

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA



**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN
CURSO 2024/25**

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TECNOLOGÍA (2º, 3º y 4º E.S.O).

1.- Nota de evaluación y nota final.

Se evaluará por competencias en cada evaluación y en la final ordinaria de Junio. El porcentaje de valoración de cada competencia y criterios de evaluación, atendiendo a los saberes impartidos, quedan reflejados en la tablas adjuntas.

Como en un trimestre no se evaluarán todas las competencias se ponderarán respecto a los porcentajes reflejados en dicha tabla con una sencilla operación matemática. Queda a disposición de la dirección e inspección educativa la hoja de calculo, creada por el jefe de departamento, donde se calcula competencialmente la nota del alumno.

Para superar la evaluación hay que obtener un mínimo de 5 puntos. La nota final del curso será la media de las 3 evaluaciones y debe ser como mínimo 5 puntos

2.- Pruebas escritas:

Se realizarán como mínimo dos pruebas escritas por trimestre. Cada prueba escrita irá acompañada de las rúbricas correspondientes.

3.- Actividades (ejercicios, proyecto taller, etc.).

1.- Se realizará al menos una actividad al trimestre.

2.- Las actividades entregadas fuera de plazo serán penalizadas con el 20 % de la nota total que se obtenga en las mismas.

3.- No se recogerá ninguna actividad pasados 7 días de la fecha de entrega.

4.- En el caso de que el alumno no pueda hacer la entrega en el día señalado deberá justificarlo debidamente.

5.- Actividades copiadas de compañeros o copiadas literalmente de internet u otros medios serán calificados con la mínima nota y no se podrán recuperar en el trimestre en curso.

así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.CCL1, STEM4, CD3, CCEC3 y CCEC4.	tanto presencialmente como en remoto.		del entorno virtual: etiqueta digital.																			
	4.2.Debatir opiniones e intercambiar información sobre el proyecto técnico elaborado y las soluciones propuestas al crear un producto, bien sea en un debate presencial o bien en redes sociales, aplicaciones o plataformas virtuales, usando las normas establecidas en la etiqueta digital y valorando la importancia de la comunicación en diferentes lenguas.	7,15 %	B.1.1. Técnicas de representación gráfica. Acotación y escalas. B.1.2. Aplicaciones básicas de CAD en 2D y 3D para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos.B.2.4. Pautas de conducta propias del entorno virtual: etiqueta digital.D.1.3. Sistemas de comunicación digital de uso común. D.2.1. Herramientas y plataformas de aprendizaje. D.2.2. Configuración, mantenimiento y uso crítico. D.2.3. Herramientas de edición y creación de contenidosD.2.7. Seguridad en la redD.2.8. Medidas de protección de datos y de información. D.2.9. Bienestar digital.	x	x			x														
14,29 %5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica. CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5 y CE3.	5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos básicos y diagramas de flujo sencillos, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.	7,15 %	C.1.1. Algorítmica y diagramas de flujo. C.1.3. Introducción a la inteligencia artificial. C.2.1. Sistemas de control programado. C.2.2. Montaje físico o uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos.	x	x	x														x		
	5.2. Programar aplicaciones sencillas, de forma guiada con una finalidad concreta y definida, para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) aplicando herramientas de edición y empleando los elementos de programación de manera apropiada.	7,15 %	C.1.2. Aplicaciones informáticas sencillas para ordenador y dispositivos móviles. C.1.3. Introducción a la inteligencia artificial. C.2.1. Sistemas de control programado. C.2.2. Montaje físico o uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos.				x				x										x	
14,29 %6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4 y CPSAA5.	6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.	7,15 %	D.2.2. Configuración, mantenimiento y uso crítico. D.2.3. Herramientas de edición y creación de contenidosD.2.4. Propiedad intelectual. D.2.6. Realización de copias de seguridad. D.2.7. Seguridad en la redD.2.8. Medidas de protección de datos y de información. D.2.9. Bienestar digital.							x		x									x	
	6.2. Crear contenidos y elaborar materiales sencillos y estructurados, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro y haciendo uso de los formatos de ficheros más apropiados.	7,15 %	D.2.3. Herramientas de edición y creación de contenidosD.2.4. Propiedad intelectual. D.2.5. Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. D.2.6. Realización de copias de seguridad. D.2.8. Medidas de protección de datos y de información. D.2.9. Bienestar digital.							x			x									x
14,29 %7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno. STEM2, STEM5, CD4 y CC4.	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.	4,77 %	E.1.1. Desarrollo tecnológicoE.1.2. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes. E.2.2. Desarrollo tecnológico sostenible en Extremadura. E.2.3. Consumo sostenible y sustentable de bienes y servicios tecnológicos.							x	x		x								x	
	7.2. Conocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en el medioambiente a lo largo de su historia.Valorar críticamente la contribución de la tecnología sostenible a la consecución de los ODS.	4,77 %	E.1.1. Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. E.1.2. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes. E.2.2. Desarrollo tecnológico sostenible en Extremadura. E.2.3. Consumo sostenible y sustentable de bienes y servicios tecnológicos. E.2.5. Valoración crítica de la contribución de la tecnología a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)..							x	x			x								x
	7.3.Proponer medidas y actuaciones que contribuyan a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) relacionados con el uso ético y responsable de las tecnologías.	4,77 %	E.1.2. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.E.2.4. Compromiso ciudadano en el ámbito local y global para la sostenibilidad. E.2.5. Valoración crítica de la contribución de la tecnología a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)..							x	x				x							x
I.1.- Prueba escrita I.2.- Seguimiento diario y actividades I.3.- Proyecto tecnológico y trabajo taller I.4.- Expresión escrita y oralidad																						

