resúmenes y de esquemas que explique procesos tecnológicos. Se prestará atención a la autocorrección de las actividades como desarrollo de la autonomía personal y del autoaprendizaje.		■	■		■	■		■
Productos	Informes y documentos del proyecto técnico.	■	■	■	■			
	Objetos construidos: originalidad, funcionamiento, estética.							■
	Proceso de resolución de problemas tecnológicos sencillos.		■		■		■	
	Planificación de los recursos y tareas.				■	■	■	
	Utilización de herramientas y materiales.		■			■		
Actividades de evaluación de competencias.		■	■	■	■	■	■	■
Búsqueda y manipulación de la información.		■		■	■			
Informes y trabajos monográficos de investigación.		■	■	■	■	■	■	■
Documentos de ampliaciones informáticas.				■				
Análisis de objetos tecnológicos.		■	■		■	■		■
Prácticas en el taller.			■		■	■		
Actividades de autoevaluación		■	■	■	■	■	■	■
<p>En la elaboración de trabajos, actividades y prácticas se tendrá en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ El uso de vocabulario técnico.</li> <li>→ El cumplimiento en los plazos de entrega.</li> <li>→ La elaboración del propio trabajo buscando diferentes puntos de vista y nombrando las fuentes de donde se obtiene el material, evitando el plagio.</li> <li>→ La exposición y explicación oral de trabajos individuales o de grupo.</li> <li>→ Cumplimiento de las normas de seguridad.</li> <li>→ La utilización de forma autónoma de los conocimientos adquiridos en las actividades que se le proponen En los equipos de trabajo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumplimiento de sus tareas dentro del equipo.</li> <li>• Respeto por la opinión de los demás.</li> <li>• Aceptación de la disciplina del grupo.</li> <li>• Participación en los debates.</li> <li>• Integración en el grupo.</li> </ul> </li> </ul>								



**Prueba inicial de conocimientos previos.** Al inicio del curso se realizará una prueba escrita con cuestiones sobre competencias clave y, en su caso, los contenidos de la materia del curso anterior, que nos darán idea del punto de partida de nuestro alumnado.

### 1.1.3.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación final de la materia tanto en las evaluaciones ordinaria como extraordinaria se realizará siguiendo la siguiente ponderación de los criterios de evaluación.

#### BLOQUE 1: Tecnologías de la Información y de la comunicación.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	B1-1	B1-2	B1-3	B1-4	B1-5	TOTAL
PORCENTAJE %	2	2	2	2	2	10

#### BLOQUE 2: Instalaciones en viviendas.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	B2-1	B2-2	B2-3	B2-4	TOTAL
PORCENTAJE %	5	3	4	3	15

#### BLOQUE 3: Electrónica.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	B3-1	B3-2	B3-3	B3-2	B3-4	B3-5	B-6	TOTAL
PORCENTAJE %	5	5	5	5	5	5	5	35

#### BLOQUE 4: Control y robótica.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	B4-1	B4-2	B4-3	B4-4	B4-5	B4-6	TOTAL
PORCENTAJE %	3	3	3	2	2	2	10

#### BLOQUE 5: Neumática e hidráulica.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	B5-1	B5-2	B5-3	B5-4	B5-5	TOTAL
PORCENTAJE %	4	4	4	4	4	20

#### BLOQUE 6: Tecnología y sociedad

CRITERIO DE EVALUACIÓN	B6-1	B6-2	B6-3	TOTAL
PORCENTAJE %	2	2	1	10

Los ejercicios con cálculos serán considerados válidos cuando se indique el desarrollo o razonamiento empleado y el resultado se exprese con sus unidades correctas.

Si a final de curso no se tienen elementos de juicio sobre alguno de los Criterios a calificar, su porcentaje se repartirá proporcionalmente entre el resto.

En caso de ausencia el día de una actividad evaluable, deberá aportarse documento que justifique dicha falta según las normas del centro. En las dos últimas semanas del trimestre, el profesorado establecerá un día en que todo el alumnado que faltó a alguna prueba habrá de realizarla.

Cualquier prueba de evaluación será considerada suspensa (será calificada con 0) si existe constancia de que el alumno ha copiado o ha permitido que otros copien de su trabajo.

