

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Pruebas específicas de unidades de programación concretas:

Respuestas a preguntas cerradas/abiertas o construidas, respuestas a textos, esquemas para identificación de los elementos del hardware, procesos de seguridad en la red, organización de los distintos materiales en diferentes Apps, trabajo colaborativo en un mismo documento..., y tablas o ilustraciones.

Este procedimiento se podrá presentar de forma escrita, oral o digital.

- Análisis de desempeños y producciones:
 - Desempeños y procesos: tareas de descripción, análisis, planificación, revisión, creación, toma de decisiones, diálogos, participación en grupo, comunicación online...
 - Producciones: presentaciones orales, debates, realización de mapas conceptuales y esquemas, realización de actividades del libro o propuestas por el profesor, trabajos de investigación, elaboración de documentación técnica, prácticas en aplicaciones informáticas de la plataforma 365, en sus dos versiones web y escritorio de aquellas que lo permitan.
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas
- Listas de control
- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres.

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico. Si el alumnado obtiene una calificación positiva en la

tercera evaluación, se entenderá que ha logrado alcanzar las competencias específicas de la materia.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia Digitalización Aplicada I de 1^{er} Curso de ESO.

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido
3.1. Descomponer un problema en módulos, reconociendo las fases de resolución de un problema y expresando de manera formal los pasos del algoritmo de solución.	Descompone un problema en módulos.				
	Reconoce las fases de resolución de un problema.				
	Expresa de manera formal los pasos del algoritmo de solución.				
3.2. Implementar una solución a través de un lenguaje de programación, usando para ello las estructuras y los elementos básicos de la codificación.	Implementa una solución a través de un lenguaje de programación.				
	Usa para implementar una solución las estructuras y los elementos básicos de la codificación.				
3.3. Probar y validar la solución implementada, buscando errores y mejoras.	Prueba la solución implementada.				
	Busca errores y mejoras en la solución implementada.				
	Valida la solución implementada.				

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/ en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
1.1. Identificar los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales, su funcionalidad y opciones de configuración.	Identifica los dispositivos digitales del entorno, describiendo los componentes principales.							
	Identifica los dispositivos digitales del entorno, describiendo su funcionalidad.							
	Identifica los dispositivos digitales del entorno describiendo sus opciones de configuración.							
1.3 Usar las utilidades del sistema operativo y los ajustes de las herramientas del entorno de aprendizaje para mejorar el	Usa las utilidades del sistema operativo para mejorar el uso de las distintas tecnologías.							
	Usa los ajustes de							

uso de las distintas tecnologías.	las herramientas del entorno de aprendizaje para mejorar el uso de las distintas tecnologías.							
1.2 Gestionar las cuentas de usuario, configurando opciones de accesibilidad y mecanismos de seguridad.	Gestiona las cuentas de usuario y configura opciones de accesibilidad.							
	Gestiona las cuentas de usuario y configura mecanismos de seguridad.							
1.4 Conectar dispositivos a redes cableadas o inalámbricas para la transmisión de datos.	Conecta dispositivos a redes cableadas para la transmisión de datos.							
	Conecta dispositivos a redes inalámbricas para la transmisión de datos.							
Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/ en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	SEGUNDO TRIMESTRE
2.1. Adaptar la formulación de una consulta y usar las distintas	Adapta la formulación de una consulta para recuperar resultados							

opciones de las herramientas de búsqueda de información para recuperar resultados pertinentes y de interés, identificando aquellos datos que provienen de una fuente fiable y segura.	pertinentes .							
	Usa las distintas opciones de las herramientas de búsqueda de información para recuperar resultados de interés.							
	Identifica aquellos datos que provienen de una fuente fiable y segura.							
2.2. 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, teniendo en cuenta aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual.							
	Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma colectiva.							
	Selecciona las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa.							
	Tiene en cuenta aspectos relacionados							

	os con la propiedad intelectual para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales.							
2.3. Interactuar con compañeros, compartiendo y comentando creaciones digitales a través del uso de herramientas y opciones colaborativas.	Interactúa con compañeros, compartiendo creaciones digitales a través del uso de herramientas y opciones colaborativas.							
	Interactúa con compañeros, comentando creaciones digitales a través del uso de opciones colaborativas.							

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Pruebas específicas de unidades de programación concretas:
Respuestas a preguntas cerradas/abiertas o construidas, respuestas a textos, esquemas de circuitos, tablas o ilustraciones.
Este procedimiento se podrá presentar de forma escrita, oral o digital.
- Análisis de desempeños y producciones:
 - Desempeños y procesos: tareas de descripción, análisis, planificación, revisión, creación, toma de decisiones, diálogos, participación en grupo, comunicación online...
 - Producciones: presentaciones orales, debates, realización de mapas conceptuales y esquemas, realización de actividades del libro o propuestas por el profesor, trabajos de investigación, elaboración de documentación técnica, objetos contruidos, montaje de circuitos, prácticas de taller, prácticas en aplicaciones informáticas...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas
- Listas de control

- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia Tecnología y Digitalización

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2ºESO. IES FERNÁNDEZ VALLÍN

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia.	Define los problemas o necesidades planteadas				
	Busca información en diferentes fuentes				
	Contrasta información de diferentes fuentes				
	Busca y contrasta información de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia				
	...				
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.	Analiza objetos y sistemas				
	Comprende y examina productos tecnológicos				
	Emplea el método científico				

