



## 1.- CRITERIOS PARA SUPERACIÓN DE LAS MATERIAS

Para que la calificación sea positiva al final del curso, el alumno deberá aprobar las tres evaluaciones.

Para que un alumno apruebe una evaluación debe obtener una puntuación total superior o igual a 5, según lo reflejado en los criterios de calificación y recuperación que más abajo se relacionan.

### 1.1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

#### 1.1.1. Criterios de Calificación

La obtención de una calificación al final del curso viene dada de dos maneras: la calificación de cada evaluación y la determinación del nivel de competencia alcanzado.

##### A) Calificación de cada evaluación.

Los contenidos a desarrollar durante el curso están expuestos en forma de capacidades, saberes y destrezas distribuidos de forma secuencial en una o varias unidades de trabajo o didácticas.

Cada unidad didáctica, se encuentra relacionada con uno o varios **Criterios de Evaluación**, conforme al Decreto 40/2015, de 15/06/2015.

El alumno debe de superar cada criterio de evaluación y para ello se aplican unos **Estándares de Aprendizaje Evaluables (E.A.E)** que a su vez se encuentran relacionados con los contenidos a desarrollar en la unidad didáctica así como la/s **Competencias Clave** a la/s a las que curricularmente contribuye.

El valor o peso que se le atribuye a estos **E.A.E** resultará de aplicar la tabla que más abajo se relaciona, de modo que el baremo de cada E.A.E, se reparte por igual entre los que forman parte del mismo nivel

Niveles	BAREMO
<b>BASICO</b>	5
<b>INTERMEDIO</b>	4
<b>AVANZADO</b>	1

El profesor, tomará los datos precisos para su evaluación, utilizando diversos y variados **instrumentos** tales como: pruebas prácticas y/o teóricas, trabajos, tareas, cuaderno, observación directa etc., calificándose los mismos mediante el sistema **numérico** o de **rubricas** que el profesor considere más adecuado.



✓ **Superación de un Criterio de Evaluación**

Un criterio quedará superado cuando la suma ponderada de todos los Estándares de Aprendizaje Evaluables de cómo resultado, una nota **igual o superior a 5**.

✓ **La Calificación final de la evaluación**

El alumno superará la evaluación, cuando el valor obtenido como resultado del promedio de cada criterio, de como resultado una **nota igual o superior al 5**.

**B) La calificación numérica final del curso**

El curso quedará superado si la media aritmética de las calificaciones de las tres evaluaciones del curso **es igual o superior a cinco**.

**c) Calificación sobre el nivel de competencia alcanzado a lo largo del curso**

El nivel alcanzado en cada una de las competencias clave se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios:

- a) Cada competencia clave se encuentra relacionada con cada estándar de aprendizaje y este a su vez con cada criterio de evaluación. Por lo tanto, el peso ponderado de cada uno de ello, determinará el grado de superación parcial de la/s competencias clave con las que este se relacione y estas en cada evaluación. Las competencias que se trabajan en cada unidad didáctica aparecen reflejadas en el documento de programaciones de aula o materia.
- b) La calificación del nivel de competencias alcanzadas lo largo del curso, vendrá definido en la misma medida que lo sea la superación de las tres evaluaciones y el informe final se expresará en los siguientes términos los cuales quedan reflejados en la siguiente la tabla.

<b>PUNTUACION DEL CURSO</b>	<b>NIVEL DE COMPETENCIA ALCANZADO</b>
Menor a 5	<i>Bajo</i>
Igual o mayor que 5 y menor a 7	<i>Suficiente</i>
Igual o mayor que 7 y menor a 9	<i>Notable</i>
Igual o mayor a 9	<i>Excelente</i>



## **1.1.2. Criterios de recuperación**

### **1.1.2.1- Recuperación de una evaluación durante el curso**

Para recuperar una evaluación durante el curso, el profesor informará al alumno de cuales han sido los criterios de evaluación no superados y por lo tanto aquellos estándares relacionados con el mismo. Para ello el alumno siguiendo las pautas con carácter individual que le proporcione el profesor deberá recuperar aquellos criterios no superados.

Los instrumentos de evaluación para evaluar estos criterios no suspensos pueden ser variados y servirán de referencia los utilizados en las evaluaciones anteriores, también se podrá realizar pruebas generales que valoren el nivel académico de dichos criterios.