Comp. Específicas	Criterios de evaluación	Ponderación (%)	Saberes	Instrum. Evaluación				U D 1	U D 2	U D 3	U D 4	U D 5	U D 6
				I.1	I.2	I.3	I.4						
14,3 % 1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida. CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4 y CE1..	1.1. Analizar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia. 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas de diversa índole, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de objetos. 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.	4,77 % 4,77 % 4,77 %	A.1.1. Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. A.1.4. Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinaria. A.1.3. El análisis de productos y de sistemas tecnológicos para la construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. A.3.6. Respeto por las normas de seguridad e higiene y por el cuidado, control y mantenimiento de los recursos materiales del aula-taller de uso comunitario. A.1.3. El análisis de productos y de sistemas tecnológicos para la construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. A.3.6. Respeto por las normas de seguridad e higiene y por el cuidado, control y mantenimiento de los recursos materiales del aula-taller de uso comunitario.	X X X	X X X							X X X	
14,3 % 2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinarios y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible. CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3 y CCEC4	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa. 2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	7,15 % 7,15 %	E.1.1. Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. A.1.3. El análisis de productos y de sistemas tecnológicos para la construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. A.3.2. Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos.	X X X	X X X							X X	
14,3 % 3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos. STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3 y CCEC3.	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, incluidas máquinas de fabricación digital como las impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes. 3.2. Medir y realizar cálculos de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos, comprobando la coherencia de los datos obtenidos.	7,15 % 7,15 %	A.2.1. Estructuras para la construcción de modelos. A.2.2. Sistemas mecánicos básicos. Simulación o montajes físicos. A.2.3. Electricidad y electrónica básica. Simulación o montajes físicos. A.3.2. Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. A.3.6. Respeto por las normas de seguridad e higiene y por el cuidado, control y mantenimiento de los recursos materiales del aula-taller de uso comunitario. A.2.3. Electricidad y electrónica básica. Simulación o montajes físicos.	X X	X X			X X	X X			X X	
14,3 % 4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas. CCL1, STEM4, CD3, CCEC3 y CCEC4.	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, la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto. 4.2. Representar ideas mediante bocetos, vistas y perspectivas, aplicando criterios de normalización y escalas, empleando para ello distintos recursos de diseño, incluyendo las herramientas digitales de diseño CAD.	7,15 % 7,15 %	B.2.1. Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos. B.2.2. Vocabulario técnico apropiado. B.1.1. Técnicas de representación gráfica. Acotación y escalas. B.1.2. Aplicaciones básicas de CAD en 2D y 3D para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos.	X X	X X						X		
14,3 % 5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica. CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5 y CE3.	5.1. 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. 5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control	7,15 % 7,15 %	C.1.3. Introducción a la inteligencia artificial. C.2.1. Sistemas de control programado. C.2.4. Fundamentos de la robótica. C.2.5. Montaje y control programado de robots sencillos de manera física o por medio de simuladores.	X X	X X	X					X		
14,3 % 6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital	6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y	7,15 %	D.1.2. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.	X X X X	X X X X							X	