	Utiliza herramientas de simulación				
	...				
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	Conoce y adopta medidas preventivas de protección de los dispositivos y de los datos.				
	Conoce y adopta medidas preventivas de protección de la salud personal....				
	Identifica los problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y los analiza de manera ética y crítica....				
	...				
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.	Idea una solución adecuada, realista, creativa y sostenible a un problema técnico específico.				
	Aplica conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios para realizar uno o varios diseños.				
	Acuerda de forma respetuosa y participativa con el resto de los miembros de su equipo cuál es el mejor diseño, que finalmente se desarrollará.				
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.	Identifica, selecciona, planifica y organiza los materiales, herramientas, tareas y tiempos necesarios para la construcción del diseño solución elegido.				
	Trabaja de manera cooperativa y colaborativa con el resto de los miembros de su equipo en la fase de planificación de la construcción.				
3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	Usa correctamente las herramientas y máquinas adecuadas a su nivel y edad y aplica las técnicas de manipulación y conformación de materiales adecuadas.				
	Conoce y comprende los conceptos teóricos sobre estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica.				
	Aplica los conceptos sobre estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica para fabricar objetos o modelos eficientes.				
	Respeto las normas de seguridad y salud necesarias en el aula taller				
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 y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Explica, representa y comunica sus ideas utilizando los medios de representación, formatos, simbología y el vocabulario técnico adecuados.				

	Elabora de manera colaborativa la documentación técnica necesaria en la que se recoja todo el proceso tecnológico				
	Utiliza las herramientas digitales adecuada, para elaborar la documentación (técnica y gráfica) de todo el proceso tecnológico.				
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.	Diseña un algoritmo eficiente y creativo que dé solución a un proceso o problema informático.				
	Utiliza una herramienta informática adecuada para representar diagramas de flujo respetando la simbología, elementos y técnicas de programación adecuadas.				
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.	Programa aplicaciones sencillas multidispositivo útiles y creativas				
	Aplica módulos de inteligencia artificial para añadir funcionalidades a la aplicación.				
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 adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.	Usa de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos				
	Conoce los riesgos del uso de dispositivos digitales y de los sistemas de comunicación.				
	Adopta medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.				
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 del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor.	Elabora contenidos digitales utilizando aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje con eficacia, respetando los derechos de autor.				
	Difunde contenidos digitales en distintas plataformas, observando las normas de etiqueta digital.				
6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	Organiza la información digital en distintos destinos, tanto localmente como en la nube, de manera estructurada				
	Aplica técnicas de almacenamiento seguro de la información digital y realiza copias de seguridad.				
7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo	Reconoce la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la				

largo de su historia valorando su importancia para el desarrollo sostenible.	sostenibilidad ambiental a lo largo de la historia.				
	Conoce los Objetivos de Desarrollo Sostenible y aplica las acciones que están a su alcance para lograrlos.				
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 y ético de las mismas.	Identifica las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, la igualdad social y la disminución del impacto ambiental.				
	Hace un uso responsable y ético de la tecnología al bienestar, la igualdad social y la disminución del impacto ambiental.				

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Pruebas específicas de unidades de programación concretas:
Respuestas a preguntas cerradas/abiertas o construidas, respuestas a textos, esquemas de circuitos, tablas o ilustraciones.
Este procedimiento se podrá presentar de forma escrita, oral o digital.
- Análisis de desempeños y producciones:
 - Desempeños y procesos: tareas de descripción, análisis, planificación, revisión, creación, toma de decisiones, diálogos, participación en grupo, comunicación online...
 - Producciones: presentaciones orales, debates, realización de mapas conceptuales y esquemas, realización de actividades del libro o propuestas por el profesor, trabajos de investigación, elaboración de documentación técnica, objetos contruidos, montaje de circuitos, prácticas de taller, prácticas en aplicaciones informáticas...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas
- Listas de control

- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia Tecnología y Digitalización

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3º ESO. IES FERNÁNDEZ VALLÍN

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia.	Define los problemas o necesidades planteadas							
	Busca información en diferentes fuentes							
	Contrasta información de diferentes fuentes							
	Busca y contrasta información de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia							
	...							
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.	Analiza objetos y sistemas							
	Comprende y examina productos tecnológicos							
	Emplea el método científico							

	Utiliza herramientas de simulación							
	...							
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.	Conoce y adopta medidas preventivas de protección de los dispositivos y de los datos.							
	Conoce y adopta medidas preventivas de protección de la salud personal...							
	Identifica los problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y los analiza de manera ética y crítica....							
	...							
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.	Idea una solución adecuada, realista, creativa y sostenible a un problema técnico específico.							
	Aplica conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios para realizar uno o varios diseños.							
	Acuerda de forma respetuosa y participativa con el resto de los miembros de su equipo cuál es el mejor diseño, que finalmente se desarrollará.							
2.2. Identificar, 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.	Identifica, selecciona, planifica y organiza los materiales, herramientas, tareas y tiempos necesarios para la construcción del diseño solución elegido.							
	Trabaja de manera cooperativa y colaborativa con el resto de los miembros de su equipo en la fase de planificación de la construcción.							
3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	Usa correctamente las herramientas y máquinas adecuadas a su nivel y edad y aplica las técnicas de manipulación y conformación de materiales adecuadas.							
	Conoce y comprende los conceptos teóricos sobre estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica.							
	Aplica los conceptos sobre estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica para fabricar objetos o modelos eficientes.							
	Respeto las normas de seguridad y salud necesarias en el aula taller							
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 y el vocabulario técnico adecuados, de	Explica, representa y comunica sus ideas utilizando los medios de representación, formatos, simbología y el vocabulario técnico adecuados.							

manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.								
	Elabora de manera colaborativa la documentación técnica necesaria en la que se recoja todo el proceso tecnológico							
	Utiliza las herramientas digitales adecuada, para elaborar la documentación (técnica y gráfica) de todo el proceso tecnológico.							
5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.	Diseña un algoritmo eficiente y creativo que dé solución a un proceso o problema informático.							
	Utiliza una herramienta informática adecuada para representar diagramas de flujo respetando la simbología, elementos y técnicas de programación adecuadas.							
5.2. 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 a la solución.	Programa aplicaciones sencillas multidispositivo útiles y creativas							
	Aplica módulos de inteligencia artificial para añadir funcionalidades a la aplicación.							
5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.	Diseña, construye y programa sistemas de control que automaticen un proceso o máquina.							
	Diseña, construye y programa robots de distintos tipos y funciones.							
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 adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.	Usa de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos							
	Conoce los riesgos del uso de dispositivos digitales y de los sistemas de comunicación.							
	Adopta medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.							
6.2. Crear contenidos y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.	Elabora contenidos digitales utilizando aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje con eficacia, respetando los derechos de autor.							
	Difunde contenidos digitales en distintas plataformas, observando las normas de etiqueta digital.							

6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	Organiza la información digital en distintos destinos, tanto localmente como en la nube, de manera estructurada							
	Aplica técnicas de almacenamiento seguro de la información digital y realiza copias de seguridad.							
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.	Reconoce la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de la historia.							
	Conoce los Objetivos de Desarrollo Sostenible y aplica las acciones que están a su alcance para lograrlos.							
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 y ético de las mismas.	Identifica las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, la igualdad social y la disminución del impacto ambiental.							
	Hace un uso responsable y ético de la tecnología al bienestar, la igualdad social y la disminución del impacto ambiental.							

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Pruebas específicas de unidades de programación concretas:
Respuestas a preguntas cerradas/abiertas o construidas, respuestas a textos, esquemas de circuitos, tablas o ilustraciones.
Este procedimiento se podrá presentar de forma escrita, oral o digital.
- Análisis de desempeños y producciones:
 - Desempeños y procesos: tareas de descripción, análisis, planificación, revisión, creación, toma de decisiones, diálogos, participación en grupo, comunicación online...
 - Producciones: presentaciones orales, debates, realización de mapas conceptuales y esquemas, realización de actividades del libro o propuestas por el profesor, trabajos de investigación, elaboración de documentación técnica, objetos contruidos, montaje de circuitos, prácticas de taller, prácticas en aplicaciones informáticas...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas
- Listas de control

-
- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia Tecnología de 4º ESO.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Indicadores de logro
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.	Idear 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.
	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.
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.	Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar.
	Seguir un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.
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.	Abordar la gestión del proyecto de forma creativa.
	Aplicar estrategias y técnicas colaborativas adecuadas.
	Aplicar métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficiente, accesibles e innovadoras posibles.
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 inclusivo.	Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda.
	Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable inclusivo.
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.	Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido y digitales
	Fabricar productos y soluciones tecnológicas, elaboración manual y mecánico
	Fabricar productos y soluciones tecnológicas, usizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados

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.	Intercambiar información empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.
	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.
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.	Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación y expresión adecuada.
	Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas ajustándose al tiempo establecido.
	Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas utilizando un lenguaje inclusivo y no sexista.
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 interdisciplinarios.	Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica y de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinarios.
	Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de electrónica y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinarios.
	Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinarios.
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.	Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como internet de las cosas con sentido crítico y ético.
	Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como big data con sentido crítico y ético.

	Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como la inteligencia artificial con sentido crítico y ético.
5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinarios con autonomía.	Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinarios con autonomía.
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.	Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.
	Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en el diseño minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.
	Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.
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.	Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aportan la arquitectura bioclimática valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.
	Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aporta el ecotransporte, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.
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.	Identificar la repercusión del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.
	Valorar 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.

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Pruebas específicas de unidades de programación concretas:
Respuestas a preguntas cerradas/abiertas o construidas, respuestas a textos, esquemas de circuitos, tablas o ilustraciones.
Este procedimiento se podrá presentar de forma escrita, oral o digital.
- Análisis de desempeños y producciones:
 - Desempeños y procesos: tareas de descripción, análisis, planificación, revisión, creación, toma de decisiones, diálogos, participación en grupo, comunicación online...
 - Producciones: presentaciones orales, debates, realización de mapas conceptuales y esquemas, realización de actividades del libro o propuestas por el profesor, trabajos de investigación, elaboración de documentación técnica, objetos contruidos, montaje de circuitos, prácticas de taller, prácticas en aplicaciones informáticas...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas
- Listas de control
- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia Digitalización 4º ESO

DIGITALIZACIÓN 4º. IES FERNÁNDEZ VALLÍN

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	Conecta dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.							
1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	Instala sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.							
	Mantiene sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.							
1.3. Identificar y resolver problemas técnicos	Identifica problemas técnicos sencillos analizando							

sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.							
	Resuelve problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.							
2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	Gestiona el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.							
2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades	Busca y selecciona información en función de sus necesidades haciendo uso de							

haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.							
	Archiva información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.							
2.3. Crear, programar, 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, respetando derechos de autor y licencias.	Crea contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.							

