

Curso 2023 - 2024

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

MATERIA: Tecnología e Ingeniería II

CURSO: 2º

NIVEL: BACHILLERATO

Criterios de evaluación Tecnología e Ingeniería II 2º Bachillerato

Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
1. Coordinar y desarrollar proyectos de investigación con una actitud crítica y emprendedora, implementando estrategias y técnicas eficientes de resolución de problemas y comunicando los resultados de manera adecuada, para crear y mejorar productos y sistemas de manera continua.	15	1.1. Desarrollar proyectos de investigación e innovación con el fin de crear y mejorar productos de forma continua, utilizando modelos de gestión cooperativos y flexibles.	5	Prácticas, proyectos y pruebas específicas
		1.2. Comunicar y difundir de forma clara y comprensible proyectos elaborados y presentarlos con la documentación técnica necesaria.	5	
		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.	5	
2. Seleccionar materiales y elaborar estudios de impacto, aplicando criterios técnicos y de sostenibilidad para fabricar productos de calidad que den respuesta a problemas y tareas planteados, desde un enfoque responsable y ético.	10	2.1. Analizar la idoneidad de los materiales técnicos en la fabricación de productos sostenibles y de calidad, estudiando su estructura interna, propiedades, tratamientos de modificación y mejora de sus propiedades.	5	Prácticas, proyectos y pruebas específicas
		2.2. Elaborar informes sencillos de evaluación de impacto ambiental, de manera fundamentada y estructurada.	5	
3. Utilizar las herramientas digitales adecuadas, analizando sus posibilidades, configurándolas de acuerdo a sus necesidades y aplicando conocimientos interdisciplinares, para resolver tareas, así como para realizar la presentación de los resultados de una manera óptima.	10	3.1. Resolver problemas asociados a las distintas fases del desarrollo y gestión de un proyecto (diseño, simulación y montaje y presentación), utilizando las herramientas adecuadas que proveen las aplicaciones digitales.	10	Prácticas, proyectos y pruebas específicas
4. Generar conocimientos y mejorar destrezas técnicas, transfiriendo y aplicando saberes de otras		4.1. Calcular y montar estructuras sencillas, estudiando los tipos de cargas a los que se puedan ver sometidas y su estabilidad.	10	

Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
disciplinas científicas con actitud creativa, para calcular, y resolver problemas o dar respuesta a necesidades de los distintos ámbitos de la ingeniería	50	4.2. Analizar las máquinas térmicas: máquinas frigoríficas, bombas de calor y motores térmicos, comprendiendo su funcionamiento y realizando simulaciones y cálculos básicos sobre su eficiencia.	10	Prácticas, proyectos y pruebas específicas
		4.3. Interpretar y solucionar esquemas de sistemas neumáticos e hidráulicos, a través de montajes o simulaciones, comprendiendo y documentando el funcionamiento de cada uno de sus elementos y del sistema en su totalidad.	10	
		4.4. Interpretar y resolver circuitos de corriente alterna, mediante montajes o simulaciones, identificando sus elementos y comprendiendo su funcionamiento.	10	
		4.5. Experimentar y diseñar circuitos combinacionales y secuenciales físicos y simulados aplicando fundamentos de la electrónica digital, comprendiendo su funcionamiento en el diseño de soluciones tecnológicas.	10	
5. Diseñar, crear y evaluar sistemas tecnológicos, aplicando conocimientos de programación informática, regulación automática y control, así como las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes, para estudiar, controlar y automatizar tareas.	10	5.1. Comprender y simular el funcionamiento de los procesos tecnológicos basados en sistemas automáticos de lazo abierto y cerrado, aplicando técnicas de simplificación y analizando su estabilidad.	5	Prácticas, proyectos y pruebas específicas
		5.2. Conocer y evaluar sistemas informáticos emergentes y sus implicaciones en la seguridad de los datos, analizando modelos existentes	5	
6. Analizar y comprender sistemas tecnológicos de los distintos ámbitos de la ingeniería, estudiando sus características, consumo y eficiencia energética, para evaluar el uso responsable y sostenible que se hace de la tecnología.	5	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.	5	Prácticas, proyectos y pruebas específicas

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 recalculer 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*