El suspenso en la calificación de la convocatoria ordinaria afectará a los Bloques de Contenidos con evaluación negativa.

### **Prueba extraordinaria**

Para el alumnado con evaluación negativa en la convocatoria ordinaria, el profesor o profesora de la materia elaborará un informe sobre los objetivos y contenidos que no se han alcanzado y la propuesta de actividades de recuperación. (Orden de 14 de julio de 2016)

La prueba consistirá en una prueba escrita y/o las actividades portfolio que el profesor/a considere necesarias para superar los criterios de evaluación de los Bloques no superados a lo largo del curso.

La calificación se obtendrá utilizando las mismas ponderaciones en los Criterios de Evaluación que en la evaluación ordinaria.

A los alumnos que debiendo recuperar la asignatura en septiembre no se presenten, se les consignará como no presentados (NP) en el acta de evaluación, lo que equivale a todos los efectos a una calificación de Insuficiente.

### **Calificaciones para las evaluaciones intermedias**

La calificación se obtendrá tomando como referencia los Criterios de Evaluación trabajados en el trimestre.

## **1.1.4 EVALUACIÓN TICS 4º de ESO**

La evaluación será **continua** y se realizará de acuerdo con los criterios de evaluación y contenidos de la presente materia, así como las competencias clave y objetivos asociados al mismo.

### **1.1.4.1 EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrollará de la siguiente manera:

#### **PROCESO DE ENSEÑANZA**

Al término del proceso de enseñanza entre dos sesiones de evaluación, el profesorado responsable del presente módulo completará una rúbrica que permitirá evaluar la distribución temporal de los contenidos, actividades diseñadas, metodología aplicada, evaluación objetiva, adaptaciones curriculares no significativas realizadas. Además, el alumnado realizará un cuestionario para valorar el proceso de enseñanza en este intervalo de tiempo.

Los resultados tanto de la rúbrica como del cuestionario se intercambiarán con el equipo docente en las sesiones de evaluación para decidir las mejoras a aplicar en la presente programación didáctica. Estos resultados también se entregarán para la autoevaluación del centro.

## PROCESO DE APRENDIZAJE

La evaluación será continua y medirá el nivel y grado de consecución de los criterios de evaluación del alumnado en base a los estándares de aprendizaje evaluables.

La incomparecencia de un alumno o alumna regularmente a clase y su desvinculación con las actividades programadas para el presente módulo profesional puede suponer que no pueda aplicársele debidamente un proceso de evaluación **continua**. Tomando en consideración el proyecto educativo del centro, el equipo docente decidirá qué adaptaciones curriculares no significativas pueden aplicarse al alumno o alumna y qué actividades o pruebas se propondrán que permitan al alumno o alumna la superación del presente módulo.

### 1.1.4.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los **instrumentos de evaluación** que se utilizarán y sus categorías son las siguientes:

<b>IE</b>	<b>Categorías</b>
<b>AE</b>	De investigación, de síntesis, de desarrollo, en grupo, consolidación u otros específicos.
<b>OD</b>	Sistemática, no sistemática, participante y no participante.
<b>IE:</b> instrumentos de evaluación. <b>AE:</b> actividades de evaluación. <b>OD:</b> observación directa.	

### 1.1.4.3 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los **criterios de evaluación** de la presente materia y sus **ponderaciones** son los siguientes:

<b>CE</b>	<b>PCE</b>	<b>Descripción</b>
1.1	3%	Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
1.2	2%	Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.
1.3	5%	Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.
2.1	5%	Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.
2.2	5%	Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.
2.3	5%	Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.
2.4	5%	Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.
2.5	5%	Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.

3.1	15%	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.
3.2	10%	Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.
4.1	5%	Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
4.2	3%	Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.
5.1	5%	Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.
5.2	5%	Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.
5.3	5%	Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.
6.1	5%	Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.
6.2	5%	Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.
6.3	5%	Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.
6.4	2%	Conocer el funcionamiento de Internet, identificando sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados.
<b>CE:</b> criterio de evaluación.		<b>PCE:</b> ponderación del criterio de evaluación.

