

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL 1º, 2º Y 4º ESO.

El profesorado de las distintas materias o ámbitos dará a conocer al alumnado los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de su materia o ámbito al comienzo del curso escolar, así como los procedimientos de evaluación del aprendizaje y los criterios de calificación que vayan a aplicarse, todo ello de acuerdo con la programación didáctica de cada departamento de coordinación didáctica.

- CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
- INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN
- CONTENIDOS
- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º ESO		P	C.CLAVE	INST. EVALUA (según apartado E)
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			
Bloque 1: Expresión plástica				
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.	1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	B	SIEE	A4,A1
	1.2. Utiliza con propiedad las técnicas grafico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	B	CEC	B2
	1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	I	CEC	B2, B1
	1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	I	CEC	B2
	1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	A	CEC	B2
	1.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	A4,A1
2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.	2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales.	I	AA	B2, B1
	2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.	I	AA	B2, B1
3. Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.	3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas.	B	CL	B2
	3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.	B	CEC	B2
4. Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.	4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.	B	CMCT	B2, B1, C2
5. Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.	B	CMCT	B2, B1
	5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	I	CEC	B2, B1

6. Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.	6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales.	B	CEC	B2
	6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	I	CSC	B2
Bloque 2: Comunicación audiovisual		P	CC	IE
7. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	7.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.	A	CMCT	B2
8. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.	B	CEC	B2, B1, C2
9. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	I	CL	B1, C2
	9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.	I	CL	B1,C1, C2
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.	B	CL	B1, C2
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	I	CL	B1, C2
12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.	12.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos.	B	CEC	B1,C1, C2
	12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.	B	CEC	B2
13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.	13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.	I	CD	B2
	13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.	A	CL	C, B1
14. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos	14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada.	B	CD	B2

mediante las mismas.	14.2.Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.	B	CD	B2, A1, A4
Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos		P	CC	IE
15.Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.	15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.	B	CMCT	B2, B1, C2
	15.2.Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	B	CMCT	B2, B1, C2
16.Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.	16.1.Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.	B	CMCT	B2, B1, C2
	16.2.Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	B2, B1, C2
	16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	I	CMCT	B2, B1, C2
	16.4.Traza la mediatriz de un segmento con precisión.	B	CMCT	B2, B1, C2
17.Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.	17.1. Identifica los elementos de la circunferencia.	B	CMCT	B2, B1, C2
	17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.	A	CMCT	B2, B1, C2
18.Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.	18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.	B	CMCT	B2, B1, C2
	18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos.	B	CMCT	B2, B1, C2
	18.3.Sumas y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa.	A	CMCT	B2, B1, C2
	18.4. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	I	CMCT	B2, B1, C2
19.Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.	I	CMCT	B2, B1, C2
20. Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados.	20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.	B	CL	B2, B1, C2
	20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.	A	CMCT	B2, B1, C2
	20.3. Construye cuadriláteros correctamente.	I	CMCT	B2, B1, C2
	20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.	A	CMCT	B2, B1, C2
	20.5.Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.	I	AA	B2, B1, C2

21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	A	AA	B2, B1, C2
22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.	22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales.	A	AA	B2, B1, C2

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 2º ESO		P	C CLAVE	INST. EVALÚA (según apartado E)
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje			
Bloque 1. Expresión gráfica				
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	B	AA	B1,B2
	1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	I	AA	B1,B2
	1.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	B	AA	B2
	1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	I	CSC	B2
	1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	AA	A1,A2,A3
2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.	B	CEC	B2
3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.	I	CEC	B2,C2
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	I	CEC	C1
	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.	B	AA	B2
	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	I	CEC	B2
	4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.	I	AA	B1,B2
5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la	I	CEC	B1,B2

del color luz y el color pigmento.	síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.			
	5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.	A	CD	CD
	5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	I	AA	B2
6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.	B	AA	B1
		B	AA	B1
Bloque 2. Comunicación audiovisual		P	CC	IE
7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.	B	CEC	B1
	7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.	I	CEC	B1,C2
8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	B	CEC	C2
	8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	I	CEC	C2
9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.	9.1. Diferencia significativa de significado.	B	CEC	B1,C2
	9.2. Diseña símbolos gráficos.	I	AA	B2
10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización).	I	CSC	B2
	10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	B	CSC	A3
	10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	I	CSC	B2,C1
11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	I	CL	B2
		A	AA	B2
12. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	A	CSC	C1
Bloque 3. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.		P	CC	IE
14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano,	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	B	CMCT	C2

diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	B1,B2
15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.	15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.	A	CMCT	C2
16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.	A	CMCT	C2
	16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.	I	CMCT	B1
	16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.	A	CMCT	C2
	16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.	A	CMCT	C2
17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	A	AA	C2
18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.	A	CMCT	B2
	18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	I	CMCT	B2
19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.	I	CMCT	C1
20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	A	CMCT	B2

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO		P	C.CLAVE	INST. EVALUA (según apartado E)
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			
Bloque 1. Expresión plástica				
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual.	B	AA	B2
	1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	B	CEC	B2
	1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.	B	CEC	B1,B2
	1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	I	AA	A1,A3
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.	B	AA	B1,A1,B2
		B	AA	B1,A1,B2
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.	3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	B	AA	A1,A2
	3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.	B	AA	A1, C1
4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.	B	AA	A1,A3
	4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.	A	AA	A1,A3
	4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	B	CEC	B1,B2,A3

<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas grafico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p>	<p>B</p>	<p>CL</p>	<p>C1</p>
<p>Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</p>		<p>P</p>	<p>CC</p>	<p>IE</p>
<p>6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>C2</p>
	<p>6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>C2</p>
	<p>6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>B2,C2</p>
	<p>6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>C2,B1</p>
<p>7. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>B1</p>
	<p>7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>B1,B2</p>
	<p>7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>B1</p>
	<p>7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.</p>	<p>A</p>	<p>CMCT</p>	<p>B1</p>

	7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	B	CSC	A1,A3
8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	B	CD	C1
Bloque 3. Fundamentos del diseño		P	CC	IE
8. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.	8.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	B	CEC	B1,C2
	8.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.	B	CEC	C1
9. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	9.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	B	CEC	C2,B1
10. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	10.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	B	CMCT	B2
	10.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	B	CEC	B1,C1
	10.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	A	CSC	B2
	10.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	B	CD	C1

	10.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	B	AA	B1,B2
	10.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.	A	CSC,CEC	C1,B2
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia		P	CC	IE
12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.	12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.	B	CEC	C2
	12.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.	B	CEC	B2,C1
13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	B	CMCT	C2
	13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	B	AA	B1
14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.2. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.	B	CD	B2
	14.3. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	B	CEC	C2,B1
	14.4. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.	A	CD	C1,B2
15. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	15.2. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	B	CSC	C2,B1

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN: 2º ESO.

El profesorado de las distintas materias o ámbitos dará a conocer al alumnado los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de su materia o ámbito al comienzo del curso escolar, así como los procedimientos de evaluación del aprendizaje y los criterios de calificación que vayan a aplicarse, todo ello de acuerdo con la programación didáctica de cada departamento de coordinación didáctica.

- CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
- INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN
- CONTENIDOS
- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

Taller de arte y expresión 2º ESO		P	C.CLAVE	INST. EVAL.
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			
Bloque 1. El arte para comprender el mundo				
1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce.	1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico.	I	CC	B1
	1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.	I	CC	B1,C1
	1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	A	CS	B1,C1,B2
	1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.	B	CS	B1, C1
2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.	2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.	B	CC	B1
	2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes.	A	CS	B2, B1
Bloque 2. Proyecto y proceso creativo		P	CC	IE
3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.	3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos	B	AA	C1, A3

	personales y de grupo.			
	3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta.	I	AA	B1, A3
	3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.	I	AA	A3, A1
	3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.	B	CC	B2, C1
	3.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales.	B	CS	A1, A3, D
	3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.	A	CD	A3, C1
	3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.	B	CS	A1, A3
Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos		P	CC	IE
4 Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.	B	AA	A3, B2, C1
5 Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.	I	CC	C1, B2
	5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	A	AA	A3,D

