

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

Bienvenido/a a la materia ÁMBITO PRÁCTICO de 4º de PDC.

La evaluación de esta asignatura se llevará a cabo siguiendo lo establecido en la legislación educativa vigente, la **LOMLOE**, que orienta todo el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia el desarrollo competencial del alumnado.

Conviene señalar que el **Programa de Diversificación Curricular (PDC)** es una medida de atención a la diversidad dirigida a alumnado que precisa una organización metodológica y curricular distinta de la ordinaria. En este programa se trabajan los **contenidos esenciales** de las materias, priorizando aquellos aprendizajes fundamentales que resultan imprescindibles para la formación integral del alumnado. Este programa se enmarca dentro de las **adaptaciones de nivel III**, lo que supone una concreción significativa en la selección y tratamiento de los saberes básicos.

A lo largo del curso, cada alumno/a deberá trabajar y alcanzar un conjunto de **competencias específicas**, que constituyen la referencia fundamental para su calificación. Estas competencias recogen las habilidades, destrezas y actitudes que se espera que el alumnado adquiera progresivamente, ajustadas siempre al marco propio del PDC.

La nota final de la materia resultará de la **media ponderada** de las calificaciones parciales obtenidas en dichas competencias, garantizando así que todas tengan el peso que les corresponde en la evaluación global.

Los **criterios de evaluación** serán la referencia fundamental que permitirá valorar el nivel de logro de cada competencia, asegurando una calificación coherente, objetiva y ajustada a lo que marca la normativa educativa vigente.

A continuación se presenta una serie de tablas con la ponderación asignada a cada competencia específica. En ellas se incluye también el desglose de los criterios de evaluación vinculados a cada competencia, junto con el peso que cada uno de ellos tendrá en la calificación final.

MATERIA DEL ÁMBITO: TECNOLOGÍA

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1		Ponderación
Identificar problemas tecnológicos a partir del estudio de las necesidades presentes en el entorno próximo, formular propuestas para abordarlos, y resolverlos de manera eficiente e innovadora mediante procesos de trabajo colaborativo y utilizando estrategias propias del método de proyectos.		5%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 1.1	Identificar problemas tecnológicos a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, con sentido crítico y principios éticos, de manera que conduzcan a posibles soluciones que repercutan positivamente en la comunidad.	1,25%
CEv 1.2	Idear soluciones tecnológicas lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles, considerando las necesidades, requisitos y posibilidades de mejora del entorno más cercano.	1,25%
CEv 1.3	Planificar un proyecto tecnológico de forma creativa, proponiendo soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad.	1,25%
CEv 1.4	Gestionar de forma creativa el desarrollo de un proyecto, el tiempo, materiales y recursos disponibles, aplicando las estrategias y técnicas colaborativas pertinentes con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.	1,25%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2		Ponderación
Fabricar soluciones tecnológicas utilizando los conocimientos interdisciplinares, las técnicas y los recursos disponibles de forma apropiada y segura para dar una respuesta satisfactoria a las necesidades planteadas.		17%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 2.1	Fabricar productos y soluciones tecnológicas que den respuesta a necesidades del entorno más cercano, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital, y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.	3,5%
CEv 2.2	Seleccionar los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos, neumáticos y digitales adecuados a la hora de crear productos y soluciones tecnológicas que den respuesta a problemas o retos tecnológicos planteados.	6,1%
CEv 2.3	Desarrollar las destrezas necesarias para la utilización de las distintas técnicas de fabricación manual y digital aplicadas a proyectos, que permitan construir soluciones tecnológicas que resuelvan problemas o retos tecnológicos planteados.	3,2%
CEv 2.4	Utilizar correctamente herramientas, máquinas y recursos, observando las medidas de seguridad correspondientes y escogiendo las que son adecuadas en función de la operación a realizar y del material sobre el que se actúa.	3,4%
CEv 2.5	Valorar la necesidad de hacer un uso responsable de los materiales respecto a la sostenibilidad evitando su despilfarro durante el proceso de fabricación.	0,8%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3		Ponderación
Expresar, difundir e interpretar ideas, propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando los recursos disponibles y participando en espacios de intercambio de información.		9,5%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 3.1	Comunicar e interpretar información con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.	4,7%
CEv 3.2	Difundir e intercambiar información tecnológica empleando las herramientas digitales adecuadas.	1,35%
CEv 3.3	Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva.	1,35%
CEv 3.4	Expresar la información relevante en el desarrollo del trabajo en equipo de forma asertiva.	1,35%
CEv 3.5	Utilizar la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, y un lenguaje inclusivo, no sexista y no discriminatorio en la presentación y difusión de problemas, necesidades, proyectos y soluciones tecnológicas.	0,75%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4		Ponderación
Diseñar y construir sistemas de control programables robóticos desarrollando soluciones automatizadas mediante la implementación de algoritmos y de operadores tecnológicos.		9,7%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 4.1	Diseñar sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas que resuelvan problemas o retos tecnológicos planteados de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.	2%
CEv 4.2	Construir sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas que resuelvan problemas o retos tecnológicos planteados de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.	2%
CEv 4.3	Programar por bloques o con código el algoritmo de control del robot o sistema automático que permite que interactúe con el entorno.	1,9%
CEv 4.4	Controlar y/o simular sistemas automáticos programables y robots mediante computadores, dispositivos móviles o placas microcontroladoras.	1,9%
CEv 4.5	Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como Internet de las cosas, Big Data e Inteligencia Artificial con sentido crítico y ético.	1,9%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5		Ponderación
Aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales para la realización eficiente de tareas tecnológicas, configurándolas y aplicando los conocimientos interdisciplinares adecuados.		6%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 5.1	Configurar diferentes aplicaciones y herramientas digitales teniendo en cuenta las necesidades personales y en función de los problemas o retos tecnológicos planteados	1,5%
CEv 5.2	Realizar tareas tecnológicas de manera eficiente mediante el uso de herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.	1,5%
CEv 5.3	Emplear ética y responsablemente las herramientas digitales.	1,5%
CEv 5.4	Utilizar y respetar las licencias y derechos de autoría propios de las herramientas Digitales.	1,5%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 6		Ponderación
Contribuir al desarrollo sostenible analizando críticamente el uso de objetos, materiales, productos, instalaciones y procesos tecnológicos y valorando los impactos y repercusiones ambientales, sociales y éticas de estos.		10%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 6.1	Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en el diseño de los productos tecnológicos, en la selección de los materiales, en los procesos de fabricación y en su reciclaje, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.	2%
CEv 6.2	Evaluar y opinar críticamente sobre los procesos productivos asociados a la explotación y transformación de los diferentes recursos naturales utilizados en la elaboración de productos tecnológicos.	2%
CEv 6.3	Valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.	2%
CEv 6.4	Analizar las repercusiones medioambientales provocadas por la arquitectura bioclimática, el ecotransporte y las instalaciones domésticas valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.	2%
CEv 6.5	Analizar el diseño y fabricación de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.	2%

