

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.
SUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	2
2º ESO . TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	2
3º ESO. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	4
3º ESO. PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA	6
4º ESO. TECNOLOGÍA	8
4º ESO DIGITALIZACIÓN	9
1º BTO. TECNOLOGÍA E INGENIERÍA I	11
1º BTO. INFORMÁTICA I	13
2º BTO. INFORMÁTICA II	14
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. DPTO. TECNOLOGÍA	16
PLAN PARA EL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES.....	19

Nota: Este documento está extraído de la programación del Departamento de Tecnología del curso 2023-2024 del IES Comunidad de Daroca.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2º ESO . TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

Competencia específica 1.

1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información de forma guiada procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura.

1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas cotidianos, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación adecuadas al nivel del alumnado que faciliten la construcción de objetos.

Competencia específica 2.

2.1. Idear y describir soluciones originales a problemas definidos sencillos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.

2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como establecer de forma guiada la secuencia de las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.

Competencia específica 3

3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad y respetando las normas de seguridad y salud.

3.2. Estimar cuantitativa y cualitativamente las transformaciones de velocidades y fuerzas en mecanismos simples.

3.3. Identificar las magnitudes eléctricas básicas, su relación y su efecto en circuitos sencillos.

Competencia específica 4

4.1. Conocer y elaborar de forma guiada la documentación técnica y gráfica básica, utilizando la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

Competencia específica 5

5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos básicos y diagramas de flujo sencillos, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.

5.2. Programar aplicaciones sencillas, de forma guiada con una finalidad concreta y definida, para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) aplicando herramientas de edición y empleando los elementos de programación de manera apropiada.

Competencia específica 6

6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.

6.2. Crear contenidos y elaborar materiales sencillos y estructurados, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro y haciendo uso de los formatos de ficheros más apropiados.

Competencia específica 7

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.

3º ESO. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

Competencia específica 1.

- 1.1. Analizar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.
- 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas de diversa índole, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.
- 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.

Competencia específica 2.

- 2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.
- 2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.

Competencia específica 3.

- 3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, incluidas máquinas de fabricación digital como las impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.
- 3.2. Medir y realizar cálculos de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos, comprobando la coherencia de los datos obtenidos.
- 3.3. Estimar cualitativamente el consumo de dispositivos eléctricos y electrónicos, valorando medidas de ahorro energético y el consumo responsable.

Competencia específica 4.

- 4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos, la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

- 4.2. Difundir la información de un proyecto a través de internet, mediante páginas web sencillas, blogs, wikis u otras herramientas.

Competencia específica 5.

- 5.1. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación por bloques de manera apropiada y aplicando herramientas de edición así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades.
- 5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación por bloques de robots y sistemas de control.

Competencia específica 6.

- 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.
- 6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

Competencia específica 7

- 7.1. 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

3º ESO. PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

Competencia específica 1

1.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.

1.2. 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.

Competencia específica 2

2.1. Fabricar objetos o sistemas robóticos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y fundamentalmente electrónica, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

Competencia específica 3

3.1. 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.

Competencia específica 4

4.1. 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.

4.2. 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.

4.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.

Competencia específica 5

5.1. 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.

5.2. 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.

4º ESO. TECNOLOGÍA

Competencia específica 1

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.

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.

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 eficientes, accesibles e innovadoras posibles.

Competencia específica 2

2.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.

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.

Competencia específica 3

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.

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.

Competencia específica 4

4.1. Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.

4.2. Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como el internet de las cosas, el *big data* y la inteligencia artificial con sentido crítico y ético.

Competencia específica 5

5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.

Competencia específica 6

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.

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.

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.

4º ESO DIGITALIZACIÓN

Competencia específica 1

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.

1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.

1.3. Identificar y 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.

Competencia específica 2

2.1. Gestionar 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 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 los derechos de autor y licencias de uso.

2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.

Competencia específica 3

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.

3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus 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.

Competencia específica 4

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.

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.

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.

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.