	Programa e integra contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.							
	Reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.							
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	Interactúa en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.							

participativa y respetuosa.								
	Interactúa en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.							
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.	Protege sus datos personales, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.							
	Protege su huella digital generada en Internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.							

3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	Configura sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.							
	Actualiza contraseñas de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.							
3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	Identifica una amenaza en la red.							
	Sabe reaccionar ante situaciones que representan una amenaza							

	en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.							
4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	Hace un uso ético de los datos, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.							
	Hace un uso ético de las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración							

	y participación activa en la red.							
4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos	Reconoce las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.							
4.3 Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	Valora la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados.							

	Analiza de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.							
4.4 Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	Analiza la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.							

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Pruebas específicas de unidades de programación concretas:
Respuestas a preguntas cerradas/abiertas o construidas, respuestas a textos, esquemas de circuitos, tablas o ilustraciones.
Este procedimiento se podrá presentar de forma escrita, oral o digital.
- Análisis de desempeños y producciones:
 - Desempeños y procesos: tareas de descripción, análisis, planificación, revisión, creación, toma de decisiones, diálogos, participación en grupo, comunicación online...
 - Producciones: presentaciones orales, debates, realización de mapas conceptuales y esquemas, realización de actividades del libro o propuestas por el profesor, trabajos de investigación, elaboración de documentación técnica, objetos contruidos, montaje de circuitos, prácticas de taller, prácticas en aplicaciones informáticas...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas
- Listas de control
- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia Tecnología Digital Aplicada I de primer curso de Bachillerato

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
1.1. Identificar los sistemas operativos utilizados en distintos dispositivos configurando sus características en función de las necesidades de cada momento.	Identifica los sistemas operativos utilizados en distintos dispositivos.							
	Configura las características de un sistema operativo en función de las necesidades de cada momento.							
1.2. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados	Conecta dispositivos en redes locales, aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica							

a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	e inalámbrica con una actitud proactiva.							
	Gestiona redes locales, aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.							
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.	Resuelve problemas técnicos sencillos.							
	Analiza componentes y funciones de los							

	dispositivos digitales.							
	Evalúa las soluciones de manera crítica y reformula el procedimiento en caso necesario.							
2.1. Utilizar herramientas específicas para crear y transformar imágenes de diferentes tipos.	Crea imágenes de diferentes tipos utilizando herramientas específicas							
	Transforma imágenes de diferentes tipos utilizando herramientas específicas.							
2.2. Crear y tratar contenidos de audio y video, utilizando formatos adecuados para distintos dispositivos.	Crea contenidos de audio y video, utilizando formatos adecuados para distintos dispositivos.							

	Trata contenidos de audio y video, utilizando formatos adecuados para distintos dispositivos.							
2.3. Crear animaciones sencillas utilizando técnicas y herramientas de <i>software</i> específicas.	Crea animaciones sencillas utilizando técnicas y herramientas de software específicas.							
3.1. Entender el funcionamiento interno de las páginas y aplicaciones web comprendiendo cómo se construyen.	Entiende el funcionamiento interno de las páginas y aplicaciones web.							
	Comprende como se construyen las páginas							

	web.							
3.2. Crear contenidos para la web, incorporando elementos textuales y multimedia, aplicando estilos e integrando componentes configurables.	Crea contenidos para la web.							
	Incorpora elementos textuales y multimedia.							
	Aplica estilos e integra componentes configurables.							
3.3. Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación web utilizando las tecnologías y librerías específicas.	Diseña de forma colaborativa una aplicación web utilizando las tecnologías y librerías específicas.							

	Desarrolla de forma colaborativa una aplicación web utilizando las tecnologías y librerías específicas.							
4.1. Identificar distintas fuentes de datos y reconocer las características de los conjuntos de datos para comprender su relevancia e impacto en la sociedad.	Identifica distintas fuentes de datos.							
	Reconoce las características de los conjuntos de datos para comprender su relevancia e impacto en la sociedad.							
4.2. Utilizar herramientas de	Utiliza herramientas de tratamiento y							

tratamiento y visualización de datos para analizar y comparar conjuntos de datos con el objetivo de extraer información que ayude a la toma de decisiones.	visualización de datos para analizar y comparar conjuntos de datos con el objetivo de extraer información que ayude a la toma de decisiones.							
4.3. Aplicar operaciones de filtrado y segmentación de datos para mostrar resultados a partir de una tabla de datos.	Aplica operaciones de filtrado y segmentación de datos para mostrar resultados a partir de una tabla de datos.							
4.4. Comprender el valor de los datos, analizando de	Comprende el valor de los datos.							

forma crítica su utilización y repercusiones.								
	Analiza de forma crítica la utilización de los datos y sus repercusiones.							
5.1. Conocer los tipos de amenazas de ciberseguridad e incidentes más habituales incluidos posibles delitos en los que incurre el usuario de manera inconsciente mostrando curiosidad, iniciativa y respeto.	Conoce los tipos de amenazas de ciberseguridad e incidentes más habituales incluidos posibles delitos en los que incurre le usuario de manera inconsciente.							
	Muestra curiosidad, iniciativa y respeto a las posibles amenazas y							

	delitos.							
5.2. Identificar y manejar las utilidades básicas de protección de los sistemas digitales seleccionando herramientas adecuadas para la detección y clasificación de malware.	Identifica las utilidades básicas de protección de los sistemas digitales .							
	Maneja las utilidades básicas de protección de los sistemas digitales seleccionando herramientas adecuadas para la detección y clasificación del malware.							
5.3. Administrar los ajustes de configuración tanto de los	Administra los ajustes de configuración de los servicios y redes online,							

servicios y redes online, como del propio dispositivo para aumentar la seguridad en la conexión a redes.	para aumentar la seguridad en la conexión a redes.							
	Administra los ajustes de configuración del propio dispositivo, para aumentar la seguridad en la conexión a redes.							
5.4. Conocer pautas de actuación ante vulneraciones de la identidad digital, la privacidad o la intimidad, así como ante casos de ciberacoso, sexting o grooming, respetando el	Conoce pautas de actuación ante vulneraciones de la identidad digital, la privacidad o la intimidad.							