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN EPVA		
A. TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN		
A1 REGISTRO ANECDÓTICO	A2 LISTAS DE CONTROL	A3 DIARIOS DE CLASE
Se utilizan fichas para observar acontecimientos no previsibles, se recogen los hechos más sobresalientes del desarrollo de una acción.	Rasgos a observar, ante los que se señala su presencia o ausencia.	Recogen el trabajo desarrollado en la clase. Cada día un alumno es el responsable de rellenar el diario de clase y recoge los aspectos más destacados del trabajo realizado así como cualquier incidencia que haya ocurrido en el desarrollo de la misma.
B. REVISIÓN DE TAREAS DEL ALUMNO		
B1 ANÁLISIS DEL CUADERNO DE CLASE	B2 ANÁLISIS DE PRODUCCIONES	
El cuaderno sirve, de un lado para recoger los aspectos teóricos más importante ya que en esta asignatura no llevamos libro de texto. Por otro lado en él se realizan todos los bocetos preparatorios, bosquejos y planteamientos de proyectos. Al menos una vez en cada u.d. se revisa el cuaderno y se advierte al alumno de las carencias del mismo.	En esta asignatura quizás este instrumento sea el más relevante ya que la naturaleza de la metodología de esta materia es el obtener producciones propias en las que se reflejen los conocimientos adquiridos y el desarrollo y expresión personal. Las producciones propias son mucho más que un instrumento de evaluación, son fundamentalmente un instrumento de aprendizaje y de desarrollo personal.	
C. PRUEBAS ESPECÍFICAS		
C1 PRUEBAS DE COMPOSICIÓN Y/O EXPOSICIÓN	C2 PRUEBAS OBJETIVAS	
Los alumnos organizan, seleccionan, expresan y exponen las ideas esenciales de los temas tratados o investigados.	Pruebas breves en su enunciado en las que la respuesta se demanda por medio de distintos tipos de preguntas (respuesta corta, texto incompleto, opción múltiple, verdadero o falso, etc.)	
D. AUTOEVALUACIÓN		
Permiten reflexionar a los alumnos sobre su propio proceso de aprendizaje.		