1º BTO. TECNOLOGÍA E INGENIERÍA I

Competencia específica 1

- 1.1. Investigar y diseñar proyectos que muestren 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.
- 1.3. Colaborar en tareas tecnológicas, escuchando el razonamiento de los demás, aportando 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.
- 1.5. Comunicar de manera eficaz y organizada las ideas y soluciones tecnológicas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.

Competencia específica 2

- 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.
- 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.
- 2.3. Fabricar modelos o prototipos empleando las técnicas de fabricación más adecuadas y aplicando los criterios técnicos y de sostenibilidad necesarios.

Competencia específica 3

- 3.1. Resolver tareas propuestas y funciones asignadas, mediante el uso y configuración de diferentes herramientas digitales de manera óptima y autónoma.
- 3.2. Realizar la presentación de proyectos empleando herramientas digitales adecuadas.

Competencia específica 4

- 4.1. Resolver problemas asociados a sistemas e instalaciones mecánicas, aplicando fundamentos de mecanismos transmisión y transformación de movimientos, soporte y unión al desarrollo de montajes o simulaciones.
- 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.

Competencia específica 5

5.1. Controlar el funcionamiento de sistemas tecnológicos y robóticos, utilizando lenguajes de programación informática y 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 la modelización, la aplicación de algoritmos sencillos y el uso de herramientas informáticas.

5.3. Conocer y comprender conceptos básicos de programación

Competencia específica 6

6.1. Evaluar los distintos sistemas de generación de energía eléctrica y 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.

1º BTO. INFORMÁTICA I

Competencia específica 1

- 1.1. Conocer la evolución de los elementos tecnológicos que han surgido a lo largo de la historia para realizar el procesamiento de la información.
- 1.2. Situar en el tiempo el “nacimiento” del computador como se conoce en la actualidad y su relación con la Informática. Saber las líneas de investigación de los computadores del futuro.
- 1.3. Identificar los distintos elementos hardware que forman parte de un computador, y la función que realiza cada uno de ellos, así como su montaje básico
- 1.4. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus funciones básicas en un computador, y relacionarlas con las correspondientes en un dispositivo móvil.
- 1.5. Conocer las características que distinguen al software privativo del software libre y las implicaciones sociales que conllevan.
- 1.6. Evaluar los distintos tipos de licencias de software.

Competencia específica 2

- 2.1. Conocer la evolución histórica de la red, entendiendo su necesidad y propósito, así como la importancia actual de la misma.
- 2.2. Comprender el concepto de red de dispositivos e identificar los elementos físicos (hardware) y lógicos (software) de una red doméstica, así como el propósito y función de los mismos
- 2.3. Conocer y comprender la necesidad de las distintas arquitecturas de red existentes y en particular, la arquitectura basada en la pila de protocolos TCP/IP.
- 2.4. Conectar dispositivos, configurar y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.
- 2.5. Utilizar recursos compartidos en red, configurando accesos y privilegios.

Competencia específica 3

- 3.1. Conocer y aplicar las estructuras más básicas de los lenguajes de programación.
- 3.2. Comprender las diferentes fases del desarrollo de software, aplicándolas a pequeños problemas.
- 3.3. Desarrollar el pensamiento computacional y aplicar metodologías de análisis top-down para el diseño modular.

Competencia específica 4

- 4.1. Conocer las herramientas que nos suministra el software de hoja de cálculo para la obtención de información almacenada en forma de tabla.
- 4.2. Utilizar el diagrama entidad-interrelación para representar el modelo conceptual de datos de una situación sencilla del mundo real descrita en lenguaje natural.
- 4.3. Conocer los conceptos fundamentales del modelo de datos relacional.
- 4.4. Transformar el modelo conceptual de datos a un modelo de datos relacional.
- 4.5. Utilizar un sistema gestor de bases de datos relacionales en entorno ofimático para implementar el modelo relacional obtenido, incluyendo la creación de formularios, informes y consultas.
- 4.6. Diseñar consultas en lenguaje SQL para la manipulación de datos.