bienestar personal y colectivo.								
	Conoce pautas de actuación ante casos de ciberacoso, sexting o grooming, respetando el bienestar.							

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Pruebas específicas de unidades de programación concretas:
Respuestas a preguntas cerradas/abiertas o construidas, respuestas a textos, esquemas de circuitos, tablas o ilustraciones.
Este procedimiento se podrá presentar de forma escrita, oral o digital.
- Análisis de desempeños y producciones:
 - Desempeños y procesos: tareas de descripción, análisis, planificación, revisión, creación, toma de decisiones, diálogos, participación en grupo, comunicación online...
 - Producciones: presentaciones orales, debates, realización de mapas conceptuales y esquemas, realización de actividades del libro o propuestas por el profesor, trabajos de investigación, elaboración de documentación técnica, objetos contruidos, montaje de circuitos, prácticas de taller, prácticas en aplicaciones informáticas...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas
- Listas de control
- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia TDA II

TDA II. IES FERNÁNDEZ VALLÍN

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
1.1 Conocer y utilizar distintas soluciones de virtualización para gestionar aplicaciones y servicios en distintos sistemas operativos.	Conoce distintas soluciones de virtualización para gestionar aplicaciones y servicios en distintos sistemas operativos.							
	Utiliza distintas soluciones de virtualización para gestionar aplicaciones y servicios en distintos sistemas operativos.							
1.2 Conectar y gestionar objetos cotidianos y accesorios tecnológicos (wearables) aplicando la tecnología de internet de las cosas.	Conecta objetos cotidianos y accesorios tecnológicos (wearables) aplicando la tecnología de internet de las cosas.							
	Gestiona objetos cotidianos y accesorios tecnológicos (wearables) aplicando la tecnología de internet de las cosas.							

1.3 Valorar las posibilidades de tratamiento de los datos que generan estos objetos y sus opciones de configuración y programación para conseguir un funcionamiento óptimo.	Valora las posibilidades de tratamiento de los datos que generan estos objetos y sus opciones de configuración y programación para conseguir un funcionamiento óptimo.							
2.1 Identificar distintas aplicaciones de realidad virtual y realidad aumentada y los dispositivos que utilizan, valorando las aportaciones que el uso de estas tecnologías proporciona a los sectores a los que se dirige.	Identifica distintas aplicaciones de realidad virtual y los dispositivos que utilizan, valorando las aportaciones que el uso de estas tecnologías proporciona a los sectores a los que se dirige.							
	Identifica distintas aplicaciones de realidad aumentada y los dispositivos que utilizan, valorando las aportaciones que el uso de estas tecnologías proporciona a los sectores a los que se dirige.							

2.2 Identificar herramientas que permitan añadir información digital sobre la información física del mundo real a través de un dispositivo y conocer sus posibilidades.	Identificar herramientas que permitan añadir información digital sobre la información física del mundo real a través de un dispositivo y conocer sus posibilidades.							
2.3 Crear contenidos de realidad aumentada que proporcionen experiencias inmersivas e interactivas mostrando iniciativa y usándolas como fuente de enriquecimiento cultural.	Crea contenidos de realidad aumentada que proporcionen experiencias inmersivas e interactivas mostrando iniciativa y usándolas como fuente de enriquecimiento cultural.							
3.1 Comprender el proceso de desarrollo de un programa informático valorando la importancia de aplicar cada una de sus fases de forma rigurosa y sistemática.	Comprende el proceso de desarrollo de un programa informático							
	Valora la importancia de aplicar cada una de las fases de desarrollo de un programa							

	informático de forma rigurosa y sistemática.							
3.2 Crear programas informáticos funcionales utilizando las estructuras de un lenguaje de programación, identificando similitudes en la resolución de problemas para reutilizar las soluciones.	Crea programas informáticos funcionales utilizando las estructuras de un lenguaje de programación							
	Identifica similitudes en la resolución de problemas para reutilizar las soluciones.							
3.3 Diseñar y desarrollar de forma colaborativa una aplicación multimedia interactiva, utilizando tecnologías y librerías específicas.	Diseña de forma colaborativa una aplicación multimedia interactiva, utilizando tecnologías y librerías específicas.							
	Desarrolla de forma colaborativa una aplicación multimedia interactiva, utilizando tecnologías y librerías específicas.							