CONTENIDOS	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	CRITERIOS DE RECUPERACIÓN													
<p align="center">1º ESO EPVA.</p> <p><u>PRIMER TRIMESTRE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Cómo dibujo. Imágenes y palabras.. Saltar del papel. <p><u>SEGUNDO TRIMESTRE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Saltar del papel. Un mundo de color. Dentro de un cuadro. <p><u>TERCER TRIMESTRE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Estrellas. Somos abstractos. 	<p>Tanto en las tablas de temporalización de la evaluación como en las tablas de calificación los estándares de aprendizaje se han estructurado en tres grupos: básicos, intermedios y avanzados,</p> <table border="1" data-bbox="734 389 1361 501"> <tr> <td>BÁSICO Ponderación 51%-59%</td> <td>INTERMEDIO Ponderación 21%-44%</td> <td>AVANZADO Ponderación 5%-20%</td> </tr> </table> <p>La consecución de todos los estándares de aprendizaje BÁSICOS garantizará la SUFICIENCIA en esta área curricular. Es decir, en el caso hipotético de que un alumno tuviera conseguidos todos los estándares de aprendizaje básicos, sin haber conseguido ningún estándar intermedio ni avanzado, obtendría SUFICIENTE.</p> <p>Pero puesto que establecemos 4 niveles posibles de consecución del estándar de aprendizaje (2, 3, 4, o 5), en función del nivel de logro que haya conseguido el alumno, se producirá una variación en la calificación curricular que afecta a los básicos. Así existiría una horquilla entre el 5 y el 5,4 en función del nivel de logro que haya conseguido.</p> <p>Se utilizan por defecto rúbricas con 5 niveles de logro de forma que se aplicará la siguiente equivalencia:</p> <table border="1" data-bbox="748 756 1361 863"> <tr> <td align="center">1</td> <td align="center">2</td> <td align="center">3</td> <td align="center">4</td> <td align="center">5</td> </tr> <tr> <td align="center">No conseguido</td> <td align="center" colspan="4">CONSEGUIDO</td> </tr> </table>	BÁSICO Ponderación 51%-59%	INTERMEDIO Ponderación 21%-44%	AVANZADO Ponderación 5%-20%	1	2	3	4	5	No conseguido	CONSEGUIDO				<p><u>1.-Recuperación de una evaluación.</u></p> <p>En principio se aplica el concepto de evaluación continua, el alumno recupera la evaluación si su evolución es positiva. No obstante se podrá exigir la repetición de trabajos o tareas cuando se considere que el alumno está perfectamente capacitado para realizarlas y su no entrega se debió a una actitud negativa hacia el trabajo o la materia.</p> <p>Si el alumno suspendió por defectos de actitud o de procedimientos cuya puesta en práctica se prolongue durante la evaluación siguiente, se tomará especial nota y atención sobre la evolución del mismo en dichos aspectos, para considerarle recuperado o no.</p>
BÁSICO Ponderación 51%-59%	INTERMEDIO Ponderación 21%-44%	AVANZADO Ponderación 5%-20%													
1	2	3	4	5											
No conseguido	CONSEGUIDO														
<p align="center">2º ESO: EPVA.</p> <p><u>PRIMER Timestre</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Ilusionistas. Infografía de una secuencia. <p><u>SEGUNDO TRIMESTRE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Color en movimiento. Módulo a módulo. <p><u>TERCER TRIMESTRE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Que vienen curvas. Monstruos de papel. 	<p>La no consecución de algún/os estándares de aprendizaje BÁSICOS, restará proporcionalmente puntuación de la calificación total de este bloque de estándares básicos.</p> <p>La calificación de los bloques de estándares INTERMEDIOS Y AVANZADOS se calcularán en función del nivel de logro alcanzado por el alumno en los mismos y según la ponderación establecida en estos bloques.</p>	<p><u>2.-Recuperación extraordinaria, así como de pendientes de cursos anteriores.</u></p> <p>El alumno tendrá que:</p> <ol style="list-style-type: none"> Realizar una serie de actividades significativas del curso de acuerdo a un plan de trabajo. Realizar una prueba global o varias parciales que consistirán en la resolución de actividades similares a las encargadas como obligatorias. Sin detrimento de lo anterior existirá una prueba extraordinaria a la que se podrán acoger los alumnos que no hayan realizado el plan de trabajo. Así mismo, excepcionalmente, si su actitud es positiva y en virtud del concepto de evaluación continua, cuando los alumnos cursen EPVA en el curso presente y la tengan también pendiente de cursos anteriores se considerará recuperada si se supera la materia en el curso actual. 													
<p align="center">4º ESO: TECNOLOGÍA EPVA.</p> <p><u>PRIMER Timestre</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Mi instituto. Diseñando un año nuevo. <p><u>SEGUNDO TRIMESTRE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Cómo te lo vendo. Dibujo tu nombre. <p><u>TERCER TRIMESTRE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Quién soy. 4 años en 2 minutos. 	<p>La CALIFICACIÓN CURRICULAR TOTAL será la suma de las calificaciones obtenidas en cada bloque. Aunque esto puede variar ligeramente o podemos ejemplificarlo de la siguiente manera: ESTÁNDARES BÁSICOS: 54% (Lo que supone 5,4 puntos de 10). ESTÁNDARES INTERMEDIOS: 36% (3,6 puntos de 10). ESTÁNDARES AVANZADOS: 10% (1 punto de 10).</p> <p>Utilizaremos la herramienta Excel de evaluación elaborada y propuesta por la Consejería de Educación ya que hace todos los cálculos explicados anteriormente de forma interna y automática.</p>														

ÁREA DE INFORMÁTICA. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN. (4º ESO)

El profesorado de las distintas materias o ámbitos dará a conocer al alumnado los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de su materia o ámbito al comienzo del curso escolar, así como los procedimientos de evaluación del aprendizaje y los criterios de calificación que vayan a aplicarse, todo ello de acuerdo con la programación didáctica de cada departamento de coordinación didáctica.

- CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
- INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN
- CONTENIDOS
- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN.