Competencia específica 5

- 5.1. Definir el concepto de inteligencia artificial y conocer su evolución histórica.
- 5.2. Identificar los diferentes campos de aplicación de la inteligencia artificial y conocer las consecuencias sociales de su uso en niveles como: la igualdad de raza y género, el desempleo, la toma de decisiones morales y la influencia en la privacidad de los usuarios.
- 5.4. Conocer las implicaciones legales del uso de sistemas autónomos e inteligentes.
- 5.5. Distinguir los distintos elementos de inteligencia artificial: visión artificial y procesamiento de imágenes, procesamiento del lenguaje natural, reconocimiento de voz, robótica inteligente y aprendizaje automático.
- 5.6. Conocer el funcionamiento de los sistemas de aprendizaje automático, identificar los tipos de sistemas de aprendizaje automático.
- 5.7. Diseñar un sistema sencillo e inteligente de aprendizaje automático que reconozca voz, imágenes o texto.

2º BTO. INFORMÁTICA II

Competencia específica 2

- 2.1. Conocer la evolución de la red Internet, desde el nacimiento de la WWW hasta la web 2.0, entendiendo sus aportaciones, así como la importancia actual de la misma.
- 2.2. Comprender y usar las tecnologías propias de la WWW para la creación de páginas web sencillas.
- 2.3. Conocer y usar los distintos servicios sociales y colaborativos propios de la web 2.0, y utilizarlos en función de las necesidades personales y de los proyectos de trabajo.
- 2.4. Instalar en servidores locales servicios propios de la web 2.0, configurando accesos y creando entornos locales de trabajo colaborativo.

Competencia específica 3

- 3.1. Conocer y aplicar las estructuras más básicas de la programación orientada a objetos.
- 3.2. Conocer y usar distintos entornos de desarrollo, lenguajes de programación y lenguajes de modelado.
- 3.3. Desarrollar sencillas páginas web, con interactividad mediante lenguajes de scripting.
- 3.4. Implementar sencillas aplicaciones para dispositivos móviles, diseñando las interfaces adecuadas según la aplicación.
- 3.5. Montar y programar sistemas físicos que reaccionen a estados de su entorno.

Competencia específica 4

- 4.1. Conocer el concepto y las características de datos masivos. *big data*, y su relevancia en la sociedad actual.
- 4.2. Identificar y reconocer la presencia de fuentes de datos masivos en su entorno en forma de sensores, dispositivos o información en la red Internet.
- 4.3. Evaluar las oportunidades y riesgos que puede tener el uso del tratamiento masivo de datos gestionados de manera abierta o privativa, usando para ellos ejemplos y situaciones concretas.
- 4.4. Ser consciente de la importancia de la huella digital que deja cada individuo con los datos que genera y comparte, y establecer una actitud crítica para preservar la privacidad.
- 4.5. Recopilar información de algún sistema de datos abiertos para generar una visualización gráfica de dicha información.

4.6. Utilizar técnicas de raspado de datos, *data scraping*, para crear nueva información y contenidos.

Competencia específica 5

- 5.1. Conocer los componentes/bloques básicos de un sistema de inteligencia artificial en el contexto del entorno con el que interactúa.
- 5.2. Seleccionar un ejemplo de sistema inteligente e identificar los bloques básicos del sistema.
- 5.3. Diseñar un sistema inteligente sencillo, con el uso de dispositivos móviles, que comprenda como mínimo los bloques de percepción y actuación utilizando los sensores y actuadores básicos.

Competencia específica 6

- 6.1. Saber desenvolverse en el uso diario de las nuevas tecnologías con seguridad, principalmente ante ataques malintencionados, pero también ante errores de software o hardware y ante el mal uso de la tecnología.
- 6.2. Conocer la evolución histórica de la criptografía, a lo largo de toda la historia hasta tecnologías tan actuales como las criptomonedas, entendiendo su necesidad y propósito, así como la importancia actual de la misma.
- 6.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones relacionadas con las nuevas tecnologías que representan una amenaza o reto, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. DPTO. TECNOLOGÍA

Se establecen los siguientes criterios para las materias impartidas por el Departamento: Tecnología y digitalización 2º, y 3º ESO, Programación y robótica 3º ESO, Tecnología 4º ESO, Digitalización 4º ESO, Tecnología e ingeniería I 1º Bto, Informática I 1º Bto e informática II 2º Bto.

