



CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE TECNOLOGÍA DE 2º Y 4º DE ESO.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA TECNOLOGÍA 2ºESO.

BLOQUE 1. PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS.

CE.1.1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización, describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.

CE.1.2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.

CE.1.3. Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.

CE.1.4. Emplear las Tecnologías de la Información y la Comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico.

CE.1.5. Valorar el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones.

BLOQUE 2. EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA.

CE.2.1. Representar objetos mediante vistas y perspectivas (isométrica y caballera) aplicando criterios de normalización y escalas.

CE.2.2. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.

CE.2.3. Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.

CE.2.4. Conocer y manejar los principales instrumentos de dibujo técnico.

CE.2.5. Representar objetos mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador.

BLOQUE 3. MATERIALES DE USO TÉCNICO.

CE.3.1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos, reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.

CE.3.2. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.

CE.3.3. Conocer y analizar la clasificación y aplicaciones más importantes de los materiales de uso técnico.

CE.3.4. Identificar los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual.

BLOQUE 4. ESTRUCTURAS Y MECANISMOS: MÁQUINAS Y SISTEMAS.

CE.4.1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos. Identificar los distintos tipos de estructuras y proponer medidas para mejorar su resistencia, rigidez y estabilidad.

CE.4.2. Observar, conocer y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura. Calcular sus parámetros principales. (3ºESO)

CE.4.3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas. Conocer cómo se genera y transporta la electricidad, describiendo de forma esquemática el funcionamiento de las diferentes centrales eléctricas renovables y no renovables.

CE.4.4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas. Conocer y calcular las principales magnitudes de los circuitos eléctricos y electrónicos, aplicando las leyes de Ohm y de Joule. experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.



CE.4.5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales. Conocer los principales elementos de un circuito eléctrico. diseñar y simular circuitos con simbología adecuada. Montar circuitos con operadores elementales a partir de un esquema predeterminado.

CE.4.6. Diseñar, construir y controlar soluciones técnicas a problemas sencillos, utilizando mecanismos y circuitos.

CE.4.7. Conocer y valorar el impacto medioambiental de la generación, transporte, distribución y uso de la energía, fomentando una mayor eficiencia y ahorro energético. (3ºESO)

BLOQUE 5. INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y SISTEMAS DE CONTROL.

CE.5.1. Conocer y manejar un entorno de programación distinguiendo sus partes más importantes y adquirir las habilidades y los conocimientos necesarios para elaborar programas informáticos sencillos utilizando programación gráfica por bloques de instrucciones.

CE.5.2. Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione.

CE.5.3. Identificar sistemas automáticos de uso cotidiano. Comprender y describir su funcionamiento. (3º ESO)

CE.5.4. Elaborar un programa estructurado para el control de un prototipo. (3ºESO)

BLOQUE 6. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

CE.6.1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos.

CE.6.2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información. Mantener y optimizar el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.).

CE.6.3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.

CE.6.4. Aplicar las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo.

CE.6.5. Aplicar las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo).

CE.6.6. Conocer el concepto de Internet, su estructura, funcionamiento y sus servicios básicos, usándolos de forma segura y responsable. (3ºESO)

CE.6.7. Utilizar Internet de forma segura para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido (copyright o licencias colaborativas).

CE.6.8. Valorar el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual.

** Los criterios de evaluación marcados en negrita y sombreados no se evalúan en 2º de ESO, serán trabajados y evaluados en 3º de ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA TECNOLOGÍA 4ºESO.

Bloque 1. Tecnologías de la información y de la comunicación.

1.1. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.

1.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. Conocer los principios básicos del funcionamiento de Internet.

1.3. Elaborar sencillos programas informáticos.

1.4. Utilizar equipos informáticos.

1.5. Conocer las partes básicas del funcionamiento de las plataformas de objetos conectados a Internet, valorando su impacto social.

Bloque 2. Instalaciones en viviendas .

2.1. Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.

2.2. Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.

2.3. Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.



2.4. Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.