MATERIA DEL ÁMBITO: DIGITALIZACIÓN

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1		Ponderación
Diseñar equipos y redes de comunicación de uso personal y doméstico, y administrarlos y utilizarlos de manera segura y sostenible.		4,6%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 1.1	Diseñar ordenadores personales tomando decisiones razonadas, en base a sus requerimientos, así como la sostenibilidad y el consumo responsable.	1%
CEv 1.2	Diseñar redes domésticas aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicaciones cableados e inalámbricos.	0,7%
CEv 1.3	Conectar componentes de sistemas informáticos y redes domésticas, utilizando dispositivos físicos o simuladores.	0,7%
CEv 1.4	Instalar, utilizar y mantener sistemas operativos y aplicaciones configurando sus características en función de sus necesidades personales.	0,7%
CEv 1.5	Administrar dispositivos móviles y redes domésticas de manera segura y sostenible, según el uso para el que están destinados.	0,7%
CEv 1.6	Participar en equipos de trabajo para diseñar, administrar y utilizar equipos y redes de comunicación, respetando los roles asignados y las aportaciones del resto de integrantes del grupo.	0,8%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2		Ponderación
Buscar, seleccionar y organizar la información en el entorno personal de aprendizaje, y utilizarla para la creación, edición, publicación y difusión de contenidos digitales.		9,6%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 2.1	Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad, haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje y siguiendo las normas básicas de seguridad en la red.	1,3%
CEv 2.2	Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	1,9%
CEv 2.3	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, y respetando los derechos de autoría.	1,9%
CEv 2.4	Programar aplicaciones sencillas multiplataforma de manera creativa, de forma individual o colectiva, respetando los derechos de autoría y licencias de uso.	1,9%
CEv 2.5	Compartir y publicar información y datos interactuando en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	1,3%
CEv 2.6	Participar en equipos de trabajo para favorecer el aprendizaje permanente mediante entornos digitales.	1,3%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3		Ponderación
Mostrar hábitos que fomenten el bienestar en entornos digitales, aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.		8,5%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 3.1	Diseñar, utilizar y mantener estrategias básicas de seguridad en dispositivos digitales y redes de comunicación, salvaguardando los equipos y la información que contienen.	2%
CEv 3.2	Proteger los datos personales y la identidad digital, configurando adecuadamente las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	1,3%
CEv 3.3	Adoptar conductas proactivas que protejan a las personas y fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.	1,3%
CEv 3.4	Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representen amenazas a través de dispositivos digitales, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.	1,3%
CEv 3.5	Tomar medidas de prevención ante los riesgos derivados del uso continuado de dispositivos digitales.	1,3%
CEv 3.6	Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.	1,3%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4		Ponderación
Ejercer una ciudadanía digital crítica mediante un uso activo, responsable y ético de los medios digitales, el comercio electrónico y la administración digital en la sociedad de la información.		4,1%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 4.1	Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando la etiqueta digital, colaborando y participando activamente en la red.	0,8%
CEv 4.2	Reconocer las aportaciones de las plataformas digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha de acceso, uso y aprovechamiento para diversos colectivos.	0,8%
CEv 4.3	Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales y comunidades virtuales para poder ejercer un activismo ético y responsable.	0,8%
CEv 4.4	Analizar de forma crítica el mensaje transmitido en medios digitales, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	0,8%
CEv 4.5	Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	0,8%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5		Ponderación
Afrontar los desafíos informáticos y digitales que la sociedad de la información plantea en los ámbitos personal, doméstico y educativo, y formular posibles soluciones.		4%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 5.1	Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando la etiqueta digital, colaborando y participando activamente en la red.	1,30%
CEv 5.2	Reconocer las aportaciones de las plataformas digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha de acceso, uso y aprovechamiento para diversos colectivos.	1,50%
CEv 5.3	Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales y comunidades virtuales para poder ejercer un activismo ético y responsable.	0,60%
CEv 5.4	Analizar de forma crítica el mensaje transmitido en medios digitales, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	0,60%

