

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Tecnología y Digitalización 2º ESO

Criterios de evaluación	% PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia.</li> </ul>	<b>2%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Prácticas de taller</li> <li>* Diseño del proyecto</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando de manera guiada herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.</li> </ul>	<b>2%</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<b>2%</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.</li> </ul>	<b>8,5%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○</li> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Diseño del proyecto</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<b>5%</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras y mecanismos y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.</li> </ul>	<b>34%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○</li> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Prácticas en el taller</li> <li>* Diseño del proyecto</li> <li>* Construcción del proyecto</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica en dos y tres dimensiones con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.</li> </ul>	<b>11,5%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Diseño del proyecto</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>5.1. Describir e interpretar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.</li> </ul>	<b>4,5%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Prácticas de taller</li> <li>* Prácticas en el aula de informática</li> <li>* Diseño del proyecto</li> <li>* Construcción del proyecto</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>5.2. Programar de manera guiada aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición.</li> </ul>	<b>4,5%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Prácticas de taller</li> <li>* Prácticas en el aula de informática</li> <li>* Diseño del proyecto</li> <li>* Construcción del proyecto</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.</li> </ul>	<b>8%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Diseño del proyecto</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, especialmente en las plataformas corporativas suministradas por la Consejería de Educación, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor.</li> </ul>	<b>8%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Diseño del proyecto</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.</li> </ul>	<b>8%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia valorando su importancia para el desarrollo sostenible.</li> </ul>	<b>1%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<b>1%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pruebas escritas</li> <li>* Producciones escritas planificadas</li> <li>* Producciones digitales planificadas</li> <li>* Observación sistemática</li> <li>* Listas de control</li> </ul>