

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

## TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1º ESO

AÑO 2024/2025

SONIA ESTEBAN RODRÍGUEZ

MARÍA ELENA SANZ VELÁZQUEZ

---

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

*1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CE1)*

- 1.1.1 Conoce la importancia de la tecnología y su relación con la ciencia
- 1.1.2 Enumera y explica las fases del proceso tecnológico aplicadas a un caso práctico
- 1.1.3 Busca, filtra y contrasta información.

*1.2 Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico. (CCL2, CCL3, STEM2, CD4, CPSAA4, CE1)*

- 1.2.1 Analiza de manera crítica con las matrices de alternativas estratégicas las diferentes soluciones a un problema dado, justificando la elección de la solución final.

*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. (CCL3, CD4, CPSAA4)*

- 1.3.1 Utiliza las plataformas digitales de manera segura para realizar las entregas propuestas y realizar las pertinentes tareas colaborativas o comunicaciones académicas.

*1.4. Redactar documentación de forma que se transmita la información técnica relativa a la solución creada de una manera organizada, utilizando medios digitales, como procesadores de textos y presentaciones a un nivel inicial. (CCL1, STEM2, CD2, CE1)*

- 1.4.1 Trabaja colaborativamente en el aula y taller.
- 1.4.2 Redacta la documentación técnica relativa al proyecto incluyendo sus partes fundamentales: objetivo, condicionantes, croquis, despieces a escala sencilla, planificación, presupuesto (materiales y herramientas) y verificación final.

*2.1. Idear y diseñar soluciones originales y eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. (CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE1, CE3)*

- 2.1.1 Diseña, planifica y construye un objeto que cumple las funciones propuestas con criterios de funcionalidad, sostenibilidad y creatividad y estética

2.1.2 Explica razonadamente la influencia de la tecnología en las sociedades y el medio ambiente.

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. (CCL3, CCL5, STEM3, CD3, CPSAA3, CE1, CE3)*

2.2.1 Reconoce las herramientas del taller por su nombre y explica su utilización.

2.2.2 Conoce y por tanto actúa siguiendo las normas de seguridad e higiene pautadas: detección, prevención, uso de EPIs, etc.

2.2.3 Sabe cómo actuar ante los accidentes más comunes en el taller: cortes leves, quemaduras, accidentes oculares, contusiones, etc.

2.2.4 Trabaja colaborativamente en el taller respetando las normas y a sus compañeros.

2.3. *Registrar descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada, empleando medios digitales. (CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CE3)*

2.3.1 Elabora con herramientas digitales la memoria técnica de su proyecto con el procesador de texto, según rúbricas dadas.

3.1. *Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)*

3.1.1 Reconoce qué es una estructura y sus condicionantes básicos

3.1.2 Detecta los esfuerzos predominantes en diferentes elementos estructurales.

3.1.3 Reconoce los elementos estructurales más importantes, su orden de ejecución y esfuerzos predominantes

3.1.4 Resuelve problemas básicos de palancas, diferenciando sus partes y clasificándolas según su tipo.

3.1.5 Resuelve problemas básicos de poleas

3.1.6 Resuelve problemas básicos de engranajes

3.1.7 Reconoce nombres y utilidades de diferentes mecanismos de transformación

3.1.8 Define qué es la electricidad y discierne entre materiales aislantes, conductores y semiconductores

3.1.9 Explica las magnitudes eléctricas básicas: voltaje, intensidad y resistencia, y las relaciona mediante la ley de Ohm, justificando razonadamente sus variaciones en diferentes tipologías de circuitos.

3.1.10 Resuelve circuitos sencillos en serie

3.1.11 Resuelve circuitos sencillos en paralelo

3.2. *Comprender y analizar los usos y el impacto ambiental asociados a la madera y los materiales de construcción, interpretando su importancia en la sociedad actual, empleando técnicas de investigación grupal y generando propuestas alternativas de uso cuando ello sea posible, desde una óptica constructiva y propositiva. (STEM3, STEM5, CPSAA2, CE1, CE3)*

3.2.1 Justifica el uso de la madera en diferentes situaciones basándose en sus propiedades

- 3.2.2 Explica el proceso de obtención de madera y derivados
- 3.2.3 Reconoce diferentes tipos de madera
- 3.2.4 Conoce los materiales básicos de construcción, especialmente los metales (acero)
- 3.2.5 Justifica la elección de un material en cuanto a cumplimiento de su función, facilidad de trabajo e impacto ambiental.

*3.3 Manejar a nivel básico simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológicos, creando soluciones e interpretando los resultados obtenidos. (STEM2, STEM3, CD4, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC4)*

- 3.3.1 Conoce la simbología eléctrica básica y es capaz de diseñar circuitos simples que cumplan unas condiciones dadas.
- 3.3.2 Simula circuitos con software apropiado, realizando mediciones correctamente.
- 3.3.3 Detecta fallos básicos en circuitos y propone soluciones: circuitos abiertos, cortocircuitos, etc.