Tecnologías de la información y la comunicación 4º ESO		P	C.CLAVE	INST. EVALUA
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			
Bloque 1. Ética y estética en la interacción en red				
1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	1.1. Interactúa con hábitos de seguridad adecuados en entornos virtuales.	B	CSC,CD	A1,A3
	1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.	I	CSC,CD	A1,A3
2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	2.1. Realiza actividades de intercambio de información con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad intelectual.	B	CSC,CD	A1,C1
3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.	I	CD,AA	A1,B1
	3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución y los usa de forma adecuada en sus producciones.	B	AA,CSC	A1,B1,B2
Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes		P	CC	IE
1. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	1.1 Identifica componentes físicos de un ordenador, describiendo sus características técnicas y función en el conjunto.	B	CD,CMCT	B1,C2,B2
	1.2 Describe las conexiones entre los componentes físicos de un ordenador.	B	CD,CMCT	B1,C2
2. Configurar y utilizar el sistema operativo identificando los elementos que lo componen y su función en el conjunto.	2.1. Diferencia los tipos de sistemas operativos describiendo sus características y elementos.	B	CD	B1,C2
	2.2. Configura los elementos básicos del sistema operativo y de accesibilidad del equipo informático.	I	CD	A1

	2.3. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.	B	CD	A1
	2.4. Utiliza las aplicaciones de actualización y mantenimiento del sistema operativo con responsabilidad.	A	CD	A1.A3
3. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.	3.1. Instala software de propósito general desde diversas fuentes como dispositivos físicos o internet.	I	CD	A1.A3
	3.2. Desinstala aplicaciones utilizando las herramientas adecuadas con criterios de seguridad.	A	CD	A1,A3
4. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	4.1. Identifica los dispositivos físicos necesarios para comunicar equipos en red, describiendo sus características y su función en el conjunto.	B	CD,CMCT	C2,A1
	4.2. Describe las diferentes formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.	B	CD,CMCT	C2,A1
	4.3. Conoce los protocolos de comunicación entre equipos.	I	CD,CMCT	C2,A1
	4.4. Administra con responsabilidad y seguridad la comunicación entre equipos y sistemas.	A	CD,CSC	A1,B1,D
Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital		P	CC	IE
1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.	1.1. Elabora y maquetado documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.	B	AA,CD	C1

	1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.	B	AA,CD	B2
	1.3. Diseña bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.	I	AA,CD	B1,B2
2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.	2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.	I	CEC,CD,CSC	C1,B2
	2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video guardando los archivos en el formato adecuado.	A	CD,CEC	B1
	2.3. Edita mediante software específico imágenes y crea nuevos materiales en diversos formatos con responsabilidad y autonomía.	B	CD,CSC	C1,B2
	2.4. Realiza producciones sencillas integrando video y audio, utilizando programas de edición de archivos multimedia	B	CD,AA	C1,B2
3. Utilizar aplicaciones y herramientas de desarrollo en dispositivos móviles para resolver problemas concretos.	3.1. Utiliza de forma adecuada distintas aplicaciones para dispositivos móviles de uso cotidiano y del entorno educativo.	I	CD,CSC	A1,A3
	3.2. Diseña y crea aplicaciones sencillas para dispositivos móviles.	A	CD,CMCT	C1,B2,D
Bloque 4. Seguridad informática		P	CC	IE
1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información	1.1. Identifica las amenazas a la seguridad los equipos informáticos, su capacidad de propagación y describe	B	CD,CSC	A1,A3,C1,C2

	las consecuencias que pueden tener tanto para el equipo informático como para los datos.			
	1.2. Emplea medidas de seguridad activa y pasiva con asiduidad y hábitos de protección adecuados.	B	CD,CSC	B1,A1
	1.3. Utiliza de forma responsable distintos programas y aplicaciones de protección de equipos informáticos.	I	CD,CSC	A1
2. Reconocer los peligros derivados de la navegación por internet y adoptar conductas de seguridad en la navegación.	2.1. Identifica los principales peligros derivados de la navegación por internet y sus consecuencias en el usuario, en el equipo y en los datos.	B	CD,CSC	C2,A1
	2.2. Emplea medidas adecuadas de protección en la navegación por internet.	B	CD,CSC	C1,B2,D
	2.3. Describe la importancia de la actualización del software de protección y el empleo de antimalware y de cortafuegos para garantizar la seguridad.	A	CD,CSC,CL	C2,A1,D
	2.4. Conecta con redes WIFI desde distintos dispositivos de forma segura y desarrolla hábitos de conducta adecuados.	I	AA,CD,CSC	A1,A3
Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos		P	CD	IE
1. Utilizar diversos recursos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.	1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.	B	CD	A1,B1,B2
	1.2. Utiliza los recursos que nos ofrecen las nuevas tecnologías y sucesivos desarrollos para la publicación y difusión de contenidos.	I	AA,CD	B2,C1
2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.	2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.	B	AA,CD	C1,B2

