

## ○ **SABERES BÁSICOS, CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE RECUPERACIÓN Y CALIFICACIÓN**

Se seguirá lo establecido en el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria de la Comunidad Autónoma de Aragón (Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto).

### ○ **SABERES BÁSICOS.**

Estructurados en torno a los cinco bloques básicos relacionados con los criterios de evaluación de la materia.

#### **A. Proceso de resolución de problemas.**

- Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases.
- Estrategias de búsqueda crítica de información para la investigación y definición de problemas planteados.
- Estructuras para la construcción de modelos.
- Sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o uso de simuladores.
- Electricidad básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados.
- Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.
- Materiales tecnológicos y su impacto ambiental.
- Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Respeto de las normas de seguridad e higiene.
- Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.

#### **B. Comunicación y difusión de ideas.**

- Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).
- Introducción a las técnicas de representación gráfica: Normalización, boceto y croquis.
- Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica.

### **C. Pensamiento computacional, programación y robótica.**

- Algorítmica y diagramas de flujo.
- Aplicaciones informáticas sencillas para ordenadores: Programación por bloques.
- Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje.

### **D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.**

- Dispositivos digitales. Elementos del hardware y software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.
- Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.
- Herramientas de edición y creación de contenidos. Procesadores de texto y software de presentación. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.
- Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.
- Seguridad en la red: amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital.

### **E. Tecnología sostenible.**

- Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental.
- Tecnología sostenible.

## ○ **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

CE.TD.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 de forma guiada procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura.

1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas cotidianos, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación adecuadas al nivel del alumnado que faciliten la construcción de objetos.

CE.TD.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 describir soluciones originales a problemas definidos sencillos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.

2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como establecer de forma guiada la secuencia de las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.

CE.TD.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 y electricidad y respetando las normas de seguridad y salud.

3.2. Estimar cuantitativa y cualitativamente las transformaciones de velocidades y fuerzas en mecanismos simples.

3.3. Identificar las magnitudes eléctricas básicas, su relación y su efecto en circuitos sencillos.

CE.TD.4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.

4.1. Conocer y elaborar de forma guiada la documentación técnica y gráfica básica, utilizando la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

CE.TD.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 básicos y diagramas de flujo sencillos, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.

5.2. Programar aplicaciones sencillas, de forma guiada con una finalidad concreta y definida, para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) aplicando herramientas de edición y empleando los elementos de programación de manera apropiada.

CE.TD.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. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.

6.2. Crear contenidos y elaborar materiales sencillos y estructurados, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro y haciendo uso de los formatos de ficheros más apropiados.

CE.TD.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.

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.

### ○ **PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN**

Los procedimientos de evaluación del alumnado en ESO que se proponen son los siguientes:

- a) Observación sistemática del proceso en clase: interés y participación, asistencia y puntualidad, uso de herramientas, seguridad y orden, cumplimiento de las normas, respeto hacia sus compañeros.
- b) Observación del cuaderno y de trabajos encomendados: orden y limpieza, ortografía, actividades realizadas y apuntes. En el caso de que el alumno no entregue los trabajos en la fecha indicada por el profesor, sin motivo justificado, tendrá una calificación de 0. El profesor podrá dar al alumno un plazo adicional de entrega, en cuyo caso la calificación máxima del alumno será de 5.
- c) Revisión de las memorias y de los informes: limpieza y presentación; ortografía, frases bien construidas; estructura de la documentación y contenidos.
- d) Presentación en los aspectos siguientes: fluidez en la expresión oral y orden en la exposición y correcta utilización del vocabulario específico.
- e) Revisión de las maquetas construidas y las prácticas realizadas.
- f) Trabajo en equipo, teniendo en cuenta: buena organización, aportación de ideas y realización de tareas, no existencia de amonestaciones, observaciones positivas. La nota del equipo se transformará en nota individual de cada alumno, teniendo en cuenta el esfuerzo y trabajo realizado por cada miembro del equipo. En el caso de que el equipo de trabajo no entregue los ejercicios en la fecha indicada sin motivo justificado, tendrá una calificación de 0. El profesor podrá dar al equipo un plazo adicional de entrega, en cuyo caso la calificación máxima será de 5.
- g) Pruebas escritas sobre los contenidos impartidos en la asignatura en dicho trimestre. Según su criterio, el profesor de la asignatura podrá o no realizar una prueba de recuperación, del examen anteriormente mencionado, a los alumnos que hayan suspendido el examen anterior o a los que deseen subir la nota. Esta última calificación no sustituye a la anterior, sino que es una calificación adicional a considerar. Si un alumno falta a una prueba por una causa previamente justificada, le podrá ser repetida.