4.1 Conocer los aspectos fundamentales de la ciencia de datos y de la inteligencia artificial valorando su impacto en nuestra sociedad.	Conoce los aspectos fundamentales de la ciencia de datos valorando su impacto en nuestra sociedad.							
	Conoce los aspectos fundamentales de la inteligencia artificial valorando su impacto en nuestra sociedad.							
4.2 Explorar y transformar informes interactivos que permitan analizar fenómenos naturales o sociales del entorno, mediante herramientas basadas en soluciones big data.	Explora y transforma informes interactivos que permitan analizar fenómenos naturales o sociales del entorno, mediante herramientas basadas en soluciones big data.							
4.3 Entrenar modelos de aprendizaje automático a partir de distintos conjuntos de datos para comprender su funcionamiento.	Entrena modelos de aprendizaje automático a partir de distintos conjuntos de datos para comprender su funcionamiento.							

4.4 Identificar aplicaciones reales que incorporan inteligencia artificial valorando su importancia y sus beneficios e inconvenientes.	Identifica aplicaciones reales que incorporan inteligencia artificial valorando su importancia y sus beneficios e inconvenientes.							
5.1 Identificar casos en los que es importante proteger la información, asociando el tipo de algoritmo de codificación que mejor se adapta al caso.	Identifica casos en los que es importante proteger la información.							
	Asocia el tipo de algoritmo de codificación que mejor se adapta a cada caso, para proteger la información.							
5.2 Usar herramientas tanto para el uso de la firma digital como para la comprobación y gestión de certificados digitales,	Usa herramientas para el uso de la firma digital, reconociendo la importancia de su utilización en la realización de todo tipo de trámites electrónicos.							

reconociendo la importancia de su utilización en la realización de todo tipo de trámites electrónicos.								
	Usa herramientas para la comprobación y gestión de certificados digitales, reconociendo la importancia de su utilización en la realización de todo tipo de trámites electrónicos.							
5.3 Reconocer los datos personales, clasificándolos en datos especialmente protegidos, identificativos, relativos a características personales, circunstancias sociales, académicas y profesionales, comerciales, etc.	Reconoce los datos personales, clasificándolos en datos especialmente protegidos, identificativos, relativos a características personales, circunstancias sociales, académicas y profesionales, comerciales, etc.							

5.4 Conocer e identificar los derechos de los ciudadanos en el tratamiento de los datos personales para poder ejercer esos derechos de forma consciente, ante los responsables del tratamiento de los datos.	Conoce los derechos de los ciudadanos en el tratamiento de los datos personales para poder ejercer esos derechos de forma consciente, ante los responsables del tratamiento de los datos.							
	Identifica los derechos de los ciudadanos en el tratamiento de los datos personales para poder ejercer esos derechos de forma consciente, ante los responsables del tratamiento de los datos.							
5.5 Descubrir los datos enviados en el uso de las aplicaciones habituales, las posibilidades que nos ofrecen para gestionar la privacidad buscando alternativas más seguras.	Descubre los datos enviados en el uso de las aplicaciones habituales, las posibilidades que nos ofrecen para gestionar la privacidad buscando alternativas más seguras.							

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Pruebas específicas de unidades de programación concretas:
Respuestas a preguntas cerradas/abiertas o construidas, respuestas a textos, esquemas de circuitos, tablas o ilustraciones.
Este procedimiento se podrá presentar de forma escrita, oral o digital.
- Análisis de desempeños y producciones:
 - Desempeños y procesos: tareas de descripción, análisis, planificación, revisión, creación, toma de decisiones, diálogos, participación en grupo, comunicación online...
 - Producciones: presentaciones orales, debates, realización de mapas conceptuales y esquemas, realización de actividades del libro o propuestas por el profesor, trabajos de investigación, elaboración de documentación técnica, objetos contruidos, montaje de circuitos, prácticas de taller, prácticas en aplicaciones informáticas...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas
- Listas de control

- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia Tecnología e Ingeniería I de primer curso de Bachillerato

TECNOLOGÍA E INGENIERÍA I. IES FERNÁNDEZ VALLÍN

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
1.1 Investigar y diseñar proyectos que muestren de forma gráfica la creación y mejora de un producto, seleccionando, referenciando e interpretando información relacionada.	Investiga proyectos que muestran de forma gráfica la creación y mejora de un producto, seleccionando, referenciando e interpretando información relacionada.							
	Diseña proyectos que muestran de forma gráfica la creación y mejora de un producto, seleccionando, referenciando e interpretando información relacionada.							
	...							
1.2 Participar en el desarrollo, gestión y coordinación de proyectos de creación y mejora continua de productos viables y socialmente responsables, identificando mejoras y creando prototipos mediante un proceso iterativo, con actitud crítica, creativa y emprendedora.	Participa en el desarrollo de proyectos de creación y mejora continua de productos viables y socialmente responsables, identificando mejoras y creando prototipos mediante un proceso iterativo, con actitud crítica, creativa y emprendedora.							
	Participa en la gestión y coordinación de proyectos de creación y mejora continua de productos viables y socialmente responsables, identificando mejoras y creando prototipos mediante un proceso iterativo, con actitud crítica, creativa y emprendedora.							
1.3. Colaborar en tareas tecnológicas, escuchando el razonamiento de otras personas, aportando al equipo a través del rol asignado y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables e inclusivas.	Colabora en tareas tecnológicas escuchando el razonamiento de otras personas.							
	Aporta al equipo a través del rol asignado y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables e inclusivas.							
1.4. Elaborar documentación técnica con precisión y rigor, generando diagramas funcionales y utilizando medios manuales y aplicaciones digitales	Elabora documentación técnica con precisión y rigor, generando diagramas funcionales y utilizando medios manuales.							
	Elabora documentación técnica con precisión y rigor, generando diagramas funcionales y utilizando aplicaciones digitales.							
1.5. Comunicar de manera eficaz y organizada las ideas y soluciones tecnológicas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	Comunica de manera eficaz las ideas y soluciones tecnológicas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.							
	Comunicar de manera organizada las ideas y soluciones tecnológicas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.							
2.1. Determinar el ciclo de vida de un producto, planificando y aplicando medidas de control de calidad en sus distintas etapas, desde el diseño a la comercialización, teniendo en consideración estrategias de mejora continua.	Determina el ciclo de vida de un producto, planificando y aplicando medidas de control de calidad en sus distintas etapas, desde el diseño a la comercialización, teniendo en consideración estrategias de mejora continua.							