	2.4. Diseñar, calcular, montar o simular circuitos eléctricos y electrónicos funcionales por medio de operadores eléctricos o electrónicos para resolver problemas concretos y aplicando conocimientos y técnicas de medida.	4,20 %	B.1.1. Electrónica analógica. Componentes básicos, simbología, análisis y montaje físico y simulado de circuitos elementales.B.1.2. Electrónica digital básica. B.3.2. Montaje físico o simulado	X	X	X				X										
16,66% 3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias, para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CCEC3.	3.1. Intercambiar conocimientos y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas y utilizando el vocabulario técnico, la simbología y los esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.	5,50 %	A.1.3. Proyectos colaborativos o cooperativos.A.2.3. Comunicación efectiva: entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación del discurso.		X	X	X	X												
	3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuadas del discurso.	5,50 %	A.2.1. Presentación y difusión del proyecto.A.2.3. Comunicación efectiva.A.3.1. Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas interdisciplinarios.		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	3.3. Debatir y compartir opiniones o información sobre las soluciones propuestas en redes sociales o aplicaciones y plataformas virtuales usando las normas establecidas en la etiqueta digital y valorando la importancia de la comunicación en diferentes lenguas.	5,50 %	A.2.1. Presentación y difusión del proyecto.A.2.3. Comunicación efectiva.A.3.1. Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas interdisciplinarios.		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
16,66% 4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes, para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos. CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.	4.1. Diseñar, simular, construir y controlar sistemas de control automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando los conocimientos técnicos estudiados: materiales, expresión gráfica, mecánica, neumática, hidráulica, electricidad y electrónica.	8,30 %	A.2.1. Presentación y difusión del proyecto.A.2.3. Comunicación efectiva.A.3.1. Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas interdisciplinarios.A.4.1. Productos y materiales. A.5.1. Fabricación. A.5.2. Herramientas de diseño asistido por computador en 3D A.5.3. Técnicas de fabricación manual y mecánicaB.1.1. Electrónica analógicaB.1.2. Electrónica digital básica.B.2.1. Neumática e hidráulica básica. B.3.1. Elementos mecánicos, electrónicos y neumáticos aplicados a la robótica.B.3.2. Montaje físico o simulado		X	X		X	X	X	X									
	4.2. Integrar en la resolución de problemas tecnológicos lenguajes de programación, aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes como la internet de las cosas (IoT), big data e inteligencia artificial (IA) con sentido crítico y ético.	8,30 %	C.1.2. Lenguajes de programación como elemento de automatización en sistemas de control y robótica. C.1.5. Iniciación a la inteligencia artificial y big dataC.2.2. Internet de las cosas. C.2.3. Aplicaciones prácticas.		X	X	X													X
16,66% 5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinarios, para la resolución de tareas de una manera más eficiente. CP2, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5.	5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente y autónoma mediante el uso de diferentes aplicaciones y herramientas digitales.	8,30 %	A.5.4. Técnicas de fabricación digital. Impresión 3D. B.1.1. Electrónica analógica.B.3.2. Montaje físico o simulado C.1.4. Trabajo con simuladores informáticos C.3.2. Diseño, construcción y control de robots		X	X	X		X										X	X
	5.2. Configurar debidamente las herramientas digitales utilizadas y adaptarlas a la necesidad existente y a la aplicación de los conocimientos interdisciplinarios adquiridos en la materia.	8,30 %	B.1.2. Electrónica digital básica.		X															
16,66% 6. Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno y aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad, para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología. STEM2, STEM5, CD4, CC4.	6.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos. Analizar los beneficios, en el cuidado del entorno, que aportan soluciones tecnológicas tales como la arquitectura bioclimática o el transporte eléctrico, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.	8,30 %	D.1.1. Sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y diseño de procesosD.1.2. Transporte y sostenibilidad. D.1.3. Compromiso ciudadano en el ámbito local y global para la sostenibilidad.D.2.1. Arquitectura bioclimática. D.2.2. Instalaciones sostenibles en edificios.		X	X	X													X
	6.2. Minimizar el impacto negativo en la sociedad y en el planeta de los procesos de fabricación de productos tecnológicos.	8,30 %	D.1.2. Transporte y sostenibilidad. D.1.3. Compromiso ciudadano en el ámbito local y global para la sostenibilidad.		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
I.1.- Prueba escrita. I.2.- Seguimiento diario y actividades. I.3.- Proyecto tecnológico y trabajo taller . I.4.- Expresión escrita y oralidad																				

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. DIGITALIZACIÓN 4º E.S.O

1.- Nota de evaluación y nota final.

Se evaluará por competencias en cada evaluación y en la final de ordinaria Junio. El porcentaje de valoración de cada competencia y criterios de evaluación, atendiendo a los saberes impartidos, quedan reflejados en la tabla correspondiente.

Como en un trimestre no se evaluarán todas las competencias se ponderarán respecto a los porcentajes reflejados en dicha tabla con una sencilla operación matemática. Queda a disposición de la dirección e inspección educativa la hoja de calculo, creada por el jefe de departamento, donde se calcula competencialmente la nota del alumno.

Para superar la evaluación hay que obtener un mínimo de 5 puntos. La nota final del curso será la media de las 3 evaluaciones y debe ser como mínimo 5 puntos

2.- Pruebas escritas:

No se realizarán pruebas escritas.

3.-Actividades.

Se realizará un mínimo de 3 actividades por trimestre. Cada actividad irá acompañada de la correspondiente rúbrica.

- 1.- Las actividades entregadas fuera de plazo serán penalizadas con el 20 % de la nota total que se obtenga en las mismas.
- 2.- No se recogerá ninguna actividad pasados 7 días de la fecha de entrega.
- 3- En el caso de que el alumno no pueda hacer la entrega en el día señalado deberá justificarlo debidamente.
- 4.- Actividades copiadas de compañeros o copiadas literalmente de internet u otros medios serán calificadas con la mínima nota y no se podrán recuperar el trimestre en curso.

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DIGITALIZACIÓN 4º E.S.O.