Según el grado de adquisición de las competencias el alumnado obtendrá una calificación. Para saber el nivel de competencia emplearemos como referencia los mínimos y su grado de adquisición.

Se realizarán 3 evaluaciones ordinarias a lo largo del curso, y una evaluación inicial al comienzo. En Bachillerato se realizará además una evaluación extraordinaria.

NOTA DE EVALUACIÓN

La calificación, se realizará sobre un máximo de 10 puntos, considerando **a partir de 5** puntos el suficiente.

Los criterios de evaluación y calificación están a disposición de la comunidad educativa en la página web del I.E.S.

Para la obtener la nota, en cada evaluación, se utilizarán hasta 3 instrumentos de calificación con la siguiente ponderación de cada uno de ellos expresada en porcentaje:

1. Pruebas objetivas, y controles o exámenes.....40%
2. Trabajos de relevancia completados o producidos por el alumnado (proyectos e informe de proyectos, trabajos de investigación, exposiciones, trabajos o dossieres de actividades a
cumplimentar).....50%
3. Control de trabajo diario en clase y de
actividades.....10%

Si en una evaluación no se fuese a tener información suficiente en los apartados de exámenes o de trabajos de relevancia, se asignará el 90% al apartado del que se tenga información, informando previamente al alumnado. “Por ejemplo: en una evaluación se decide no hacer pruebas objetivas por lo que el apartado de Trabajos ponderará el 90%”.

Para la obtención de la nota individual en cada uno de los apartados se tendrá en cuenta:

- En el caso de documentos o trabajos con **fecha límite de presentación**, la entrega fuera de plazo será penalizada proporcionalmente al retraso, y previo aviso al alumnado, hasta un máximo de 3 puntos menos.
- En el caso de presentación de **documentos o trabajos copiados**, el alumnado será amonestado y repercutido negativamente en la nota de trabajo diario. Además, la calificación será cero en dichos trabajos hasta que los vuelva a realizar.
- Obtención de la **nota de trabajo diario**, esta nota será un reflejo del trabajo diario del alumnado en clase y casa y su predisposición a la materia. Se obtendrá a través de los positivos o negativos obtenidos por el alumnado a lo largo de la evaluación y de los trabajos y actividades voluntarias realizadas. El alumnado obtendrá positivos cuando trae las tareas encomendadas para casa y realiza en tiempo las realizadas en el aula y negativo cuando no las realiza. El profesor valorará de forma ponderada en función de las anotaciones tomadas en este apartado y los valores recogidos del alumnado.

La nota de la evaluación, se hará a través de una media ponderada de todas las calificaciones obtenidas por el alumnado según se ha descrito anteriormente. Con el siguiente criterio

- a. INSUFICIENTE, calificación final menor que 5.
 - b. SUFICIENTE, calificación final mayor o igual que 5 y menor que 6.
 - c. BIEN, calificación final mayor o igual que 6 y menor que 7.
 - d. NOTABLE, calificación final mayor o igual que 7 y menor que 9.
 - e. SOBRESALIENTE, calificación final mayor o igual que 9. (Se redondeará a 10 cuando la media ponderada sea superior a 9.5.)
- **Nota importante: No se procederá a realizar la media, resultando una calificación suspenso en la evaluación, si la nota es inferior a 3.5 sobre 10 en cualquiera de los apartados (exámenes, trabajos, o notas diarias) . El alumnado podrá recuperar la evaluación mediante pruebas extraordinarias o trabajos según se determine.**

- Debido al carácter práctico de las materias, el alumnado que falte a clase frecuentemente, para superar la evaluación, deberá realizar aquellos trabajos o pruebas extraordinarias y de carácter práctico que el profesor decida.

En cualquier caso, para superar la asignatura es preciso **tener superadas las 3 evaluaciones** y no tener pendiente la asignatura del curso pasado. Para ello se realizarán pruebas de recuperación, entrega de trabajos pendientes y/o se propondrán trabajos a lo largo del curso.

