

**ASIGNATURA: TECNOLOGÍA.**  
**CURSO: 2º ESO**

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información. 1.3 Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal.
2.1 Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos.
2.2 Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas.
3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales.
4.1 Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión.
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. 5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.
6.1 Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos. 6.2 Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas.
7.1 Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia. 7.2 Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental.

**ASIGNATURA: TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  
**CURSO: 3º ESO**

<b>CRITERIOS EVALUACIÓN</b>
1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes.
1.2 Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico.
1.3 Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal.
2.1 Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos.
2.2 Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas para la construcción de una solución a un problema planteado.
4.1 Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica.
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.
5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.
6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos.
6.3 Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.
7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental.

**ASIGNATURA: TECNOLOGÍA.**

**CURSO: 4 ESO**

<b>CRITERIOS EVALUACIÓN</b>
<p>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.</p> <p>1.2 Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.</p>
<p>2.1 Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada.</p> <p>2.2 Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital.</p>
<p>4.1 Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma.</p> <p>4.2 Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación.</p>
<p>5.1 Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales.</p>
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

**ASIGNATURA: DIGITALIZACIÓN.**  
**CURSO: 4 ESO**

<b>CRITERIOS EVALUACIÓN</b>
<p>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.</p> <p>1.2 Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.</p> <p>1.3 Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales.</p>
<p>2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.</p> <p>2.2 Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje .</p> <p>2.3 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, respetando los derechos de autor y licencias de uso.</p> <p>2.4 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos.</p>
<p>3.1 Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet.</p> <p>3.2 Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica.</p> <p>3.3 Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red.</p>
<p>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.</p> <p>4.2 Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico.</p>

## **PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación:

- *Pruebas escritas u orales. (Ex)* Se realizará uno o dos exámenes escritos por cada unidad didáctica donde el alumno deberá probar que ha adquirido los saberes básicos de la unidad. Su peso será entre un 30% y un 50% dependiendo de la cantidad de trabajo realizado en el trimestre.
- *Trabajo. (T)* Dependiendo de la unidad el alumno realizará varios trabajos en clase o con el ordenador. Estos trabajos pueden ser individuales o en equipo. El trabajo con ordenador será siempre en equipos de dos alumnos. Su peso será entre 30% y un 50%
- *Participación en clase. (PT)* El docente observará el trabajo diario del alumno, así como su comportamiento y actitud. Tendrá un peso de un 20%

## **MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES**

Los alumnos que tengan pendiente la asignatura, y no hayan repetido el curso, tendrán que realizar un trabajo a mitad de curso a criterio del profesor. Dicho trabajo será un proyecto de investigación sobre alguna tecnología emergente.

## **MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Para aquellos alumnos que presentan dificultades en su ritmo de aprendizaje o capacidad de trabajo, se crea un grupo de refuerzo que trabajará los temas adaptados a sus diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, todo ello en un grupo más pequeño y con una atención más personalizada y cercana.