Competencias Específicas	Criterios de evaluación	Ponderación (%)	Saberes	Instrum. Evaluación				U. Didácticas				
				I.1	I.2	I.3	I.4	U D. 1	U D. 2	U D. 3	U D. 4	
25 % 1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, además de conectar y configurar dispositivos a redes domésticas aplicando los conocimientos de hardware y de sistemas operativos para conseguir gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.	1.1. Conectar y configurar dispositivos, así como gestionar redes locales, aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	8,33 %	A.2.1. Sistemas de comunicación e internet. A.2.2. Dispositivos de red y funcionamiento. A.2.3. Configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. A.2.4. Dispositivos conectados. IoT+wearables (dispositivos ponibles). A.2.5. Configuración y conexión de dispositivos.	X	X			X				
	1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de las necesidades personales, para gestionar archivos y carpetas, realizando copias de seguridad y mejorando el rendimiento general del equipo.	8,33 %	A.1.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. A.1.3. Hardware y software libres.	X	X			X				
	1.3. 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.	8,33 %	A.1.1. Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. A.1.3. Hardware y software libres.	X	X						X	
25 % 2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos y herramientas del ámbito digital, así como optimizando y gestionando el aprendizaje permanente.CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos y herramientas digitales, así como la red personal de aprendizaje, de manera autónoma, eficaz y adecuada.	6,25 %	B.1.3. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.C.3.3. Riesgos y amenazas al bienestar personal.	X	X						X	
	2.2. Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y de manera segura, atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad y contrastando la información.	6,25 %	B.1.1. Búsqueda y selección de información.B.1.2. Archivo de la información C.1.1. Seguridad de dispositivos. C.1.2. Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. C.2.3. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales C.3.1. Seguridad en la salud física y mental. C.3.3. Riesgos y amenazas al bienestar personal.	X	X						X	
	2.3. Crear, 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.	6,25 %	B.2.1. Comunicación y colaboración en red. B.2.2. Publicación y difusión responsable en redes. C.3.4. Opciones de respuesta ante amenazas. D.1.2. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.D.2.1. Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.	X	X						X	
	2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa al tiempo que cumpliendo las normas establecidas en la etiqueta digital.	6,25 %	D.3.1. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.	X	X						X	
25 % 3. Aplicar medidas preventivas y correctivas básicas de protección de la propia salud, de los dispositivos y de los datos personales, desarrollando hábitos propios del bienestar digital en contextos formales e informales.CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.	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.	8,33 %	C.2.2. Identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. C.3.3. Riesgos y amenazas al bienestar personal. C.2.3. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales	X	X					X		
	3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y sistemas de protección informática de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	8,33 %	C.3.5. Situaciones de violencia, acoso y de riesgo en la red.	X	X						X	
	3.3. Identificar y tomar decisiones responsables ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.	8,33 %	C.2.1. Seguridad y protección de datos.C.3.5. Situaciones de violencia, acoso y de riesgo en la red. D.3.3. Compromiso ciudadano en el ámbito local y global.	X	X							X
25 % 4. Ejercer una ciudadanía digital proactiva y crítica en la red, a partir del conocimiento de las actuaciones en el contexto tecnológico-digital y de la identificación de sus posibles consecuencias, desarrollando un uso responsable y ético de la tecnología en los diversos ámbitos de la vida: escolar,CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, familiar y social.	4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	6,25 %	D.1.2. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.D.3.1. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.	X	X			X				
	4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y en el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	6,25 %	D.2.2. Comercio electrónico: emprendimiento digital, facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. D.3.2. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado; comunidades de hardware y software libres.	X	X						X	
	4.3. Analizar de forma crítica los mensajes recibidos teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad, tomando conciencia de la importancia de la	6,25 %	C.2.4. Gestión de identidades virtuales y actuaciones ante la suplantación de identidad. D.2.2. Comercio electrónico: emprendimiento digital, facturas digitales,	X	X							X

	oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados.		formas de pago y criptomonedas. D.3.2. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado; comunidades de hardware y software libres.								
	4.4. Reconocer las aportaciones del activismo en línea y valorarlas: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado así como comunidades de hardware y software libres.	6,25 %	D.3.2. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado; comunidades de hardware y software libres. D.3.3. Compromiso ciudadano en el ámbito local y global.	X	X		X				

I.1.- Seguimiento diario y actividades I.2.- Expresión escrita y oralidad.

Unidad 1: Sistemas operativos y de comunicación.

Unidad 2: Comunicación Digital.

Unidad 3: Seguridad digital y redes.

Unidad 4: Civismo y cultura digital.

CRITERIOS CALIFICACIÓN TECNOLOGIA E INGENIERIA I. 1º BACHILLERATO

En la tabla adjunta se establecen los criterios de calificación (peso) de:

- a) Cada una de las competencias específicas.
- b) Cada uno de los criterios de evaluación de la materia.

Se realizarán como mínimo dos exámenes (teoría) por trimestre correspondientes a los 6 bloques de la asignatura (dos por trimestre). Cada trimestre se realizarán las prácticas correspondientes a los bloques antes mencionados. Cada práctica irá acompañada de su rúbrica.

La nota de evaluación será la correspondiente a la ponderación que se muestra en la tabla adjunta. Cada bloque suma 100 puntos repartidos en las competencias específicas y los criterios de evaluación correspondientes.

En la convocatoria ordinaria y extraordinaria también se informará al alumnado de su grado competencial de la asignatura.

Para superar la evaluación hay que obtener un mínimo de 5 puntos

La nota final será la media de las 3 evaluaciones y debe ser como mínimo 5 puntos.

Convocatoria ordinaria:

En la convocatoria ordinaria cada alumno irá con la evaluación que tenga suspenso, esta solo incluye los contenidos del libro de texto, no incluyendo las prácticas de taller.

Convocatoria extraordinaria:

Cada alumno irá con la evaluación que tuviera suspenso con los mismos requisitos que la convocatoria ordinaria.

