

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1º DIVERSIFICACIÓN

1.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

1.1. Definir 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, empleando el método tecnológico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.

1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y a 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 originales a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares con actitud emprendedora, perseverante y creativa.

2.2. Conocer las etapas del proceso de resolución técnica de problemas para dar solución a un problema técnico.

2.3. 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 3.

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

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 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 y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.

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.

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.

Competencia específica 6.

6.1. Comprender una variedad de formas de usar la tecnología de manera segura, respetuosa y responsable, incluida la protección de su identidad y privacidad en línea; reconocer contenido, contacto y conducta inapropiados y saber cómo reportar inquietudes.

6.2. 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.

6.3. 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.

6.4. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

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.

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.

7.3. Valorar la contribución de la Tecnología a la consecución de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).

2.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Se aplican todos ellos en la adquisición de cada una de las competencias específicas.

Actitud (20% de la nota final)

Participación en las actividades.

Hábito de trabajo.

Notas de clase.

Actitud en el aula.

Aportación de ideas y soluciones.

Colaboración con el grupo.

Respeto de las normas de seguridad

Utilización de medios.

Esta nota se evaluará de la siguiente manera. El alumno partirá con un 5. La actitud en clase se valorará mediante puntos positivos y negativos. Al final de la evaluación se restarán los puntos negativos de los positivos, el resultado final en valor absoluto se dividirá por dos y se sumará (caso de haber más positivos que negativos) o se restará (caso de haber más negativos que positivos) al cinco inicial.

Cuaderno del alumno(20% de la nota final)

El cuaderno incluirá la **Memoria del Proyecto**. Se valorará fundamentalmente que el cuaderno sea completo conteniendo todo lo tratado y explicado en clase, todas las actividades realizadas, memoria que incluya todos los apartados y las fotocopias proporcionadas. También se calificarán dentro de este apartado las actividades hechas por el alumno en el aula de nuevas tecnologías y que se guardarán como archivos en los ordenadores de los alumnos. Un cuaderno que incluya todo lo anterior con una memoria del proyecto efectuada con suficiente corrección, y si el alumno ha desarrollado con corrección las actividades esenciales del trimestre en el aula de informática obtendrá como mínimo 7 puntos, pudiendo llegar hasta al 10 teniendo en cuenta la presentación, la ortografía y la brillantez en la realización de la memoria y las actividades de nuevas tecnologías. Se restará un punto por cada día de retraso en la entrega del cuaderno. El cuaderno se observará varias veces durante el trimestre, siendo la calificación del apartado la media aritmética de las notas recogidas durante el trimestre.

La copia de alguna práctica de informática, tendrá como consecuencia obtener un 0 en la calificación de la parte de informática de este apartado del cuaderno del alumno.

Pruebas individuales de destreza o de conceptos(40% de la nota final)

Su intención principal será la de afianzar los aprendizajes realizados. Se considera una evaluación formativa, un instrumento de ayuda más para otorgar una calificación. Podrán incluir elementos curriculares desarrollados en la elaboración del proyecto y en el aula de nuevas

tecnologías, además de los desarrollados en el aula. Será necesario para poder superar la asignatura un mínimo de un tres y medio en este apartado, en caso contrario, la asignatura quedará suspensa.

Las pruebas se realizarán con medios informáticos cuando corresponda.

Se valorará lo siguiente:

Adquisición de conceptos.

Comprensión.

Razonamientos.

Proyecto(20% de la nota final).

En este apartado se pretende valorar el resultado final del proyecto y el trabajo de cada alumno en el aula-taller. Se valorará el trabajo de los alumnos de forma individual cada día que se elabore el proyecto. Se puntuará al menos con 7 puntos en este apartado a los proyectos que cumplan las condiciones expresadas cuando se propone el proyecto. La corrección del acabado, el aspecto estético y la creatividad del proyecto podrán servir para llegar a 10 puntos. Se restarán puntos por las condiciones que no se cumplan restando más o menos puntos en función de la importancia de estas condiciones.

Para aprobar la materia será necesario obtener más de 3,5 en el apartado de pruebas individuales y no obtener un 0 en ninguno de los criterios de calificación. En caso de que el alumno copie o sea sorprendido copiando durante una prueba escrita suspenderá la prueba con un 0 y deberá recuperar la prueba de forma oral en la siguiente evaluación.

Para obtener la nota final de cada trimestre se basará en la tabla del apartado **PROCEDIMIENTO PARA LA DETERMINACIÓN DE LA NOTA FINAL**

PROCEDIMIENTO PARA LA DETERMINACIÓN DE LA NOTA FINAL

La nota final será la media aritmética de cada uno de los trimestres, adecuándolo a lo requerido en la normativa educativa de la siguiente manera:

Nota numérica final o en el trimestre	Equivalencia en la nota final o en el trimestre
0	Insuficiente (IN)
1	Insuficiente (IN)
2	Insuficiente (IN)
3	Insuficiente (IN)
4	Insuficiente (IN)
5	Suficiente (SU)
6	Bien (BI)
7	Notable (NT)
8	Notable (NT)
9	Sobresaliente (SB)
10	Sobresaliente (SB)

3.- MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN.

Se considerarán recuperados los apartados de actitud, proyecto, no superados durante un trimestre, si en el siguiente trimestre se superan. El cuaderno se considerará recuperado, una vez que el alumno complete o mejore los aspectos que le han llevado a suspenderlo.

En cuanto al apartado de pruebas escritas, se dará por superado si el alumno consigue superar este apartado en dos de los tres trimestres, y en el que se ha suspendido el alumno ha puesto buena disposición para superarlo y tiene evaluación positiva en el resto de criterios, las pruebas de recuperación se llevarán a cabo en el mismo trimestre o el siguiente al suspendido.

La recuperación de una prueba escrita a causa de que el alumno/a haya sido sorprendido copiando en una prueba escrita, se realizará mediante una prueba individual en la siguiente evaluación. En caso de producirse en la tercera evaluación, se realizará una prueba individual justo antes de terminar el curso en Junio.

4.- ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

RECUPERACIÓN DE LA MATERIA DE 2º ESO

La materia se recuperará mediante una prueba escrita u online por trimestre, que se calificará junto a las actividades del programa de refuerzo. Las pruebas se realizarán en las fechas propuestas por los responsables de pendientes del centro

PROGRAMA DE REFUERZO

ELEMENTOS CURRICULARES: Bloques de Hardware y sistemas operativos, estructuras y materiales de uso técnico, de 2º de ESO.

PLAN DE TRABAJO y PREVISIONES ORGANIZATIVAS: El programa consistirá en que el alumno realice un conjunto de actividades sobre los elementos curriculares de los bloques citados anteriormente. Se realizará el bloque de estructuras en el primer trimestre, el bloque de materiales en el segundo, y el bloque de hardware y sistemas operativos en el tercero. Los exámenes de cada evaluación tratarán sobre los bloques tratados en cada trimestre. Para su corrección y ayudarle a realizarlos se establecerá un recreo con periodicidad de dos semanas, también se podrán contestar dudas en ciertos momentos de la clase de tecnología de 3º ESO.

VALORACIÓN DEL PROGRAMA DE REFUERZO: Se valorará que el alumno/a realice correctamente las actividades y que sea él o ella el que las realice. Estas actividades se valorarán como el 40% de la nota siendo la prueba escrita u online el 60% restante. Si el alumno/a realiza las actividades y obtiene al menos un 4 en la nota final de 3º de ESO, supera la materia de 2º.