Para que un alumno recupere, y por tanto supere, una evaluación debe obtener una puntuación total superior o igual a 5, según lo reflejado en los criterios de calificación por evaluación de cada materia. Para aplicar los criterios de calificación, se utilizarán las nuevas calificaciones obtenidas en cada uno de los criterios de evaluación.

### **1.1.2.2 Recuperación extraordinaria de Septiembre**

Esta prueba será propuesta por los profesores que dan clase a cada nivel, dividiéndose en cada uno de los criterios de evaluación no superados durante todo el curso. Dicha prueba puede exigir la presentación de trabajos, tareas o proyectos.

Esta prueba tiene que ser realizada por los alumnos que tengan alguna evaluación suspensa.

Cada alumno se examinará de los criterios de cada una de las evaluaciones no superadas.

Los instrumentos de evaluación utilizados para evaluar los criterios no superados, pueden ser variados y servirán de referencia los ya utilizados durante el curso y cada evaluación, también se podrá realizar pruebas generales que valoren el nivel académico de dichos criterios.

En los días finales del curso, los alumnos suspensos recibirán **su plan de trabajo individualizado** que servirá como referencia para la recuperación en septiembre.

Para que un alumno recupere, y por tanto supere, la materia debe obtener una puntuación total **superior o igual a 5**, en base a los criterios de calificación final de cada materia ya expuestos.



## DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

Para aplicar los criterios de calificación y obtener así la nota final de la convocatoria extraordinaria de septiembre, se utilizarán las nuevas calificaciones obtenidas en cada uno de sus E.A.E y finalmente en los criterios de evaluación suspensos, recalculando la nota final del curso.

### 1.2.2.3.- Recuperación de materias pendientes

La evaluación de alumnos que tengan pendiente el área de Tecnología (ESO) de un curso anterior, Tecnología de la Información y Comunicación, Tecnología Industrial (1º Bach) y hayan promocionado al siguiente, se hará de forma que facilite al alumno la superación de la asignatura y se procederá de la forma siguiente:

- Sobre los meses de noviembre/marzo/mayo se realizará una prueba escrita y/o práctica, para la cual será necesario antes de presentarse haber entregado las actividades que se indiquen (si estas se hubiesen mandado).
- Si los trabajos realizados y la prueba son evaluados positivamente, se considerará que el alumno ha superado el área. En caso de que no lo supere, quedará pendiente para el curso siguiente.
- Aprobar "Tecnología" de un curso, implica que el alumno supera la Tecnología pendiente que tuviera de cursos anteriores, excepto en las materias optativas.
- Los alumnos que formen parte del Programa de Diversificación 4º ESO o el nuevo Programa de Mejora del Aprendizaje y Rendimiento (PMAR) 2 y 3º ESO, que tengan la Tecnología de 1º ESO suspensa, deberán presentarse a las pruebas de recuperación de materias pendientes al igual que las demás materias aunque estas ya no figuren por el cambio a la LOMCE.