Bloque 3. Electrónica

- 3.1. Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.
- 3.2. Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.
- 3.3. Experimentar con el montaje de circuitos electrónicos analógicos y digitales elementales, describir su funcionamiento y aplicarlos en el proceso tecnológico.
- 3.4. Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos.
- 3.5. Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.
- 3.6. Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento, y conocer las aplicaciones más importantes de estos sistemas.
- 3.7. Montar circuitos sencillos.

Bloque 4. Control y robótica

- 4.1. Analizar sistemas automáticos y robóticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento.
- 4.2. Montar automatismos sencillos. Diseñar, proyectar y construir el prototipo de un robot o sistema de control que resuelva un problema tecnológico, cumpliendo con unas condiciones iniciales.
- 4.3. Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.
- 4.4. Manejar programas de diseño asistido por ordenador de productos y adquirir las habilidades y los conocimientos básicos para manejar el software que controla una impresora 3D.
- 4.5. Conocer el funcionamiento de una impresora 3D y diseñar e imprimir piezas necesarias en el desarrollo de un proyecto tecnológico.
- 4.6. Valorar la importancia que tiene para la difusión del conocimiento tecnológico la cultura libre y colaborativa.

Bloque 5. Neumática e hidráulica

- 5.1. Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.
- 5.2. Identificar y describir las características y funcionamiento de este tipo de sistemas. Principios de funcionamiento, componentes y utilización segura en el manejo de circuitos neumáticos e hidráulicos.
- 5.3. Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.
- 5.4. Experimentar con dispositivos neumáticos e hidráulicos y/o simuladores informáticos.
- 5.5. Diseñar sistemas capaces de resolver un problema cotidiano utilizando energía hidráulica o neumática.

Bloque 6. Tecnología y sociedad

- 6.1. Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.
- 6.2. Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.
- 6.3. Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día. Adquirir hábitos que potencien el desarrollo sostenible.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA TECNOLOGÍA DE 2º Y 4º DE ESO.

En las diferentes unidades didácticas se evaluarán diferentes criterios de evaluación relacionados con el bloque o bloques de contenido a tratar.

-La **calificación de cada criterio** de evaluación se obtiene utilizando uno o diferentes instrumentos de evaluación (en este caso realizando la media ponderada) . Los posibles instrumentos de evaluación a emplear son:

- Pruebas escritas
- Trabajos



- Proyectos
- Prácticas de taller
- Prácticas de informática
- Actividades
- Preguntas orales
- Cuestionarios
- Revisión de cuadernos

Al iniciar cada unidad didáctica se informará al alumnado de los criterios a evaluar y de los instrumentos de evaluación que se van a utilizar.

-Calificaciones de las evaluaciones trimestrales (primera, segunda y tercera evaluación): se obtienen calculando la media aritmética de los criterios de evaluación trabajados en cada trimestre.

-Calificación de la evaluación ordinaria de junio: se obtiene calculando la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones trimestrales.

-Para superar la materia la calificación obtenida debe ser igual o superior a 5 puntos.

El criterio de redondeo es al entero más próximo tanto en las evaluaciones trimestrales como en la ordinaria. Aunque también se valorará la evolución del alumnado a lo largo del curso por parte del profesor.

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES TRIMESTRALES SUSPENSAS

Se realizará al principio del siguiente trimestre una prueba escrita y/o entrega de trabajos o proyectos individuales sobre todos los contenidos del trimestre suspenso.

En junio solo se realizará recuperación de la tercera evaluación, ya que la primera evaluación y segunda evaluación han tenido su recuperación correspondiente.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN **TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3º ESO**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3º DE ESO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	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.	TYD.3.A.1. TYD.3.A.2. TYD.3.A.9. TYD.3.C.5.
	1.2 Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.	TYD.3.A.2. TYD.3.A.3. TYD.3.A.5. TYD.3.A.6.
	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.	
2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	2.1. 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.	TYD.3.A.1. TYD.3.A.9. TYD.3.B.1. TYD.3.B.2. TYD.3.B.3. TYD.3.B.4.
	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.	TYD.3.A.3. TYD.3.A.4. TYD.3.A.7. TYD.3.A.8.
3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	TYD.3.A.4. TYD.3.A.5. TYD.3.A.6. TYD.3.A.8.
4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como	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.	TYD.3.B.1. TYD.3.B.2. TYD.3.B.3. TYD.3.B.4. TYD.3.D.4.