MATERIA DEL ÁMBITO: EXPRESIÓN ARTÍSTICA

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1		Ponderación
Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas, seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a la finalidad comunicativa.		3,4%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 1.1	Seleccionar las técnicas y materiales más adecuados a la finalidad comunicativa en los procesos de creación artística utilizando de manera deliberada las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual y audiovisual.	0,85%
CEv 1.2	Justificar la adecuación de las técnicas y materiales utilizados al mensaje que se desea comunicar.	0,85%
CEv 1.3	Utilizar diversidad de técnicas y materiales, incluidos los medios digitales, en la representación de ideas, emociones y sentimientos, tomando en consideración el criterio de sostenibilidad.	0,85%
CEv 1.4	Valorar la consecución de los procesos de trabajo y la calidad de los acabados como parte indispensable del proceso de creación fomentando la autoexigencia y la autocrítica.	0,85%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2		Ponderación
Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias estableciendo relaciones con referentes artísticos y culturales diversos desde una perspectiva inclusiva.		2%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 2.1	Relacionar las producciones artísticas propias con otros referentes artísticos clasificando y estableciendo conexiones entre sus elementos temáticos y formales.	0,8%
CEv 2.2	Argumentar, de manera razonada y respetuosa, los criterios formales y conceptuales de las propias creaciones utilizando la terminología específica del área.	0,6%
CEv 2.3	Integrar la perspectiva de género, multicultural, inclusiva y sostenible en las propias creaciones y valorar la dimensión ética como parte inherente a la producción artística.	0,6%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3		Ponderación
Emprender procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.		3,6%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 3.1	Incorporar contenidos propios de diferentes disciplinas en los procesos de creación artística estableciendo conexiones entre multiplicidad de saberes.	0,9%
CEv 3.2	Integrar temáticas de relevancia social, personal y ética en las creaciones propias vinculando las propias producciones creativas con los retos del presente.	0,9%
CEv 3.3	Diseñar cada una de las fases del proceso creativo de manera coherente a su intención comunicativa, detectando las necesidades del entorno y optimizando los recursos disponibles.	0,9%
CEv 3.4	Participar en procesos colectivos de creación artística, implicándose en las distintas fases de trabajo y asumiendo de manera proactiva los diferentes roles y tareas asignados.	0,9%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4		Ponderación
Compartir las producciones artísticas propias a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, teniendo en cuenta las características del público destinatario y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno.		1%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 4.1	Planificar la difusión de las diferentes producciones artísticas, seleccionando los canales más adecuados para su exposición según las características del proyecto e implicando a la comunidad educativa.	0,25%
CEv 4.2	Utilizar la normativa vigente en el uso de recursos TIC y entornos virtuales para la difusión de los proyectos, promoviendo una identidad digital respetuosa.	0,25%
CEv 4.3	Evaluar el producto final, justificando las decisiones tomadas en el proceso de trabajo y recibiendo con apertura las opiniones ajenas y las propuestas de mejora.	0,25%
CEv 4.4	Promover la participación en la vida cultural difundiendo las producciones artísticas propias y estableciendo relaciones con centros de producción cultural del entorno.	0,25%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5		Ponderación
Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico, y a la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación.		2%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 5.1	Identificar los principales sectores profesionales de las artes integrando su contribución a la sociedad, la cultura y la economía.	0,75%
CEv 5.2	Argumentar la importancia de la diversidad y la sostenibilidad cultural en el desarrollo de la identidad individual y colectiva.	0,5%
CEv 5.3	Valorar la diversidad de lenguajes de expresión artística, participando de la experiencia de apreciación y creación en procesos creativos individuales y colectivos.	0,75%

