

Criterios de Calificación

1º BACHILLERATO TECNOLOGÍA E INGENIERÍA

CALIFICACIÓN TRIMESTRAL:

La nota de cada trimestre se obtendrá de la media ponderada de las notas obtenidas en los criterios de Evaluación o competencias específicas trabajados. Según se establece en la tabla 6.3

Los criterios se trabajarán a través de los saberes básicos utilizando distintas metodologías y con los instrumentos de evaluación utilizados, pero dejando claro qué criterios de evaluación o Competencias Específicas se están trabajando con cada actividad que se evalúa.

En el caso de que un mismo criterio se evalúe con más de un instrumento, la nota se establecerá atendiendo a la importancia, tanto por ciento, que le dé el profesor a cada instrumento puesto que no es lo mismo una actividad de 1 hora o que todo un proyecto en el taller de 4 horas, así como una prueba escrita de enseñanza de 8 horas que una escrita de 3 horas y todo acorde a su libertad de cátedra.

Para superar la evaluación, la media ponderada de los criterios de Evaluación o de las competencias específicas debe de ser igual o superior a 5.

CALIFICACIÓN FINAL:

Se hará la media ponderada de todos los criterios de evaluación o Competencias Específicas evaluados a lo largo del curso en función de los porcentajes establecidos en la tabla 6.3

CALIFICACIÓN EXTRAORDINARIA

Todas aquellos criterios o competencias que el alumnado no haya superado y que haga que no obtenga una calificación igual o mayor de 5, serán recuperados mediante una prueba extraordinaria que será consensuada por el profesor y el alumno acorde a la evaluación continua y diferenciada del mismo. Así, estas pruebas podrán ser pruebas escritas u orales, utilizando simuladores, mediante trabajos escritos o trabajos orales, actividades prácticas, etc o una combinación de varias de ellas.

LA media ponderada de esas pruebas determinará la calificación del alumno, obteniendo un aprobado si iguala o supera un 5.

CALIFICACIÓN EVALUACIÓN NO SUPERADA

La recuperación de cada una de las evaluaciones se llevará a cabo mediante la recuperación de los criterios de Evaluación o competencias Específicas suspensos, salvo que el criterio de Evaluación o competencia Específica se vaya a volver a trabajar en la evaluación siguiente, en cuyo caso se hará la media ponderada con la nota obtenida en este criterio de Evaluación o Competencia Específica en la siguiente evaluación.

En todo caso, un alumno que recupere obteniendo una nota inferior a la anterior, siempre tendrá la nota mayor.

Competencias específicas	PESO RELATIVO	Descriptores del perfil de salida	PESO RELATIVO	Criterios de evaluación	PESO ASIGNADO	Instrumento de evaluación	Saberes Básicos
1. Coordinar y desarrollar proyectos de investigación con una actitud crítica y emprendedora, implementando estrategias y técnicas eficientes de resolución de problemas y comunicando los resultados de manera adecuada, para crear y mejorar productos y sistemas de manera continua.	10%	CCL1 STEM3 STEM 4 CD1 CD3 CD5 CPSAA1.1 CE3	1,25% 1,25% 1,25% 1,25% 1,25% 1,25% 1,25%	1.1 Investigar y diseñar proyectos que muestren de forma gráfica la creación y mejora de un producto, seleccionando, referenciando e interpretando información relacionada.	2%	-Pruebas Objetivas o prácticas físicas y simuladas. -Exposiciones orales -Memorias de proyectos -Interactuación en el entorno digital de aprendizaje.	A. Proyectos de investigación y desarrollo. B. Materiales y fabricación. G. Tecnología sostenible.
				1.2 Participar en el desarrollo, gestión y coordinación de proyectos de creación y mejora continua de productos viables y socialmente responsables, identificando mejoras y creando prototipos mediante un proceso iterativo, con actitud crítica, creativa y emprendedora	2%	-Observación directa del trabajo individual o en grupo. -Observación directa del respeto de las normas de seguridad y salud. -Observación directa de la Autoconfianza e iniciativa. Identificación y gestión de emociones. El error y la reevaluación como parte del proceso de aprendizaje la motivación e interés por el trabajo.	
				1.3 Colaborar en tareas tecnológicas, escuchando el razonamiento de los demás, aportando al equipo a través del rol asignado y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables e inclusivas.	2%	- Observación directa del bienestar digital.	