	artificial, telemetría, monitorización, internet de las cosas, big data, para el diseño y construcción de soluciones tecnológicas.		Inteligencia artificial aplicada a los sistemas de control.																			
	5.3. Prototipar mediante el diseño, simulación, construcción y programación procesos de automatización en máquinas y movimientos en robots.	70,0	F.1.1.1. Sistemas de control. Conceptos y elementos. F.2.1.6. Telemetría y monitorización. F.2.1.7. Robótica: modelización de movimientos y acciones mecánicas																		X	
16,7%6. Analizar y comprender los sistemas tecnológicos en el ámbito de la ingeniería, estudiando sus características y valorando el consumo y la eficiencia energética para evaluar el uso responsable y sostenible que se hace de la tecnología en diferentes contextos.	6.1. Conocer los distintos tipos de instalaciones de una vivienda y las técnicas de eficiencia energética y bioclimática.	15,0	G.1.1.4. Instalaciones eléctricas en viviendas. G.1.1.5. Instalaciones de agua en viviendas. G.1.1.6. Instalaciones de climatización en viviendas. G.1.1.7. Instalaciones de comunicación en viviendas. G.1.1.8. Vivienda domótica.																			X
	6.2. Evaluar los distintos sistemas y mercados de producción de energía, estudiando sus características, calculando sus magnitudes y valorando su eficiencia.	70,0	G.1.1.1. Sistemas y mercados energéticos. G.1.1.2. Consumo energético sostenible: técnicas y criterios de ahorro. G.1.1.3. Suministros domésticos.																			X
	6.3. Analizar las diferentes instalaciones de una vivienda desde el punto de vista de su eficiencia energética, buscando aquellas opciones más comprometidas con el ahorro energético, la sostenibilidad y fomentando un uso responsable de las mismas.	15,0	G.2.1.2. Eficiencia energética y sostenibilidad. G.1.1.2. Consumo energético sostenible: técnicas y criterios de ahorro.																			
<p>Tema 1. Proyectos de investigación y desarrollo. P= Prácticas. E=Examen I.E.=Instrumentos de evaluación. Tema 2. Materiales y fabricación. Tema 3. Sistemas mecánicos. Tema 4. Sistemas eléctricos y electrónicos. Tema 5. Sistemas Informáticos. Programación.</p>																						

CRITERIOS CALIFICACIÓN TECNOLOGIA E INGENIERIA I. 2º BACHILLERATO

En la tabla de competencias específicas y criterios de calificación se establecen los pesos de:

- a) Cada una de las competencias específicas.
- b) Cada uno de los criterios de evaluación de la materia.

Se realizará un examen por tema (Unidad Didáctica) correspondientes a las 8 Unidades y un examen final de evaluación de todos los temas impartidos durante el trimestre. La nota de evaluación será la correspondiente a la ponderación que se muestra en la tabla adjunta. No se hará media de los temas de una evaluación si en uno de ellos se obtiene una calificación igual o inferior a 2 puntos.

	Media de exámenes realizados en el trimestre(N1)	Examen final evaluación(N2)	Nota evaluación(NF)
Ponderación	80%	20%	$NF=N1*0,8+N2*0,2$

El peso de cada Unidad esta repartido en las competencias específicas y los criterios de evaluación correspondientes.

Para superar la evaluación hay que obtener un mínimo de 5 puntos.

La nota final de curso será la media de las tres evaluaciones y hay que obtener un mínimo de 5 puntos en dicha media. Aquellos alumnos que no obtengan dicha puntuación deberán presentarse a la convocatoria ordinaria.

Convocatoria ordinaria:

En la convocatoria ordinaria cada alumno irá con la evaluación que tenga suspensa. La nota final de curso será la expuesta en el punto anterior

Convocatoria extraordinaria:

Cada alumno irá con la evaluación que tuviera suspensa con los mismos requisitos que la convocatoria ordinaria.

CRITERIOS CALIFICACIÓN . TECNOLOGÍA E INGENIERÍA II. 2º BACHILLERATO

Unidades Didácticas	C.E.	Criterios evaluación.	Instrumentos. Evaluación	Peso (%)
BLOQUE 1. Materiales y Fabricación..				
<i>Ud .1- Ensayo de Materiales</i>	CE 2. (100/6) %	Criterio 2.1. Analizar la idoneidad de los materiales técnicos en la fabricación de productos sostenibles y de calidad.	Prueba escrita	20
		Criterio 2.2. Comprender la estructura interna de los materiales y la influencia de este en sus propiedades.	Prueba escrita	10
		Criterio 2.3. Conocer los distintos tipos de tratamientos de modificación y mejora de las propiedades de los materiales.	Prueba escrita	70
BLOQUE 2. Sistemas mecánicos.				
<i>Ud .2- Mecanismos y Estructuras.</i>	CE 4. (100/6) %	Criterio 4.1. Calcular estructuras sencillas, estudiando los tipos de cargas a los que se pueden ver sometidas y su estabilidad.	Prueba escrita	90
	CE 1. (100/6) %	Criterio 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.	Prueba escrita	10
<i>Ud .3- Máquinas Térmicas.</i>	CE 4. (100/6) %	Criterio 4.1. Analizar las máquinas térmicas: motores térmicos, comprendiendo su funcionamiento y realizando cálculos básicos sobre su eficiencia.	Prueba escrita	90
	CE 6. (100/6) %	Criterio 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.	Prueba escrita	10
<i>Ud .4-Máquinas Frigoríficas</i>	CE 4. (100/6) %	Criterio 4.1.- Analizar las máquinas térmicas: máquinas frigoríficas, bombas de calor comprendiendo su funcionamiento y realizando cálculos básicos sobre su eficiencia.	Prueba escrita	100
<i>Ud .5-Neumática e Hidráulica.</i>	CE 4. (100/6) %	Criterio 4.2. Interpretar y solucionar esquemas de sistemas neumáticos e hidráulicos, comprendiendo y documentando el funcionamiento de cada uno de sus elementos y del sistema en su totalidad.	Prueba escrita	90
	CE.1(100/6) %	Criterio 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.	Prueba escrita	10
BLOQUE 3. Sistemas Eléctricos y Electrónicos.				
<i>UD. 6- Sistemas Digitales.</i>	CE 4. (100/6) %	Criterio 4.3. Diseñar, simular o montar circuitos combinacionales y secuenciales aplicando los fundamentos de la electrónica digital al desarrollo de soluciones tecnológicas.	Prueba escrita	90
	CE 3. (100/6) %	Criterio 3.1. Resolver problemas asociados a las distintas fases del desarrollo y gestión de un proyecto (diseño, simulación y montaje y presentación).	Prueba escrita	10
<i>Ud .7- Corriente Alterna</i>	CE 4. (100/6) %	Criterio 4.3. Interpretar y resolver circuitos de corriente alterna, identificando sus elementos y comprendiendo su funcionamiento.	Prueba escrita	100
BLOQUE 4. Sistemas Automáticos.				
<i>Ud .8- Sistemas de control automático.</i>	CE 5.(100/6) %	Criterio 5.2. Aplicar técnicas de simplificación y análisis de la estabilidad de un sistema automático.	Prueba escrita	100

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN INTELIGENCIA ARTIFICIAL. 1º BACHILLERATO

1.- Nota de evaluación y nota final.

