

Curso 2023 - 2024

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

MATERIA: Tecnología

CURSO: 4º

NIVEL: ESO

Criterios de evaluación Tecnología 4º ESO

Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
1. Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora.	10%	1.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora.	3%	Proyecto Prácticas de Taller Tareas
		1.2. Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.	3%	
		1.3. Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficiente, accesibles e innovadoras posibles.	4%	
2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos, para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.	15%	2.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.	5%	Proyecto Prueba objetiva Práctica de taller
		2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.	10%	
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	10%	3.1 Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados	5%	Proyecto Tareas Prueba objetiva

Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
aplicando los elementos y técnicas necesarias, para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo		3.2 Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista	5%	
4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes, para diseñar construir sistemas de control programables y robóticos	30%	4.1 Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares	25%	Prueba objetiva Prácticas de taller Tareas
		4.2 Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como internet de las cosas, big data e inteligencia artificial con sentido crítico y ético	5%	
5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de una manera más eficiente	20%	5.1 Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.	20%	Prueba objetiva Tareas
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	15%	6.1 Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.	5%	Prueba objetiva Tareas Proyecto
		6.2 Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aportan la arquitectura bioclimática y el ecotransporte, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible	5%	

Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
		6.3 Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad	5%	

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*