			1.4 Elaborar documentación técnica con precisión y rigor, generando diagramas funcionales y utilizando medios manuales y aplicaciones digitales.	2%		
			1.5 Comunicar de manera eficaz y organizada las ideas y soluciones tecnológicas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	2%		
2. Seleccionar materiales y elaborar estudios de impacto, aplicando criterios técnicos y de sostenibilidad para fabricar productos de calidad que den respuesta a problemas y tareas planteados, desde un enfoque responsable y ético.	10%	STEM2 1,25% STEM5 1,25% CD1 1,25% CD2 1,25% CPSAA1.1 1,25% CPSAA4 1,25% CC4 1,25% CE1 1,25%	2.1 Determinar el ciclo de vida de un producto, planificando y aplicando medidas de control de calidad en sus distintas etapas, desde el diseño a la comercialización, teniendo en consideración estrategias de mejora continua. 2.2 Seleccionar los materiales, tradicionales o de nueva generación, adecuados para la fabricación de productos de calidad basándose en sus características	3,33% 3,33%		B. Materiales y fabricación. G. Tecnología sostenible. A. – Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar. – Autoconfianza e iniciativa. Identificación y gestión de emociones. El error y la reevaluación como parte del proceso de aprendizaje.

			técnicas y atendiendo a criterios de sostenibilidad de manera responsable y ética.			
			2.3 Fabricar modelos o prototipos empleando las técnicas de fabricación más adecuadas y aplicando los criterios técnicos y de sostenibilidad necesarios.	3,33%		
3. Utilizar las herramientas digitales adecuadas, analizando sus posibilidades, configurándolas de acuerdo a sus necesidades y aplicando conocimientos interdisciplinarios, para resolver tareas, así como para realizar la presentación de los resultados de una manera óptima.	20%	STEM1 STEM4 CD1 CD2 CD3 CD5 CPSAA5 CE3	2,5% 2,5% 2,5% 2,5% 2,5% 2,5% 2,5%	3.1 Resolver tareas propuestas y funciones asignadas, mediante el uso y configuración de diferentes herramientas digitales de manera óptima y autónoma. 3.2 Realizar la presentación de proyectos empleando herramientas digitales adecuadas.	10% 10%	Todos
4. Generar conocimientos y mejorar destrezas técnicas, transfiriendo y aplicando saberes de otras disciplinas científicas con actitud creativa, para calcular, y resolver problemas o dar respuesta a necesidades de los distintos ámbitos de la ingeniería	30%	STEAM1 STEAM2 STEAM3 STEM4 CD2 CD5	3,75% 3,75% 3,75% 3,75% 3,75% 3,75%	4.1 Resolver problemas asociados a sistemas e instalaciones mecánicas, aplicando fundamentos de mecanismos de transmisión y transformación de movimientos, soporte y unión al desarrollo	15%	C. Sistemas mecánicos. D. Sistemas eléctricos y electrónicos. A. – Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una

		CPSAA5 CE3	3,75% 3,75%	de montajes o simulaciones.			perspectiva interdisciplinar. – Autoconfianza e iniciativa. Identificación y gestión de emociones. El error y la reevaluación como parte del proceso de aprendizaje.
				4.2 Resolver problemas asociados a sistemas e instalaciones eléctricas y electrónicas, aplicando fundamentos de corriente continua y máquinas eléctricas al desarrollo de montajes o simulaciones.	15%		E. Sistemas informáticos. Programación. F. Sistemas automáticos.
5. Diseñar, crear y evaluar sistemas tecnológicos y robóticos, aplicando conocimientos de programación informática, regulación automática y control, así como las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes, para estudiar, controlar y automatizar tareas.	15%	STEM1 STEM2 STEM3 CD2 CD3 CD5 CPSAA1.1 CE3	1,875% 1,875% 1,875% 1,875% 1,875% 1,875% 1,875%	5.1 Controlar el funcionamiento de sistemas tecnológicos y robóticos, utilizando lenguajes de programación informática y aplicando las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes, tales como inteligencia artificial, internet de las cosas, big data.	5%		A. – Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar. – Autoconfianza e iniciativa. Identificación y gestión de emociones. El error y la reevaluación como parte del proceso de aprendizaje.
				5.2 Automatizar, programar y evaluar movimientos de robots, mediante la modelización, la aplicación de algoritmos sencillos y el uso de herramientas informáticas.	5%		

			5.3 Conocer y comprender conceptos básicos de programación textual, mostrando el progreso paso a paso de la ejecución de un programa a partir de un estado inicial y prediciendo su estado final tras la ejecución.	5%		
6. Analizar y comprender sistemas tecnológicos de los distintos ámbitos de la ingeniería, estudiando sus características, consumo y eficiencia energética, para evaluar el uso responsable y sostenible que se hace de la tecnología.	15%	STEM2 1,875% STEM5 1,875% CD1 1,875% CD2 1,875% CD4 1,875% CPSAA2 1,875% CC4 1,875% CE1 1,875%	6.1 Evaluar los distintos sistemas de generación de energía eléctrica y mercados energéticos, estudiando sus características, calculando sus magnitudes y valorando su eficiencia.	7,5%		G. Tecnología sostenible. A. –Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar. –Autoconfianza e iniciativa. Identificación y gestión de emociones. El error y la reevaluación como parte del proceso de aprendizaje.
			6.2 Analizar las diferentes instalaciones de una vivienda desde el punto de vista de su eficiencia energética, buscando aquellas opciones más comprometidas con la sostenibilidad y fomentando un uso responsable de las mismas.	7,5%		
TOTAL	100%		100%		100%	