En la tabla adjunta se establecen los criterios de calificación (peso) de:

- a) Cada una de las competencias específicas.
- b) Cada uno de los criterios de evaluación de la materia.

El peso de cada bloque de contenidos será la correspondiente a la tabla adjunta, cada bloque suma 100 puntos repartidos conforme la ponderación señalada. La nota de evaluación será la ponderación de los bloques impartidos.

En la convocatoria ordinaria y extraordinaria también se informará al alumnado de su grado competencial de la asignatura, ya que los bloques están relacionados directamente con los criterios de evaluación y competencias específicas correspondientes.

Para superar la evaluación hay que obtener un mínimo de 5 puntos.

La nota final será la media de las 3 evaluaciones y debe ser como mínimo 5 puntos.

2.- Pruebas escritas:

Nos se realizarán pruebas escritas, solo se entregarán las actividades propuestas por el profesor conforme a los contenidos de los bloques curriculares expuestos.

3.-Actividades, plazos de entrega y rúbricas.

Se realizará un mínimo de 3 actividades por trimestre. Cada actividad irá acompañada de la correspondiente rúbrica.

- 1.- Las actividades entregadas fuera de plazo serán penalizadas con el 20 % de la nota total que se obtenga en las mismas.
- 2.- No se recogerá ninguna actividad pasados 7 días de la fecha de entrega.
- 3- En el caso de que el alumno no pueda hacer la entrega en el día señalado deberá justificarlo debidamente.
- 4.- Actividades copiadas de compañeros o copiadas literalmente de internet u otros medios serán calificadas con la mínima nota y no se podrán recuperar en el trimestre en curso.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Competencias Específicas	Criterios de evaluación	Ponderación.	Saberes	I. Ev.						
				I.1	I.2	T1	T2	T3	T4	T5
25% 1. Indagar sobre la composición, el funcionamiento y la finalidad de los sistemas inteligentes, analizando crítica y constructivamente las circunstancias socioeconómicas y tecnológicas que han favorecido su auge y la influencia presente y futura de la IA en el desarrollo de la sociedad.CCL1, STEM2, CD2, CC1, CC4.	1.1. Conocer el origen de la IA, a qué campo de conocimiento pertenece, su vinculación con la inteligencia humana y animal y sus principales enfoques.	8,33 %	A.1.1. IA: significado y ejemplos. A.1.2. Impacto sobre distintos ámbitos de la sociedad. A.1.3. IA de propósito general. A.1.4. IA de propósito específico.	X	X	X				
	1.2. Analizar los módulos que conforman un sistema de IA como parte de un entorno con el que interactúa con agentes inteligentes que desarrollan funciones de forma autónoma.	8,33 %	A.3.2. Módulos de interacción con el entorno. A.3.3. Módulos de tratamiento lógico de la información para el aprendizaje automático.	X	X	X				
	1.3. Entender los fundamentos de la IA valorando la importancia de los datos en el aprendizaje automático y explicando las estrategias de aprendizaje.	8,33 %	A.4.1. Estrategias de aprendizaje supervisado: ejemplos, contexto y aplicaciones. A.4.2. Estrategias de aprendizaje no supervisado: ejemplos, contexto y aplicaciones. A.4.3. Estrategias de aprendizaje por refuerzo: ejemplos, contexto y aplicaciones.	X	X	X				
25% 2. Analizar las necesidades de datos y su tratamiento en función del proceso de interacción entre el entorno y los sistemas inteligentes, definiendo las características de la comunicación que establece el agente con su entorno, tanto en el mundo digital como en el real, para diseñar y crear sistemas que utilicen la IA a partir de necesidades reales y contextualizadas. STEM2, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA3.2, CE2, CE3.	2.1. Distinguir los distintos datos de entrada a un sistema inteligente, clasificándolos y describiendo sus características y la manera en que se codifican numéricamente.	8,33 %	B.1.1. Captación y tratamiento de la información textual. Representación. B.1.2. Captación y tratamiento de la información sonora. Representación. B.1.3. Captación y tratamiento de la información visual. Representación.	X	X		X			
	2.2. Precisar las características de los datos de salida de un agente inteligente, su cantidad y su formato, teniendo en cuenta sus objetivos, el destinatario de los datos y el objetivo para el que ha sido diseñado.	8,33 %	B.2.1. Formato y objetivos en la resolución de problemas de clasificación. B.2.2. Formatos y objetivos en la resolución de problemas de regresión.	X	X		X			
	2.3. Emplear simulaciones preexistentes de sistemas inteligentes, de acceso libre, entendiendo el efecto sobre la salida de los distintos parámetros definitorios del modelo de aprendizaje máquina involucrado.	8,33 %	C.1.1. Servicios y aplicaciones de pago disponibles para la experimentación con sistemas de IA. C.1.2. Servicios de acceso abierto para la experimentación con sistemas de IA. C.1.3. Aplicaciones de acceso abierto para la experimentación con sistemas de IA. C.2.1. Elementos fundamentales de un programa informático: cabecera, importación de librerías, configuración de dispositivos y canales de comunicación y funciones.	X	X			X		