- La nota final de la asignatura se obtendrá haciendo la media de las notas de las evaluaciones. También se tendrá en cuenta la evolución del alumnado.

- **Excepcionalmente** y sólo si se tiene un 4 en una de las evaluaciones, se podrá promediar, siempre y cuando el promedio de notas de las evaluaciones de todo el curso sea igual o superior a 5.

- El alumnado con la asignatura pendiente de cursos anteriores que deseen superarla deberán seguir el proceso que se detalla en el apartado “SUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES”

PLAN PARA EL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES.

El alumnado con materias pendientes deberá mostrar su grado de competencia. Debemos pensar en un tipo de evaluación que no se base en una simple prueba escrita, puesto que ello haría difícil comprobar que determinadas competencias han sido adquiridas. Por ello el proceso de recuperación incluirá una parte práctica y otra teórica.

La parte práctica estará basada en la propuesta de actividades o trabajos de carácter abierto que requieran de una investigación y análisis, trabajos que exijan la utilización de nuevas tecnologías, en los que se pida una memoria escrita que también puede ser presentada, con su planificación y cálculos. Trabajos con un buen diseño, originales, bien acabados y correctamente presentados.

Concretando, ésta será la forma de actuación:

1. Durante el primer trimestre se citará al alumnado con la materia pendiente a una reunión informativa con el fin de proporcionarles la información necesaria para superar la materia. En dicha reunión el alumnado deberá firmar una hoja de asistencia.
2. El proceso de recuperación consistirá en entregar unas actividades, trabajos o proyectos cada trimestre y realizar una serie de pruebas escritas. Se adaptarán los trabajos, actividades o pruebas al alumnado para tratar de que sirvan para la adquisición efectiva de los aprendizajes.
3. Aquel alumnado que no entregue los trabajos en las fechas oportunas, no podrá recuperar la asignatura, y por lo tanto no superará la asignatura en la convocatoria ordinaria (entrega de trabajos al final de cada trimestre).
4. El tipo de trabajos a realizar podrán ser trabajos de investigación (murales, exposiciones, presentaciones,...), realización de actividades a modo de cuadernillo, y proyectos técnicos encaminados a la resolución de un problema no simple.
5. El alumnado diseñará teniendo en cuenta que el trabajo ha de realizarse en casa. En todo momento se le facilitará al alumnado el material necesario para la confección del proyecto, y el asesoramiento necesario. Si es necesario, el alumnado podrá disponer, previa petición, del taller y sus herramientas para realizar la maqueta, de libros del departamento para realizar investigaciones, y sala de informática o sala de ordenadores del taller durante los recreos, kits de robótica, etc.
6. El alumnado que no entregue los trabajos en las fechas establecidas, no podrá recuperar la materia.

Además de los trabajos, el alumnado deberá superar unas pruebas escritas u orales sobre contenidos y saberes básicos, que se propondrán trimestralmente.

- En cada trimestre se valorará en un 40% los trabajos entregados y un 60% la prueba escrita, no pudiendo promediar si alguno de ellos tiene una puntuación inferior a 3.5. Si se ve adecuado, se podrán realizar únicamente trabajos o únicamente exámenes ponderando 100%. Para aprobar se deben superar todos los trimestres (nota mínima 5). Excepcionalmente se podrá promediar un trimestre suspenso con los otros trimestres si la nota no es inferior a 4. El promedio de los trimestres dará la nota final que deberá ser 5 o superior para recuperar la materia.
- En el caso de materias con continuidad en cuanto a los contenidos, en ESO, (por ejemplo 2º y 3º de Tecnología y digitalización), y previo acuerdo del profesorado implicado y el jefe del departamento de Tecnología, existirá la posibilidad de recuperar la materia del curso anterior si el alumnado demuestra la adquisición de competencias superando la primera y segunda evaluación del curso siguiente. La nota de la recuperación será media de las obtenidas en esas dos evaluaciones.

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA DEL IES COMUNIDAD DE DAROCA.