#### 1.1.4.4 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Los **estándares de aprendizaje evaluables** de la presente materia y sus **ponderaciones** con respecto a los criterios de evaluación son los siguientes:

CE	PCE	EAE	PEAE	Descripción
1.1	3%	1.1.1	50%	Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.
		1.1.2	50%	Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
1.2	2%	1.2.1	100%	Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.
1.3	5%	1.3.1	50%	Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.
		1.3.2	50%	Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.
2.1	5%	2.1.1	50%	Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.
		2.1.2	50%	Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.
2.2	5%	2.2.1	100%	Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.
2.3	5%	2.3.1	100%	Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.
2.4	5%	2.4.1	100%	Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.
2.5	5%	2.5.1	100%	Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.
3.1	15%	3.1.1	40%	Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.
		3.1.2	40%	Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.
		3.1.3	20%	Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.
3.2	10%	3.2.1	30%	Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.
		3.2.2	70%	Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.
		4.1.1	30%	Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.
		4.1.2	40%	Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.

4.1	5%	4.1.3	30%	Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.
4.2	3%	4.2.1	100%	Aplica medidas básicas de seguridad en Internet con el navegador y detecta ataques de ciberseguridad.
5.1	5%	5.1.1	50%	Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.
		5.2.1	50%	Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.
5.2	5%	5.2.2	100%	Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.,
5.3	5%	5.3.1	100%	Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.
6.1	5%	6.1.1	70%	Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.
		6.1.2	15%	Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.
		6.1.3	15%	Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.
6.2	5%	6.2.1	100%	Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.
6.3	5%	6.3.1	100%	Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.
6.4	2%	6.4.1	100%	Descubre los componentes y protocolos de Internet más conocidos y comprende cómo funcionan.
<b>CE:</b> criterio de evaluación. <b>PCE:</b> ponderación del criterio de evaluación. <b>EAE:</b> estándar de aprendizaje evaluable. <b>PEAE:</b> ponderación del estándar de aprendizaje evaluable.				

#### 1.1.4.5 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación de un período de aprendizaje termina con la valoración sobre el desarrollo de los objetivos y competencias por parte del alumnado. Esta valoración se expresa en forma de calificaciones.

#### CALIFICACIÓN DE UN ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE EVALUABLE

La calificación de un estándar de aprendizaje evaluable se calculará realizando la **suma de los resultados obtenidos en los instrumentos de evaluación que le sean de aplicación** y ajustándolo a una calificación numérica entera de 0 a 100. Se considerarán evaluaciones positivas las calificaciones iguales o superiores a 50.

#### CALIFICACIÓN DE UN CRITERIO DE EVALUACIÓN

La calificación de un criterio de evaluación se calculará realizando la **media ponderada de las calificaciones obtenidas en los estándares de aprendizaje evaluables de dicho criterio de evaluación** y ajustándolo a una calificación numérica entera de 0 a 100. Se considerarán evaluaciones positivas las calificaciones iguales o superiores a 50.

La ponderación de cada estándar de aprendizaje evaluable se indica en la sección anterior.

### **CALIFICACIÓN DE UNA EVALUACIÓN PARCIAL**

La calificación de una evaluación parcial se calculará realizando la **media ponderada de las calificaciones obtenidas en los estándares de aprendizaje evaluados en su totalidad desde la última sesión de evaluación (inicial o parcial) hasta la presente sesión de evaluación y ajustándolo a una calificación numérica entera de 0 a 10; si el ajuste es menor que 1, el alumno o alumna tendrá una calificación en esta evaluación parcial de 1.**

Si la calificación de cada evaluación parcial es igual o superior a 5, el alumno o alumna habrá superado la presente materia mediante evaluación parcial.

La ponderación de cada estándar de aprendizaje evaluable se indica en la sección anterior.

### **CALIFICACIÓN FINAL**

La calificación final para la presente materia será la **media ponderada de las calificaciones obtenidas en los criterios de evaluación ajustándolo a una calificación numérica entera de 0 a 10; si el ajuste es menor que 1, el alumno o alumna tendrá una calificación final de 1.**

### **RECUPERACIÓN DE UNA EVALUACIÓN PARCIAL**

El alumnado que **no tenga superado la presente materia mediante evaluación parcial** realizará actividades de evaluación de aquellos **criterios de evaluación** que el alumno o alumna tenga pendientes de evaluación positiva **antes la sesión de evaluación final.**