25% 3. Realizar experimentación programada para entender, modificar y crear sistemas inteligentes funcionales aplicando saberes interdisciplinares y profundizando en los principios matemáticos que posibilitan el aprendizaje de los sistemas. CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CD4, CD5.	3.1. Aplicar modelos existentes de aprendizaje automático que resuelvan problemas de clasificación y regresión, variando sus parámetros e integrándolos en soluciones a proyectos más amplios.	8,33 %	A.4.1. Estrategias de aprendizaje supervisado: ejemplos, contexto y aplicaciones. A.4.2. Estrategias de aprendizaje no supervisado: ejemplos, contexto y aplicaciones. A.4.3. Estrategias de aprendizaje por refuerzo: ejemplos, contexto y aplicaciones.	X	X	X				
	3.2. Reconocer los problemas del sobreajuste y subajuste en sistemas de aprendizaje automático y proponer soluciones a los mismos, experimentando con la funcionalidad de sistemas inteligentes y haciendo uso de programación informática.	8,33 %	D.1.1. Métricas: matriz de confusión, curva ROC y AUC. D.1.2. Árboles de decisión. Búsqueda de patrones. Aplicaciones. D.2.1. Solución analítica, numérica y aplicaciones. D.2.2. Problemas de sesgo y varianza. Errores de ajuste. Subajuste y sobreajuste. Hiperparámetros.	X	X					
	3.3. Implementar programas informáticos sencillos que desarrollen funcionalidades relacionadas con la IA, contruidos a partir de árboles y grafos, utilizando entornos de programación textual o por bloques.	8,33 %	D.2.1. Solución analítica, numérica y aplicaciones. D.2.2. Problemas de sesgo y varianza. Errores de ajuste. Subajuste y sobreajuste. Hiperparámetros.	X	X				X	
25% 4. Explorar y reflexionar acerca de la contribución de la IA al desarrollo personal y social, de manera crítica, teniendo en cuenta aspectos relativos al respeto de los derechos y libertades de las personas y las potenciales simbiosis que se pueden establecer en las relaciones entre la inteligencia humana y la IA, analizando y evaluando contextos normativos que regulen los aspectos éticos del desarrollo y empleo de técnicas de IA en todos los ámbitos de la sociedad.CCL1, CCL2, STEM5, CD4, CPSAA4,	4.1. Analizar las consecuencias sociales del uso de la IA en cuestiones relacionadas con el respeto a la diversidad y con la ética. Examinar la influencia y desafío de la privacidad que tiene el uso de la IA sobre los usuarios, proponiendo debilidades y fortalezas en cada ámbito.	12,50 %	A.1.1. IA: significado y ejemplos. A.1.2. Impacto sobre distintos ámbitos de la sociedad. A.1.3. IA de propósito general. A.1.4. IA de propósito específico.	X	X	X				
	4.2. Conocer las implicaciones legales del uso de sistemas autónomos e inteligentes.	12,50 %	E.1.1. Implicaciones éticas de la cesión de datos personales. E.1.2. Implicaciones éticas del uso de dispositivos. E.1.3. Consecuencias sociales del uso de la IA en aspectos como la igualdad de etnia y género y la toma de decisiones morales.E.2.1. Limitaciones a los derechos en sociedades fuertemente influenciadas por sistemas de IA. E.2.2. Limitaciones a las libertades en sociedades fuertemente influenciadas por sistemas de IA.	X	X					X

CC3, CC4, CE1.	Tema 1. Fundamentos de inteligencia artificial. Tema 2. Tratamiento de la información. Tema 3. Programación informática, Tema 4. Fundamentos de métodos numéricos. Tema 5. Ética e IA.	Instrumentos evaluación: I.1. Actividades entregadas. I.2. Trabajo diario en clase
----------------	--	--

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN ÁMBITO PRÁCTICO TERCERO Y CUARTO.

1.- Nota de evaluación y nota final.

Se evaluará por competencias en cada evaluación y en la final de ordinaria Junio. El porcentaje de valoración de cada competencia y criterios de evaluación, atendiendo a los saberes impartidos, quedan reflejados en la tablas adjuntas.

Como en un trimestre no se evaluarán todas las competencias se ponderarán respecto a los porcentajes reflejados en dicha tabla con una sencilla operación matemática. Queda a disposición de la dirección e inspección educativa la hoja de calculo, creada por el jefe de departamento, donde se calcula competencialmente la nota del alumno. Para superar la evaluación hay que obtener un mínimo de 5 puntos

La nota final del curso será la media de las 3 evaluaciones. La media de las tres evaluaciones debe ser como mínimo 5 puntos

2.- Pruebas escritas:

Se realizarán como mínimo dos pruebas escritas por trimestre. Cada prueba escrita irá acompañada de las rúbricas correspondientes.

3.- Entrega de actividades (ejercicios, proyecto taller, etc.).