*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. (CCL1, CCL5, STEM4, CD2, CD3, CC4, CCEC3, CCEC4)*

- 4.1.1 Elabora digitalmente la presentación de un producto tecnológico, mostrando las fases del proceso y el resultado final.
- 4.1.2 Dibuja de manera ordenada, limpia y acotada las vistas de un objeto.

*4.2. Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos, usando aplicaciones CAD 2D y 3D y software de modelado 2D y 3D. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)*

- 4.2.1 Elabora croquis y bocetos manualmente y posteriormente los digitaliza con software 2D proporcionado.
- 4.2.2 Crea perspectivas isométricas a partir de las vistas de un objeto y las digitaliza con software 3D proporcionado.

*4.3 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos en dos y tres dimensiones, de forma manual y digital, empleando adecuadamente las vistas, escalas y acotaciones, y respetando las normas UNE. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)*

- 4.3.1 Sigue criterios de normalización y acotación.
- 4.3.2 Resuelve problemas de escalas y aplica escalados pedidos.

*4.4 Difundir en entornos virtuales la idoneidad de productos para distintos propósitos, respetando la "etiqueta digital" (netiqueta) y comunicando interpersonalmente de modo eficaz. (CCL5, CD3, CC4)*

- 4.4.1 Comparte sus diseños en la red de manera segura y responsable, etiquetándolos correctamente

*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, y respetando los derechos de autoría. (CCL2, CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CE1, CE3)*

- 5.1.1 Comprende y explica la función algoritmos sencillos, diferenciando las condiciones iniciales del bucle de programación.

5.1.2 Utiliza de manera intuitiva para diferentes propósitos diferentes operadores (lógicos, matemáticos y booleanos) y diversas estructuras (if, if else, while, do while, for...) .

5.1.3 Realiza subprogramas sencillos a los que llama desde la función principal.

*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 que añadan funcionalidades. (CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3)*

5.2.1 Diseña algoritmos mediante diagramas de flujo para la solución de diversos problemas.

5.2.2 Diseña y programa sencillos minijuegos mediante la programación por bloques.

*5.3. Adoptar la reevaluación y la depuración de errores como elementos del proceso de aprendizaje, aplicando la realimentación de secuencias de programación, fomentando con ello la autoconfianza y la iniciativa. (CCL2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)*

5.3.1 Analiza y evalúa de manera constructiva proyectos de sus iguales, resaltando partes positivas y haciendo propuestas de mejora.

*6.1. Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y discriminando las tareas y eventos que los optimizan. (CP2, STEM1, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5)*

6.1.1 Diferencia hardware – software y su función principal.

6.1.2 Reconoce las partes fundamentales del hardware de un equipo informático y su función principal: periféricos, microprocesador, memoria RAM y disco duro.

6.1.3 Utiliza de forma fluida el sistema operativo del ordenador (acceso a panel de control, instalación y desinstalación de software, usuarios, rutas de archivos, herramientas de accesibilidad y accesorios)

*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. (CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1)*

6.2.1 Utiliza las herramientas corporativas digitales con fluidez y seguridad para la comunicación y entrega de tareas en diversos formatos.

6.2.2 Respeta los derechos de autor, citando cuando es necesario y respetando unos límites menores al 15% de "plagio" en las entregas.

*6.3. Manejar y representar datos de diversas fuentes generando informes gráficos con distinto software. (STEM1, STEM4, CD1, CD4, CE1)*

6.3.1 Detecta riesgos en la red y aplica pautas de comportamiento que previenen riesgos.

6.3.2 Conoce y explica algunos riesgos del uso de las redes, junto a pautas de prevención y actuación.

6.3.3 Representa gráficamente información y saca conclusiones razonadas de los gráficos realizados.

## PESO POR CRITERIOS

En cada práctica o prueba realizada se indicarán los criterios y/o indicadores a calificar. La nota del trimestre será la ponderación de esas notas según la tabla adjunta.

La nota de la asignatura es continua, por lo que la nota de cada trimestre será la ponderación de los criterios calificados hasta ese momento.

Criterios de evaluación	Valoración en porcentaje
1.1.	5,56%
1.2.	1,85%
1.3.	1,85%
1.4.	3,70%
2.1.	3,70%
2.2.	7,41%
2.3.	1,85%
3.1.	20,37%
3.2.	9,26%
3.3.	5,56%
4.1.	3,70%
4.2.	3,70%
4.3.	3,70%
4.4.	1,85%
5.1.	5,56%
5.2.	3,70%
5.3.	1,85%
6.1.	5,56%
6.2.	3,70%
6.3.	5,56%

Los retrasos en las entregas Supondrán un 0 en los criterios calificados en la misma. Sólo se aplazarán entregas sin merma de nota si la falta ha sido debidamente justificada.

Las tareas generadas con IAs, o con un % de copia mayor al 15% serán calificadas con 0 puntos sobre 10 y no podrán volver a entregarse hasta la fecha prevista de recuperación. La copia de prácticas de un compañero será calificada para los implicados con 0 puntos sobre 10 y no podrán volver a entregarse hasta la fecha prevista de recuperación.