	2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.	I	AA,CD	C1,B2
	2.3. Elabora un espacio web (blog, wiki,...) para la publicación y difusión de contenidos mediante el uso de herramientas web gratuitas.	B	AA,CD	B1
3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.	3.1. Aplica los estándares de publicación de contenidos web.	A	AA,CD,CSC	C1,B1,B2
	3.2. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona las propias de forma responsable y autónoma.	I	CD,CSC	A1,A3,C1,C2
Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión		P	CC	IE
1. Conocer las características básicas de internet y los servicios y posibilidades que ofrece.	1.1. Describe los servicios que ofrece internet y sus posibilidades tanto en el ámbito educativo como en el profesional, personal y de ocio.	B	AA,CD,CL	C1,B1,B2
	1.2. Conoce y explica los protocolos de comunicación, así como la denominación de los elementos propios de internet.	I	CD,CL	C1,B1,B2
2. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	2.1. Accede a servicios web y plataformas desde diversos dispositivos electrónicos.	B	CD	A1,A3
	2.2. Realiza intercambio de información de forma segura en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc	B	CD,CSC	A1,A3,B1
	2.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.	I	CD	A1,A3

<p>3. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.</p>	<p>3.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad y responsabilidad.</p>	<p>B</p>	<p>CD,CSC</p>	<p>A1,A3,C1,C2</p>
<p>4. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.</p>	<p>4.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos con otras producciones, respetando los derechos de autor.</p>	<p>I</p>	<p>AA,CD,CSC</p>	<p>C1,B1,B2</p>

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN 4º ESO		
A1 REGISTRO ANECDÓTICO	A2 LISTAS DE CONTROL	A3 DIARIOS DE CLASE
Se utilizan fichas para observar acontecimientos no previsibles, se recogen los hechos más sobresalientes del desarrollo de una acción.	Rasgos a observar, ante los que se señala su presencia o ausencia.	Recogen el trabajo desarrollado en la clase. Cada día un alumno es el responsable de rellenar el diario de clase y recoge los aspectos más destacados del trabajo realizado así como cualquier incidencia que haya ocurrido en el desarrollo de la misma.
B. REVISIÓN DE TAREAS DEL ALUMNO		
B1 ANÁLISIS DEL CUADERNO DE CLASE	B2 ANÁLISIS DE PRODUCCIONES	
El cuaderno sirve, de un lado para recoger los aspectos teóricos más importante ya que en esta asignatura no llevamos libro de texto. En este caso el cuaderno será un cuaderno virtual, un blog en el que se cuelgan la mayoría de actividades y trabajos realizados.	En esta materia las producciones serán fundamentalmente contenidos publicados en la red. O plataformas de publicación. En definitiva contenidos procesados y publicados con herramientas informáticas.	
C. PRUEBAS ESPECÍFICAS		
C1 PRUEBAS DE COMPOSICIÓN Y/O EXPOSICIÓN	C2 PRUEBAS OBJETIVAS	
Los alumnos organizan, seleccionan, expresan y exponen investigaciones realizadas. Utilizarán la herramienta expositiva más eficaz: infografías, presentaciones, videos, etc. También cuelgan el resultado de sus investigaciones en el blog.	Pruebas breves en su enunciado en las que la respuesta se demanda por medio de distintos tipos de preguntas (respuesta corta, texto incompleto, opción múltiple, verdadero o falso, etc.)	
D. AUTOEVALUACIÓN		
Permiten reflexionar a los alumnos sobre su propio proceso de aprendizaje.		