2.2. Seleccionar los materiales, tradicionales o de nueva generación, adecuados para la fabricación de productos de calidad basándose en sus características técnicas y atendiendo a criterios de sostenibilidad de manera responsable y ética.	Selecciona los materiales tradicionales adecuados para la fabricación de productos de calidad basándose en sus características técnicas y atendiendo a criterios de sostenibilidad de manera responsable y ética							
	Selecciona los materiales de nueva generación adecuados para la fabricación de productos de calidad basándose en sus características técnicas y atendiendo a criterios de sostenibilidad de manera responsable y ética							
2.3. Fabricar modelos o prototipos empleando las técnicas de fabricación más adecuadas y aplicando los criterios técnicos y de sostenibilidad necesarios.	Fabrica modelos o prototipos empleando las técnicas de fabricación más adecuadas y aplicando los criterios técnicos necesarios.							
	Fabrica modelos o prototipos empleando las técnicas de fabricación más adecuadas y aplicando los criterios de sostenibilidad necesarios.							
3.1. Resolver tareas propuestas y funciones asignadas, mediante el uso y configuración de diferentes herramientas digitales de manera óptima y autónoma.	Resuelve tareas propuestas y funciones asignadas, mediante el uso y configuración de diferentes herramientas digitales de manera óptima							
	Resuelve tareas propuestas y funciones asignadas, mediante el uso y configuración de diferentes herramientas digitales de manera autónoma							
3.2. Realizar la presentación de proyecto empleando herramientas digitales adecuadas.	Realiza la presentación de proyecto empleando herramientas digitales							
	Realiza la presentación del proyecto empleando las herramientas digitales más adecuadas.							
4.1. Resolver problemas asociados a sistemas e instalaciones mecánicas, aplicando fundamentos de mecanismos de transmisión y transformación de movimientos, soporte y unión al desarrollo de montajes o simulaciones.	Resuelve problemas asociados a sistemas e instalaciones mecánicas, aplicando fundamentos de mecanismos transmisión.							
	Resuelve problemas asociados a sistemas e instalaciones mecánicas, aplicando fundamentos de transformación de movimientos, soporte y unión.							
4.2. Resolver problemas asociados a sistemas e instalaciones eléctricas y electrónicas, aplicando fundamentos de corriente continua y máquinas eléctricas al desarrollo de montajes o simulaciones.	Resuelve problemas asociados a sistemas e instalaciones eléctricas, aplicando fundamentos de corriente continua y máquinas eléctricas al desarrollo de montajes o simulaciones.							
	Resuelve problemas asociados a sistemas e instalaciones electrónicas, aplicando fundamentos de corriente continua y máquinas eléctricas al desarrollo de montajes o simulaciones.							
5.1. Controlar el funcionamiento de sistemas tecnológicos y robóticos, utilizando lenguajes de programación	Controla el funcionamiento de sistemas tecnológicos y robóticos, utilizando							

informática y aplicando las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes, tales como Inteligencia Artificial, internet de las cosas, big data...	lenguajes de programación informática.							
	Controla el funcionamiento de sistemas tecnológicos y robóticos aplicando las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes, tales como Inteligencia Artificial, internet de las cosas, big data...							
5.2. Automatizar, programar y evaluar movimientos de robots, mediante su modelización y aplicando algoritmos sencillos y el uso de herramientas informáticas.	Automatiza y programa movimientos de robots, mediante su modelización y aplicando algoritmos sencillos y el uso de herramientas informáticas.							
	Evalúa movimientos de robots, mediante su modelización y aplicando algoritmos sencillos y el uso de herramientas informáticas.							
5.3 Conocer y comprender conceptos básicos de programación textual, mostrando el progreso paso a paso de la ejecución de un programa a partir de un estado inicial y prediciendo su estado final tras la ejecución.	Conoce conceptos básicos de programación textual, mostrando el progreso paso a paso de la ejecución de un programa a partir de un estado inicial y prediciendo su estado final tras su ejecución.							
	Comprende conceptos básicos de programación textual, mostrando el progreso paso a paso de la ejecución de un programa a partir de un estado inicial y prediciendo su estado final tras su ejecución.							
6.1. Evaluar los distintos sistemas de generación de energía eléctrica y mercados energéticos, estudiando sus características, calculando sus magnitudes y valorando su eficiencia.	Evalúa los distintos sistemas de generación de energía eléctrica, estudiando sus características, calculando sus magnitudes y valorando su eficiencia.							
	Evaluar los distintos mercados energéticos, estudiando sus características, calculando sus magnitudes y valorando su eficiencia.							
6.2. Analizar las diferentes instalaciones de una vivienda desde el punto de vista de su eficiencia energética, buscando aquellas opciones más comprometidas con la sostenibilidad y fomentando un uso responsable de las mismas.	Analiza las diferentes instalaciones de una vivienda desde el punto de vista de su eficiencia energética buscando aquellas opciones más comprometidas con la sostenibilidad.							
	Fomenta el uso responsable de las diferentes instalaciones de una vivienda.							

