

Curso 2023 - 2024

**Criterios de evaluación y calificación de
los aprendizajes del alumnado**

MATERIA: Tecnología y Digitalización

CURSO: 2º

NIVEL: ESO

Criterios de evaluación Tecnología y Digitalización 2º ESO

Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
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.	20%	1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia.	7%	-Pruebas orales y escritas.
		1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación de manera guiada en la construcción de conocimiento.	7%	-Producciones de los alumnos. -Observación directa.
		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.	6%	-Realización de actividades y tests del libro digital
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.	14%	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	7%	-Pruebas orales y escritas. -Producciones de los alumnos.
		2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	7%	-Observación directa. -Realización de actividades y tests del libro digital

Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares 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.	7%	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras y mecanismos y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	7%	-Pruebas orales y escritas. -Producciones de los alumnos. -Observación directa. -Realización de actividades y tests del libro digital
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.	7%	4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica en dos y tres dimensiones con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	7%	-Pruebas orales y escritas. -Producciones de los alumnos. -Observación directa. -Realización de actividades y tests del libro digital
5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las	20%	5.1. Describir e interpretar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.	10%	-Pruebas orales y escritas.

Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.		5.2. Programar de manera guiada aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición.	10%	-Producciones de los alumnos. -Observación directa. -Realización de actividades y tests del libro digital
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.	20%	6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.	7%	-Pruebas orales y escritas. -Producciones de los alumnos. -Observación directa. -Realización de actividades y tests del libro digital
		6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, especialmente en las plataformas corporativas suministradas por la Consejería de Educación, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor.	7%	
		6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	6%	
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	12%	7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia valorando su importancia para el desarrollo sostenible.	6%	-Pruebas orales y escritas. -Producciones de los alumnos.

Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.		7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable de las mismas.	6%	-Observación directa. -Realización de actividades y tests del libro digital

La evaluación será continua, por lo tanto, al final de cada evaluación se calculará la media ponderada de las notas registradas, teniendo en cuenta los criterios trabajados en dicha evaluación. En la segunda y tercera evaluación se tendrán en cuenta todas las notas registradas desde el inicio de curso. Para calcular la nota de cada evaluación y la final se aplicarán los porcentajes de la tabla anterior. Habrá que tener en cuenta que no se trabajarán todos los criterios en todos los trimestres y por ello será necesario recalcular esos porcentajes considerando únicamente los criterios utilizados.

La calificación final de la asignatura será la media de las notas acumuladas durante el curso para cada criterio de evaluación, aplicando los porcentajes de ponderación recogidos en la tabla.

En caso de no obtener la calificación suficiente en alguna evaluación, se planteará un procedimiento de recuperación consistente en una prueba objetiva de aquellos criterios que no se hayan superado

El grado de adquisición de las competencias clave, en relación con la calificación de los criterios de evaluación y la evaluación de competencias específicas se mostrará utilizando la siguiente pauta:

1. INICIADO:

0 – 4 *INSUFICIENTE*

2. EN PROCESO:

5 *SUFICIENTE*

6 *BIEN*

3. ADQUIRIDO:

7 – 8 *NOTABLE*

4. AMPLIAMENTE ADQUIRIDO:

9 – 10 *SOBRESALIENTE*