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN 4º ESO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	CRITERIOS DE RECUPERACIÓN													
<p>1º ESO TECNOLOGÍA CREATIVA</p> <p><u>PRIMER TRIMESTRE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Me presento. 2. Mi cuaderno virtual. 3. La máquina. 4. Cómo piensa <p><u>SEGUNDO TRIMESTRE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Valdés News. El periódico del centro. 6. Herramientas para estudiar. 7. Enredados. <p><u>TERCER TRIMESTRE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Imagen digital. 9. Mi película. 10. Scratch. 	<p>Tanto en las tablas de temporalización de la evaluación como en las tablas de calificación los estándares de aprendizaje se han estructurado en tres grupos: básicos, intermedios y avanzados,</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;"> BÁSICO Ponderación 51%-59% </td> <td style="width: 33%;"> INTERMEDIO Ponderación 21%-44% </td> <td style="width: 33%;"> AVANZADO Ponderación 5%-20% </td> </tr> </table> <p>La consecución de todos los estándares de aprendizaje BÁSICOS garantizará la SUFICIENCIA en esta área curricular. Es decir, en el caso hipotético de que un alumno tuviera conseguidos todos los estándares de aprendizaje básicos, sin haber conseguido ningún estándar intermedio ni avanzado, obtendría SUFICIENTE.</p> <p>Pero puesto que establecemos 4 niveles posibles de consecución del estándar de aprendizaje (2, 3, 4, o 5), en función del nivel de logro que haya conseguido el alumno, se producirá una variación en la calificación curricular que afecta a los básicos. Así existiría una horquilla entre el 5 y el 5,4 en función del nivel de logro que haya conseguido.</p> <p>Se utilizan por defecto rúbricas con 5 niveles de logro de forma que se aplicará la siguiente equivalencia:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 20%;">1</td> <td style="width: 20%;">2</td> <td style="width: 20%;">3</td> <td style="width: 20%;">4</td> <td style="width: 20%;">5</td> </tr> <tr> <td colspan="1">No conseguido</td> <td colspan="4">CONSEGUIDO</td> </tr> </table> <p>La no consecución de algún/os estándares de aprendizaje BÁSICOS, restará proporcionalmente puntuación de la calificación total de este bloque de estándares básicos.</p> <p>La calificación de los bloques de estándares INTERMEDIOS Y AVANZADOS se calcularán en función del nivel de logro alcanzado por el alumno en los mismos y según la ponderación establecida en estos bloques.</p> <p>La CALIFICACIÓN CURRICULAR TOTAL será la suma de las calificaciones obtenidas en cada bloque. Aunque esto puede variar ligeramente o podemos ejemplificarlo de la siguiente manera: ESTÁNDARES BÁSICOS: 54% (Lo que supone 5,4 puntos de 10). ESTÁNDARES INTERMEDIOS: 36% (3,6 puntos de 10). ESTÁNDARES AVANZADOS: 10% (1 punto de 10).</p> <p>Utilizaremos la herramienta Excel de evaluación elaborada y propuesta por la Consejería de Educación ya que hace todos los cálculos explicados anteriormente de forma interna y automática.</p>	BÁSICO Ponderación 51%-59%	INTERMEDIO Ponderación 21%-44%	AVANZADO Ponderación 5%-20%	1	2	3	4	5	No conseguido	CONSEGUIDO				<p><u>1.-Recuperación de una evaluación.</u></p> <p>En principio se aplica el concepto de evaluación continua, el alumno recupera la evaluación si su evolución es positiva. No obstante se podrá exigir la repetición de trabajos o tareas cuando se considere que el alumno está perfectamente capacitado para realizarlas y su no entrega se debió a una actitud negativa hacia el trabajo o la materia.</p> <p>Si el alumno suspendió por defectos de actitud o de procedimientos cuya puesta en práctica se prolongue durante la evaluación siguiente, se tomará especial nota y atención sobre la evolución del mismo en dichos aspectos, para considerarle recuperado o no.</p> <p><u>2.-Recuperación extraordinaria, así como de pendientes de cursos anteriores.</u></p> <p>El alumno tendrá que:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Realizar una serie de actividades significativas del curso de acuerdo a un plan de trabajo. 2.-Realizar una prueba global o varias parciales que consistirán en la resolución de actividades similares a las encargadas como obligatorias. 3.-Sin detrimento de lo anterior existirá una prueba extraordinaria a la que se podrán acoger los alumnos que no hayan realizado el plan de trabajo. 4.-Así mismo, excepcionalmente, si su actitud es positiva y en virtud del concepto de evaluación continua, cuando los alumnos cursen EPVA en el curso presente y la tengan también pendiente de cursos anteriores se considerará recuperada si se supera la materia en el curso actual.
BÁSICO Ponderación 51%-59%	INTERMEDIO Ponderación 21%-44%	AVANZADO Ponderación 5%-20%													
1	2	3	4	5											
No conseguido	CONSEGUIDO														