- 1.- Se entregará al menos una actividad al trimestre.
- 2.- Las actividades entregadas fuera de plazo serán penalizadas con el 20 % de la nota total que se obtenga en las mismas.
- 3.- No se recogerá ninguna actividad pasados 7 días de la fecha de entrega.
- 4.- En el caso de que el alumno no pueda hacer la entrega en el día señalado deberá justificarlo debidamente.
- 5.- Actividades copiadas de compañeros o copiadas literalmente de internet u otros medios serán calificados con la mínima nota y no se podrán recuperar el trimestre en curso.

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN AMBITO PRÁCTICO TERCERO

Competencias Específicas	Criterios de evaluación	Ponderación (%)	Saberes	Instrum. Evaluación				Temas trabajados								
				I.1	I.2	I.3	I.4	Ud0	Ud1	Ud2	Ud3	Ud4	Ud5	Ud6		
14,29 % 1 .Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida. CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4 y CE1..	1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información de forma guiada procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura.	4,77	A.1.1. Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. A.1.2. Estrategias de búsqueda crítica de información para la investigación y definición de problemas planteados. A.1.4. Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinaria. E.1.1. Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental.		x	x		x	x							
	1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas cotidianos, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación adecuadas al nivel del alumnado que faciliten la construcción de objetos.	4,77	A.1.3. El análisis de productos y de sistemas tecnológicos para la construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. A.1.4. Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinaria. A.2.2. Sistemas mecánicos básicos. Simulación o montajes físicos. A.2.3. Electricidad y electrónica básica. Simulación o montajes físicos.	x		x					x					
	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.	4,77	A.3.5. La importancia de las 5R: reducir, reparar, recuperar, reutilizar y reciclar. A.3.6. Respeto por las normas de seguridad e higiene. B.2.4. Pautas de conducta propias del entorno virtual: etiqueta digital. D.2.2. Configuración, mantenimiento y uso crítico. D.2.3. Herramientas de edición y creación de contenidos: . D.2.4. Propiedad intelectual. D.2.7. Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. D.2.8. Medidas de protección de datos y de información. D.2.9. Bienestar digital. E.1.2. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.		x	x	x						x			x
14,29 % 2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinarios y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible. CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3 y CCEC4	2.1. Idear y describir soluciones originales a problemas definidos sencillos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	7,15	A.1.4. Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas.. A.3.6. Respeto por las normas de seguridad e higiene E.1.1. Desarrollo tecnológico: creatividad, . E.2.1. Tecnología sostenible gestión y consumo de la energía eléctrica.. E.2.4. Compromiso ciudadano en el ámbito local y global para la sostenibilidad. E.2.5. Valoración crítica de la contribución de la tecnología a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)..		x	x		x							x	
	2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	7,15	A.3.1. Materiales tecnológicos básicos y su impacto ambiental. A.3.2. Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. B.2.3. Habilidades básicas de comunicación interpersonal.	x		x										x
14,29 % 3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos. STEM2, STEM3,	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad y respetando las normas de seguridad y salud.	7,15	A.2.2. Sistemas mecánicos básicos. Simulación o montajes físicos. A.2.3. Electricidad y electrónica básica. Simulación o montajes físicos. A.3.2. Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. A.3.6. Respeto por las normas de seguridad e higiene y por el cuidado, control y mantenimiento de los recursos materiales del aula-taller de uso comunitario.	x	x	x				x					x	

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN AMBITO PRÁCTICO CUARTO													
Comp. Específicas	Criterios de evaluación	Ponderación (%)	Saberes	Instrum. Evaluación				U	U	U	U	U	
				I.1	I.2	I.3	I.4	D 1	D 2	D 3	D 4	D 5	D 6
14,3 %. 1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida. CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4 y CE1..	1.1. Analizar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.	4,77	A.1.1. Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. A.1.4. Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinaria.		X	X						X	
	1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas de diversa índole, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de objetos.	4,77	A.1.3. El análisis de productos y de sistemas tecnológicos para la construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. A.3.6. Respeto por las normas de seguridad e higiene y por el cuidado, control y mantenimiento de los recursos materiales del aula-taller de uso comunitario.		X	X	X						X
	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.	4,77	A.1.3. El análisis de productos y de sistemas tecnológicos para la construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. A.3.6. Respeto por las normas de seguridad e higiene y por el cuidado, control y mantenimiento de los recursos materiales del aula-taller de uso comunitario.		X		X				X		
14,3 % 2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinarios y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible. CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3 y CCEC4	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	7,15	E.1.1. Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental.		X	X	X						X
	2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	7,15	A.1.3. El análisis de productos y de sistemas tecnológicos para la construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. A.3.2. Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos.			X	X	X					X
14,3 % 3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, incluidas máquinas de fabricación digital como las impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	7,15	A.2.1. Estructuras para la construcción de modelos. A.2.2. Sistemas mecánicos básicos. Simulación o montajes físicos. A.2.3. Electricidad y electrónica básica. Simulación o montajes físicos. A.3.2. Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. A.3.6. Respeto por las normas de seguridad e higiene y por el cuidado, control y mantenimiento de los recursos materiales del aula-taller de uso comunitario.	X	X				X	X		X	

	desarrollo tecnológico en Extremadura, identificando las principales actividades tecnológicas de la Comunidad Autónoma.	gestión y consumo de la energía eléctrica. E.2.4. Compromiso ciudadano en el ámbito local y global para la sostenibilidad.									
I.1.- Prueba escrita I.2.- Seguimiento diario y actividades I.3.- Proyecto tecnológico y trabajo taller I.4.- Expresión escrita y oralidad											