## 2.- ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS CLAVE RELACIONADAS POR MATERIAS

<b>TECNOLOGIA CREATIVA 1º ESO</b>		
<b>ESTANDARES DE ENSEÑANZA</b>	<b>Categoría</b>	<b>COMPETENCIAS</b>
1.1. Aporta ideas creativas y adecuadas desde un punto de vista técnico para solucionar problemas tecnológicos.	B	SIEE, CMCT
2.1. Analiza objetos y elabora un documento estructurado y con formato interpretando adecuadamente los diferentes tipos de análisis.	B	CMCT, CL, AA
2.2. Extrae ideas del análisis de objetos que pueda utilizar de forma creativa como solución a otros problemas similares que se planteen.	I	AA, SIEE, CEC
1.1. Descubre necesidades y problemas que puedan resolverse mediante la aplicación de la tecnología y analiza técnicamente las soluciones adoptadas.	B	AA, CMCT
2.1. Comunica ideas mediante el diseño de prototipos para resolver problemas determinados.	B	CEC, SIEE
2.2. Elabora diseños de prototipos con criterios técnicos y creativos, diferenciando las partes que lo componen.	A	CMCT, AA, CEC
3.1. Utiliza, siguiendo criterios técnicos y de seguridad, máquinas y herramientas en la construcción de objetos.	B	CMCT, AA
3.2. Ejecuta correctamente diferentes técnicas de corte, acabado y unión de piezas y elementos en la construcción de prototipos.	B	CMCT, SIEE, AA
3.3. Asume responsablemente las tareas que se le encarguen en el grupo de trabajo en el proceso de construcción del prototipo.	I	SIEE, CSC
3.4. Valora positivamente la importancia de respetar y asumir las ideas de otros miembros del equipo de trabajo.	I	CSC, SIEE
1.1. Analiza cronológicamente en una línea del tiempo la evolución de la tecnología a lo largo de la historia o en una época concreta, marcando los principales hitos, inventos e inventores.	B	CL, CMCT
1.2. Elabora un documento multimedia, debidamente documentado sobre algún invento o inventor de la historia de la tecnología.	I	CD, CMCT, CL
2.1. Describe y expone, valorando razonadamente, las aportaciones que ha realizado la evolución tecnológica a la sociedad y sus consecuencias en cada época.	I	CL, CSC
3.1. Describe los elementos y sistemas que forman parte de una máquina, diferenciando su función en el conjunto.	B	CMCT, AA
3.2. Utiliza de forma adecuada elementos tecnológicos: estructurales, mecánicos y eléctricos en el diseño, construcción y evaluación de un prototipo.	A	CMCT, AA, SIEE
1.1. Maneja con soltura las herramientas que ofrece el entorno de un lenguaje de programación de interfaz gráfica.	B	CD, AA
2.1. Utiliza apropiadamente diferentes recursos de programación, tales como: bucles de repetición, estructuras condicionales y otros propios del lenguaje de programación.	B	CD, AA
2.2. Diseña un diagrama de flujo que conlleve la elaboración de un programa.	I	CMCT, AA
2.3. Elabora un programa ordenado que incluya algún recurso de programación cuya ejecución permita contar una historia, jugar a un videojuego o desarrollar una presentación interactivos.	I	CD, CEC, SIEE
3.1. Aporta a una comunidad de aprendizaje de programación sus creaciones y analiza las soluciones encontradas por otros miembros de la comunidad como ideas para aplicarlas a sus programas.	A	CSC, SIEE, AA



## DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

<b>TECNOLOGIA 3 ° ESO</b>		
<b>ESTANDARES DE ENSEÑANZA</b>	<b>Categoría</b>	<b>COMPETENCIAS</b>
1.1. Realiza el análisis desde distintos puntos de vista de objetos y sistemas técnicos y su influencia en la sociedad.	B	AA, CSC
1.2. Busca información en internet seleccionando las fuentes adecuadas de forma crítica y selectiva.	B	CD, SIEE
1.3. Valora de forma crítica el impacto social, económico y ambiental de la creación de nuevos objetos.	I	CSC, CMCT
2.1. Elabora una hoja de proceso especificando las condiciones técnicas para la construcción de un proyecto.	B	AA, CL
2.2. Reconoce las consecuencias medioambientales de la actividad tecnológica y actúa responsablemente para reducir su impacto.	I	CSC, SIEE
2.3. Colabora y participa activamente, en el trabajo en grupo para la resolución de problemas tecnológicos, respetando las ideas y opiniones de los demás miembros.	B	CSC, CMTC
1.1. Dibuja objetos y sistemas técnicos en perspectiva caballera e isométrica empleando criterios normalizados de acotación con claridad y limpieza.	B	CMCT, CEC
1.2. Usa aplicaciones informáticas de diseño gráfico en dos y tres dimensiones para la representación de objetos y sistemas técnicos.	I	CD, CMCT
2.1. Elabora la memoria técnica de un proyecto integrando los documentos necesarios y empleando software específico de apoyo.	B	CL, CD
2.2. Presenta documentación técnica con claridad, orden y limpieza.	I	CL
1.1. Reconoce los materiales de los que están hechos objetos de uso habitual, relacionando sus aplicaciones con sus propiedades.	B	CMCT
1.2. Valora el impacto ambiental de la extracción, uso y deshecho de los plásticos y propone medidas de consumo responsable de productos y materiales técnicos.	I	CSC, SIEE
1.3. Realiza una investigación sobre las propiedades y las aplicaciones de nuevos materiales exponiendo los resultados mediante soporte informático.	A	AA, CD
2.1. Manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de mecanizado, conformado, unión y acabado de los plásticos materiales de uso técnico.	B	CMCT, AA
2.2. Describe el proceso de fabricación de productos mediante impresión en 3D identificando sus fases.	A	CMCT, CL
2.3. Construye prototipos que den solución a un problema técnico siguiendo el plan de trabajo previsto respetando las normas de seguridad y salud en el trabajo.	B	AA, CSC
1.1. Analiza la ventaja mecánica en distintos mecanismos, identificando los parámetros de entrada y salida y su relación de transmisión.	I	CMCT, AA
1.2. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico, describiendo cómo se transforma o transmite el movimiento y el funcionamiento general de la máquina.	B	CMCT, CL
1.3. Diseña y construye proyectos tecnológicos que permitan la transmisión y transformación de movimiento.	I	SIEE, AA
2.1. Calcula el consumo eléctrico de diversos aparatos valorando su eficiencia energética.	I	CMCT, CSC



## DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

<b>TECNOLOGIA 3 ° ESO (Continuación)</b>		
<b>ESTANDARES DE ENSEÑANZA</b>	<b>Categoría</b>	<b>COMPETENCIAS</b>
2.2. Propone medidas de ahorro energético en aparatos eléctricos y electrónicos de uso cotidiano.	A	CSC, CL
3.1. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos y electrónicos y simula su funcionamiento.	B	CD, CMCT
3.2. Mide utilizando los instrumentos de medida adecuados el valor de las magnitudes eléctricas básicas.	I	CMCT, AA
3.3. Resuelve circuitos eléctricos y electrónicos aplicando la ley de Ohm para calcular las magnitudes eléctricas básicas.	B	CMCT, AA
3.4. Realiza el montaje de circuitos eléctricos y electrónicos básicos.	B	AA, CMCT
4.1. Utiliza correctamente los elementos eléctricos y electrónicos como sensores y actuadores en circuitos de control programado describiendo su funcionamiento.	B	CMCT, SIEE, CL
4.2. Diseña y monta circuitos de control automático que realicen las tareas propuestas para un prototipo de forma autónoma.	B	AA, SIEE
4.3. Elabora un programa informático que controle el funcionamiento de un sistema técnico.	A	CD, CMCT
1.1. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información a través de internet de forma colaborativa de forma responsable y crítica.	B	CD, CSC
1.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a una situación de riesgo en la conexión a internet y emplea hábitos de protección adecuados.	I	CD, CSC
2.1. Utiliza hojas de cálculo para elaborar la documentación técnica necesaria en un proyecto tecnológico, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.	B	CD, CL
2.2. Crea presentaciones mediante aplicaciones informáticas que integren elementos multimedia.	B	CD, CEC
2.3. Edita archivos de imagen, audio y vídeo con aplicaciones de equipos informáticos y dispositivos móviles.	A	CD, AA



## DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

<b>TECNOLOGIA DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACIÓN 1º BACHILLERATO</b>		
<b>ESTANDARES DE ENSEÑANZA</b>	<b>Categoría</b>	<b>COMPETENCIAS</b>
1.1. Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.	B	CD
1.2. Valora la influencia de las tecnologías en el avance de la sociedad de la información y la comunicación en actividades de la vida diaria como la educación y el comercio.	I	CSC, CD
1.3. Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.	A	CSC
1.1. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.	B	CMCT, CD
1.2. Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema.	B	CD, CMCT
1.3. Diferencia dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.	I	CD, CMCT
1.4. Reconoce los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.	A	CD, CMCT
2.1. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales y dispositivos móviles siguiendo instrucciones del fabricante.	B	CD, AA
2.2. Configura los elementos básicos del sistema operativo y de accesibilidad del equipo informático.	I	CD, AA
2.3. Gestiona el almacenamiento de la información y de las aplicaciones en dispositivos móviles.	B	CD, AA
1.1. Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.	B	CD, CL, CSC
1.2. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.	B	CD, CL, CSC
1.3. Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.	B	CD, CMCT, AA



## DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

### **TECNOLOGIA DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACIÓN 1º BACHILLERATO (Continuación)**

<b>ESTANDARES DE ENSEÑANZA</b>	<b>Categoría</b>	<b>COMPETENCIAS</b>
1.2. Describe los diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.	B	CD, CMCT
1.3. Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes.	B	CD, CMCT
2.1. Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.	I	CD, CMCT
2.2. Configura los parámetros básicos de una red en función de sus características.	B	CD, CMCT, AA
3.1. Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.	A	CD, CMCT
1.1. Elabora diagramas de flujo de algoritmos para resolver problemas sencillos.	B	CMCT, AA
1.2. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos.	B	CMCT, AA
2.1. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.	I	CD, AA
2.2. Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.	B	CMCT, AA
3.1. Utiliza los elementos de la sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos.	B	CD, CMCT
3.2. Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.	I	CD, AA, CSC
4.1. Diseña y crea aplicaciones sencillas para dispositivos móviles.	I	SIEE, CD, AA
4.2. Instala y gestiona de forma responsable el uso de aplicaciones en dispositivos móviles.	A	SIEE, AA, CD



<b>TECNOLOGIA INDUSTRIAL 1º BACHILLERATO</b>		
<b>ESTANDARES DE ENSEÑANZA</b>	<b>Categoría</b>	<b>COMPETENCIAS</b>
1.1. Resuelve problemas de conversión de energías y calculo de trabajo, potencias y rendimientos empleando las unidades adecuadas.	B	CMCT
1.2. Describe las diferentes fuentes de energía relacionándolas con el coste de producción, el impacto ambiental que produce y la sostenibilidad.	B	CMCT,CSC
1.3. Dibuja diagramas de bloques de diferentes tipos de centrales de producción de energía explicando cada uno de sus bloques constitutivos y relacionándolos entre sí.	I	CMCT
2.1. Explica las ventajas que supone desde el punto de vista del consumo que un edificio este certificado energéticamente.	B	CSC
2.2. Analiza y calcula las facturas de los distintos consumos energéticos en una vivienda utilizando una hoja de cálculo.	B	CD
2.3. Elabora planes de reducción de costes de consumo energético en viviendas, identificando aquellos puntos donde el consumo pueda ser reducido.	I	CSC
2.4. Investiga recursos en la red o programas informáticos que ayuden a reducir los costes de consumo energético en la vivienda.	A	AA
1.1. Describe la función de los elementos que constituyen una máquina dada, explicando de forma clara y con el vocabulario técnico adecuado su contribución al conjunto.	B	CMCT
1.2. Desmonta máquinas de uso común realizando un análisis mecánico de las mismas.	I	AA
1.3. Explica la conversión de movimientos que tiene lugar en máquinas.	B	CMCT
1.4. Calcula las magnitudes mecánicas más características de una máquina.	I	CMCT
1.5. Reconoce los distintos elementos auxiliares de una máquina y justifica su funcionamiento.	B	CMTC
1.6. Diseña mediante programas de simulación el sistema mecánico que solucione un problema técnico real.	A	CD

<b>TECNOLOGIA INDUSTRIAL 1º BACHILLERATO (Continuación)</b>		
<b>ESTANDARES DE ENSEÑANZA</b>	<b>Categoría</b>	<b>COMPETENCIAS</b>
1.1. Realiza programas capaces de resolver problemas sencillos, realizando el diagrama de flujo correspondiente.	B	CD
1.2. Desarrolla programas utilizando diferentes tipos de variables, bucles y sentencias condicionales.	B	CD
1.3. Elabora un programa informático estructurado que resuelva un problema relacionado con la robótica.	I	CD
2.1. Comprende y utiliza sensores y actuadores utilizados habitualmente en un robot.	B	CMCT
2.2. Diseña y construye un robot con los actuadores y sensores adecuados para que su funcionamiento solucione un problema planteado	A	AA
2.3. Participa como integrante de un equipo de trabajo de forma activa, en el diseño y montaje de un robot.	B	SIEE
1.1. Establece la relación que existe entre la estructura interna de los materiales y sus propiedades.	B	CMCT
1.2. Explica cómo se pueden modificar las propiedades de los materiales teniendo en cuenta su estructura interna.	I	CMCT
1.3. Reconoce las propiedades de los materiales y sus aplicaciones tecnológicas.	B	AA
2.1. Describe apoyándote en la información que te pueda proporcionar internet algún material nuevo o novedoso que se utilice para la obtención de nuevos productos tecnológicos.	A	CD
1.1. Explica las principales técnicas utilizadas en el proceso de fabricación de un producto dado.	B	CMCT
1.2. Conoce el impacto medioambiental que pueden producir las técnicas de producción utilizadas y propone alternativas para reducir dicho impacto.	I	CSC
2.1. Identifica las máquinas y las herramientas utilizadas en los procedimientos de fabricación.	B	CMCT