Cabe señalar que la calificación de la **primera y segunda evaluación tendrá carácter orientativo**, siendo la **nota final del curso** la que determinará el grado de adquisición competencial del alumnado.

Con el fin de garantizar una evaluación coherente y ajustada a lo que establece la normativa educativa, se han definido distintas **técnicas e instrumentos de evaluación** que permiten valorar el progreso del alumnado desde diferentes perspectivas. Cada técnica responde a una finalidad concreta y se apoya en instrumentos que facilitan una valoración objetiva y sistemática.

En la siguiente tabla se muestra la relación entre estas **técnicas de evaluación**, los **instrumentos que se emplean** y las **competencias específicas de la materia** que se valoran con cada uno de ellos.

MATERIA	COMPETENCIA ESPECÍFICA	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN PRINCIPALES
Tecnología	CE 1 – Identificar problemas tecnológicos y formular propuestas.	Resolución de actividades prácticas, proyectos, cuaderno de trabajo.
	CE 2 – Fabricar soluciones tecnológicas de forma segura y eficiente.	Observación del proceso en el aula-taller, productos finales de proyectos, informes técnicos.
	CE 3 – Expresar y difundir ideas o soluciones tecnológicas.	Presentaciones orales o digitales, portafolio digital, rúbricas de exposición.
	CE 4 – Diseñar sistemas de control programables y robóticos.	Prácticas con kits robóticos o software de simulación, pruebas prácticas, proyectos.
	CE 5 – Aprovechar herramientas digitales en tareas tecnológicas.	Tareas online, uso de aplicaciones específicas, resolución de casos prácticos.
	CE 6 – Analizar el impacto social, ético y ambiental de la tecnología.	Debates guiados, comentarios críticos, trabajos escritos breves.
Digitalización	CE 1 – Diseñar y administrar equipos y redes de comunicación.	Ejercicios prácticos de configuración, pruebas en entornos simulados, actividades en el aula.
	CE 2 – Buscar, organizar y crear contenidos digitales.	Portafolio digital, actividades de creación multimedia, rúbricas de proyectos.
	CE 3 – Mostrar hábitos de bienestar digital y protección de datos.	Cuestionarios online, análisis de casos, observación del comportamiento digital en tareas.
	CE 4 – Ejercer ciudadanía digital crítica y responsable.	Foros de discusión, trabajos reflexivos, rúbricas de participación digital.
	CE 5 – Resolver desafíos informáticos y digitales cotidianos.	Ejercicios prácticos en ordenador, resolución de problemas, pruebas de desempeño.
Expresión Artística	CE 1 – Representar ideas y emociones en propuestas creativas.	Producciones artísticas individuales, portafolio de trabajos, observación del proceso.
	CE 2 – Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de producciones.	Comentarios críticos, debates, actividades comparativas con referentes artísticos.
	CE 3 – Emprender procesos creativos vinculados a los retos del siglo XXI.	Proyectos artísticos colaborativos o individuales, planificación de propuestas.
	CE 5 – Valorar la contribución social y cultural del arte.	Ensayos breves, debates, reflexiones individuales en el cuaderno de trabajo.

También se tendrá en cuenta que:

- La asistencia a clase es obligatoria y cualquier falta debe ser justificada el primer día de la reincorporación a las clases.
- La ausencia justificada a un examen debe ser comunicada al profesorado con anterioridad o el mismo día por escrito o por webFamilia. El alumno/a debe de aportar un justificante médico y/o familiar el día de la reincorporación al aula. Si se tratara de una ausencia injustificada, el alumno perderá el derecho a ser examinado/a otro día.