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Pruebas específicas de unidades de programación concretas:
Respuestas a preguntas cerradas/abiertas o construidas, respuestas a textos, esquemas de circuitos, tablas o ilustraciones.
Este procedimiento se podrá presentar de forma escrita, oral o digital.
- Análisis de desempeños y producciones:
 - Desempeños y procesos: tareas de descripción, análisis, planificación, revisión, creación, toma de decisiones, diálogos, participación en grupo, comunicación online...
 - Producciones: presentaciones orales, debates, realización de mapas conceptuales y esquemas, realización de actividades del libro o propuestas por el profesor, trabajos de investigación, elaboración de documentación técnica, objetos contruidos, montaje de circuitos, prácticas de taller, prácticas en aplicaciones informáticas...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas
- Listas de control
- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia Tecnología e ingeniería II

TECNOLOGÍA E INGENIERÍA II. IES FERNÁNDEZ VALLÍN

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
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.	Desarrolla proyectos de investigación e innovación con el fin de crear y mejorar productos de forma continua, utilizando modelos de gestión cooperativos y flexibles.							
	...							
1.2 Comunicar y difundir de forma clara y comprensible proyectos elaborados y presentarlos con la documentación necesaria.	Comunica y difunde de forma clara y comprensible proyectos elaborados							
	Presenta proyectos elaborados con la documentación necesaria							
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	Persevera en la consecución de objetivos en situaciones de incertidumbre							

como parte del proceso de aprendizaje.								
	identifica y gestiona emociones, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada y utilizando el error como parte del proceso de aprendizaje.							
2.1 Analizar la idoneidad de los materiales técnicos en la fabricación de productos sostenibles de calidad, estudiando su estructura interna, propiedades, tratamientos de modificación y mejora de sus propiedades.	Analiza la idoneidad de los materiales técnicos en la fabricación de productos sostenibles de calidad, estudiando su estructura interna y propiedades							
	Analiza la idoneidad de los materiales técnicos en la fabricación de productos sostenibles de calidad, estudiando los tratamientos de modificación y mejora de sus propiedades.							
2.2 Elaborar informes sencillos de evaluación de impacto ambiental, de manera fundamentada y estructurada.	Elabora informes sencillos de evaluación de impacto ambiental, de manera fundamentada y estructurada.							
3.1 Resolver problemas asociados a las distintas fases del desarrollo y gestión de	Resuelve problemas asociados a las distintas fases del desarrollo y gestión de un proyecto (diseño, simulación y montaje, presentación)							

un proyecto (diseño, simulación y montaje, presentación), utilizando las herramientas adecuadas que proveen las aplicaciones digitales.								
	Utiliza las herramientas adecuadas que proveen las aplicaciones digitales en la resolución de problemas asociados a las distintas fases del desarrollo y gestión de un proyecto.							
4.1 Calcular y montar estructuras sencillas, estudiando los tipos de carga a los que se pueden ver sometidas y su estabilidad.	Calcula estructuras sencillas, estudiando los tipos de carga a los que se pueden ver sometidas y su estabilidad.							
	Monta estructuras sencillas, estudiando los tipos de carga a los que se pueden ver sometidas y su estabilidad.							
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.	Analiza las máquinas térmicas: máquinas frigoríficas, bombas de calor y motores térmicos, comprendiendo su funcionamiento.							
	Realiza simulaciones y cálculos básicos sobre la eficiencia de las máquinas térmicas.							

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.	Interpreta y soluciona esquemas de sistemas neumáticos, a través de montajes o simulaciones, comprendiendo y documentando el funcionamiento de cada uno de sus elementos y del sistema en su totalidad.							
	Interpreta y soluciona esquemas de sistemas hidráulicos, a través de montajes o simulaciones, comprendiendo y documentando el funcionamiento de cada uno de sus elementos y del sistema en su totalidad.							
4.4 Interpretar y resolver circuitos de corriente alterna, mediante montajes o simulaciones, identificando sus elementos y comprendiendo su funcionamiento.	Interpreta y resuelve circuitos de corriente alterna, mediante montajes o simulaciones, identificando sus elementos y comprendiendo su funcionamiento.							
4.5 Experimentar y diseñar circuitos combinacionales y secuenciales físicos y simulados aplicando fundamentos de la electrónica digital,	Experimenta y diseña circuitos combinacionales físicos y simulados aplicando fundamentos de la electrónica digital, comprendiendo su funcionamiento en el diseño de soluciones tecnológicas.							

comprendiendo su funcionamiento en el diseño de soluciones tecnológicas.								
	Experimenta y diseña circuitos secuenciales físicos y simulados aplicando fundamentos de la electrónica digital, comprendiendo su funcionamiento en el diseño de soluciones tecnológicas.							
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.	Comprende y simula el funcionamiento de los procesos tecnológicos basados en sistemas automáticos de lazo abierto y cerrado.							
	Aplica técnicas de simplificación y analiza la estabilidad de los sistemas automáticos de lazo abierto y cerrado.							
5.2 Conocer y evaluar sistemas informáticos emergentes y sus implicaciones en la seguridad de los datos, analizando modelos existentes.	Conoce y evalúa sistemas informáticos emergentes y sus implicaciones en la seguridad de los datos, analizando modelos existentes.							

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.	Analiza 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.							