Se tendrá en cuenta la falta de asistencia a clase por motivos justificados o injustificados, tal como consta en el Reglamento de Régimen Interior del Centro para el proceso de evaluación. La pérdida del derecho a evaluación continua conllevará la presentación a examen único de evaluación y la entrega de los trabajos que el profesor considere (de entre los que se han realizado en la evaluación) y del cuaderno debidamente cumplimentado.

Si un alumno falta a una prueba por una causa previamente justificada, le podrá ser repetida.

Las recuperaciones voluntarias para el alumnado que se hagan de cada evaluación podrán ser en las horas correspondientes de Tecnología, en periodos de recreo o por la tarde.

○ **CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA**  
**PENDIENTE**

Habrà una evaluación de recuperación trimestral: se entregará un cuadernillo con ejercicios que los alumnos deberán presentar en la fecha que se les indique (sobre una o dos semanas antes de cada evaluación). Recuperarán aquellos que tengan un mínimo del 80% de las actividades bien resueltas. Quienes no lleguen a ese porcentaje deberán presentarse a una prueba escrita que se realizará en la hora de reunión de departamento o en uno o dos recreos.

Aquellos alumnos/as que no presenten el cuadernillo de la 1ª evaluación tendrán que acudir directamente a la prueba final y ya no se les entregarán los siguientes. Lo mismo ocurrirá con los cuadernillos restantes.

Los alumnos con Tecnología de 2º ESO pendiente, serán evaluados por su profesor/a de 3º ESO. El profesor de la optativa de Tecnología de 4º de ESO atenderá al alumnado pendiente de 3º de ESO que esté matriculado en la optativa. El resto de alumnado con la Tecnología pendiente será atendido por el jefe del departamento.

○

## ○ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación en cada una de las evaluaciones será la media ponderada de todas las calificaciones que el alumno haya obtenido siempre y cuando se superen todos los criterios de evaluación mínimos. Si no es así, estará suspenso y su calificación será la nota media de los criterios no superados.

Si en una determinada evaluación alguno de los procedimientos no se trata o se hace de forma mínima, su porcentaje correspondiente se repartirá proporcionalmente entre los demás.

Si a un alumno se le sorprende copiando o con intención de ello en un examen, dicho examen será calificado con cero.

La ponderación de los criterios de evaluación se muestra en la siguiente tabla.

2º ESO. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN				
EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	PONDERACIÓN
1ª	Pruebas objetivas	1.1	1	4,3 %
		4.1		4,3 %
		7.1		4,3 %
		2.1	2	8,7 %
	Análisis producción alumnado	1.2	1, PROYECTO	1,2 %
		2.1	2, PROYECTO	3,5 %
		2.2		3,5 %
		3.1		3,5 %
2ª	Pruebas objetivas	4.1	3, 5	10,9 %
		2.1	4, 5	10,9 %
	Análisis producción alumnado	6.1	3, PROYECTO	2,9 %
		6.2		2,9 %
		6.3		2,9 %
		4.1	5	2,9 %
3ª	Pruebas objetivas	2.1	6 y 7	10,8 %
		3.2	6	5,4 %
		3.3	7	5,4 %
	Análisis producción alumnado	2.2	6 y 7, PROYECTO	2,6 %
		3.1	6, 7 y 8, PROYECTO	3,9 %
		2.1	8	1,3 %
		5.1		1,3 %
		5.2		1,3 %
		6.3		1,3 %
				100 %





## TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2º ESO 2025/26

EVALUACIÓN			
PROCEDIMIENTOS	INSTRUMENTOS - RÚBRICAS		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES [% PESO]
Análisis de la producción escrita del alumnado	Trabajo de investigación individual	Rúbrica de trabajo individual	Los correspondientes al trabajo designado para cada grupo, curso o evaluación. (Por ejemplo: 2ESO Análisis objeto técnico y su evolución) [10%]
Valoración del proceso	Puesta en común/Corrección actividades Cuaderno	Rúbrica valoración proceso	Los correspondientes a las actividades de los temas desarrollados en cada evaluación [10%]
Prueba específica	Prueba objetiva	Rúbrica prueba objetiva	Todos los correspondientes a los temas desarrollados en cada evaluación [65%]

Análisis de la producción del alumnado en el taller	Proyecto	Rúbrica proyecto de taller	Todos los correspondientes al DESARROLLO DEL PROYECTO DE TALLER [ 15%]
--	----------	-------------------------------	---