los instrumentos y recursos disponibles, valorando la utilidad de las herramientas digitales para comunicar y difundir información y propuestas.		
5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.	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.	TYD.3.C.1. TYD.3.C.2. TYD.3.C.3. TYD.3.C.4. TYD.3.C.5.
	5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores, dispositivos y móviles, 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.	TYD.3.C.1. TYD.3.C.2. TYD.3.C.3. TYD.3.C.4. TYD.3.C.5.
	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.	TYD.3.C.1. TYD.3.C.3. TYD.3.C.4.
6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.	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 los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.	TYD.3.D.1. TYD.3.D.2. TYD.3.D.3. TYD.3.D.5. TYD.3.D.6.
	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.	TYD.3.D.3. TYD.3.D.4. TYD.3.D.6.
	6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	TYD.3.D.3. TYD.3.D.4. TYD.3.D.5. TYD.3.D.
7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.	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, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.	TYD.3.E.1. TYD.3.E.2.
	7.2. Identificar las aportaciones básicas de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental del entorno más cercano, en especial de Andalucía, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.	TYD.3.E.1. TYD.3.E.2.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3º ESO

-La **calificación de cada criterio** de evaluación se obtiene utilizando uno o diferentes instrumentos de evaluación (en este caso realizando la media ponderada) . Los posibles instrumentos de evaluación a emplear son:



- Pruebas escritas
- Trabajos
- Proyectos
- Prácticas de taller
- Prácticas de informática
- Actividades
- Preguntas orales
- Cuestionarios
- Revisión de cuadernos

Al iniciar cada unidad didáctica se informará al alumnado de los criterios a evaluar y de los instrumentos de evaluación que se van a utilizar.

-La **calificación de cada competencia específica** se obtendrá por media aritmética de las calificaciones obtenidas en los criterios relacionados con la misma.

-**Calificaciones de las evaluaciones trimestrales (primera, segunda y tercera evaluación):** se obtienen calculando la media aritmética de las competencias específicas trabajadas en cada trimestre.

-**Calificación de la evaluación ordinaria de junio:** se obtiene calculando la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones trimestrales.

-La **calificación de cada evaluación** se ajustará a las graduaciones de insuficiente (del 1 al 4), suficiente (del 5 al 6), bien (entre el 6 y el 7), notable (entre el 7 y el 8) y sobresaliente (entre el 9 y el 10).

-**Para superar la materia la calificación obtenida debe ser igual o superior a 5 puntos.**

El criterio de redondeo es al entero más próximo tanto en las evaluaciones trimestrales como en la ordinaria. Aunque también se valorará la evolución del alumnado a lo largo del curso por parte del profesor.

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES TRIMESTRALES SUSPENSAS

Se realizará al principio del siguiente trimestre una prueba escrita y/o entrega de trabajos o proyectos individuales sobre todos los contenidos del trimestre suspenso.

En junio solo se realizará recuperación de la tercera evaluación, ya que la primera evaluación y segunda evaluación han tenido su recuperación correspondiente.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 1º ESO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 1º DE ESO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
1. Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible.	1.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	CYR.3.C.1. CYR.3.B.1. CYR.3.B.2. CYR.3.B.3.
	1.2. Reconocer el papel de la computación en nuestra sociedad.	CYR.3.C.2.
	1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.	CYR.3.A.1. CYR.3.A.3. CYR.3.A.4.
	1.4. Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.	CYR.3.C.3. CYR.3.C.4.
	1.5. Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación: análisis, diseño, programación y pruebas.	CYR.3.C.5.
2. Producir programas informáticos, colaborando en un equipo de trabajo y creando aplicaciones sencillas, mediante lenguaje de bloques, utilizando las principales estructuras de un lenguaje de programación para solventar un problema determinado o exhibir un comportamiento deseado.	2.1. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones.	CYR.3.A.1. CYR.3.A.2. CYR.3.D.1 CYR.3.D.2.
	2.2. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	CYR.3.A.5.
	2.3. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.	CYR.3.A.3. CYR.3.A.4. CYR.3.D.3.
	2.4. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.	CYR.3.D.4. CYR.3.D.5. CYR.3.B.4.
3. Diseñar y construir sistemas de computación físicos o robóticos sencillos, aplicando los conocimientos necesarios para desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados.	3.1. Ser capaz de construir un sistema de computación o robótico, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.	CYR.3.F.1. CYR.3.F.2. CYR.3.F.3. CYR.3.F.4.
4. Recopilar, almacenar y procesar datos, identificando patrones y descubriendo conexiones	4.1. Conocer la naturaleza de los distintos tipos de datos generados hoy en día, siendo capaces de analizarlos, visualizarlos y compararlos, empleando a su vez un espíritu crítico y científico.	CYR.3.G.1. CYR.3.G.2.



para resolver problemas mediante la Inteligencia Artificial entendiendo cómo nos ayuda a mejorar nuestra comprensión del mundo.	4.2. Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático, con objeto de aplicarlos para la resolución de situaciones mediante la Inteligencia Artificial	CYR.3.G.3. CYR.3.G.4. CYR.3.H.1. CYR.3.H.2. CYR.3.H.3. CYR.3.H.4. CYR.3.H.5.
5. Utilizar y crear aplicaciones informáticas y web sencillas, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad.	5.1 Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web , entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.	CYR.3.E.1. CYR.3.E.2.
	5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.	CYR.3.E.3. CYR.3.E.4.
	5.3. Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación web.	CYR.3.E.3.
6. Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitir la protección del individuo en su interacción en la red.	6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	CYR.3.I.2.
	6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.	CYR.3.I.4.
	6.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	CYR.3.I.5.
	6.4. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	CYR.3.I.1. CYR.3.I.3.

Los criterios de evaluación más relacionados con los contenidos de Computación y Robótica 1º de ESO son los sombreados en gris.

-La **calificación de cada criterio** de evaluación se obtiene utilizando uno o diferentes instrumentos de evaluación (en este caso realizando la media ponderada) . Los posibles instrumentos de evaluación a emplear son:

- Observación directa
- Proyectos
- Trabajos
- Prácticas Tic
- Actividades
- Cuadernos/ Portafolio

Al iniciar cada unidad didáctica se informará al alumnado de los criterios a evaluar y de los instrumentos de evaluación que se van a utilizar.

-La **calificación de cada competencia específica** se obtendrá por media aritmética de las calificaciones obtenidas en los criterios relacionados con la misma.

-**Calificaciones de las evaluaciones trimestrales (primera, segunda y tercera evaluación):** se obtienen calculando la media aritmética de las competencias específicas trabajadas en cada trimestre.

-**Calificación de la evaluación ordinaria de junio:** se obtiene calculando la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones trimestrales.



-La **calificación de cada evaluación** se ajustará a las graduaciones de insuficiente (del 1 al 4), suficiente (del 5 al 6), bien (entre el 6 y el 7), notable (entre el 7 y el 8) y sobresaliente (entre el 9 y el 10).

-Para superar la materia la calificación obtenida debe ser igual o superior a 5 puntos.

El criterio de redondeo es al entero más próximo tanto en las evaluaciones trimestrales como en la ordinaria. Aunque también se valorará la evolución del alumnado a lo largo del curso por parte del profesor.

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES TRIMESTRALES SUSPENSAS

Se realizará al principio del siguiente trimestre una prueba escrita y/o entrega de trabajos o proyectos individuales sobre todos los contenidos del trimestre suspenso.

En junio solo se realizará recuperación de la tercera evaluación, ya que la primera evaluación y segunda evaluación han tenido su recuperación correspondiente.