ÁREA DE TECNOLOGÍA: 1º, 2º, 3º Y 4º ESO.

El profesorado de las distintas materias o ámbitos dará a conocer al alumnado los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de su materia o ámbito al comienzo del curso escolar, así como los procedimientos de evaluación del aprendizaje y los criterios de calificación que vayan a aplicarse, todo ello de acuerdo con la programación didáctica de cada departamento de coordinación didáctica.

- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

- CONTENIDOS

- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN.

Tecnología Creativa. 1ºESO		P	C.CLAVE	INSTRUM. EVALUA
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			
Bloque 1. El proceso creativo en tecnología				
1. Proponer ideas creativas que solucionen problemas técnicos planteados.	1.1. Aporta ideas creativas y adecuadas desde un punto de vista técnico para solucionar problemas tecnológicos.	B	CMCT, SIEE, CEC	B1
2. Analizar objetos técnicos de uso habitual desde un punto de vista formal, funcional, estético, económico y medioambiental.	2.1. Analiza objetos y elabora un documento estructurado y con formato interpretando adecuadamente los diferentes tipos de análisis.	B	CMCT, CL	B1
	2.2. Extrae ideas del análisis de objetos que pueda utilizar de forma creativa como solución a otros problemas similares que se planteen.	I	CMTC, AA, CEC	B1, B2, C1
Bloque 2. Diseño y construcción de prototipos. El proceso tecnológico		P	CC	IE
1. Detectar necesidades y problemas humanos que puedan resolverse mediante el diseño y construcción de objetos y sistemas técnicos.	1.1. Descubre necesidades y problemas que puedan resolverse mediante la aplicación de la tecnología y analiza técnicamente las soluciones adoptadas.	B	CMTC, SIEE, AA	B1, C1
2. Realizar diseños proporcionados de objetos y prototipos utilizando diferentes recursos gráficos.	2.1. Comunica ideas mediante el diseño de prototipos para resolver problemas determinados.	B	CMCT, CL	B1, C1
	2.2. Elabora diseños de prototipos con criterios técnicos y creativos, diferenciando las partes que lo componen	A	CMTC, CEC	B1, C1
3. Utilizar de forma técnicamente correcta y respetando las normas de seguridad y salud: los materiales, las herramientas y las máquinas necesarias para la construcción de prototipos de objetos y sistemas que resuelvan problemas y necesidades humanas y evaluar su funcionamiento.	3.1. Utiliza, siguiendo criterios técnicos y de seguridad, máquinas y herramientas en la construcción de objetos.	B	CMTC, CSC	A1,A2
	3.2. Ejecuta correctamente diferentes técnicas de corte, acabado y unión de piezas y elementos en la construcción de prototipos	B	CMTC	A1, B2

	3.3 Asume responsablemente las tareas que se le encarguen en el grupo de trabajo en el proceso de construcción del prototipo.	I	CSC, AA	A2, C1, D, E
	3.4 Valora positivamente la importancia de respetar y asumir las ideas de otros miembros del equipo de trabajo.	I	CSC	A2, D, E
Bloque 3. Inventos y máquinas		P	CC	IE
1. Conocer y valorar la importancia de los principales inventos que han marcado los hitos de la evolución tecnológica.	1.1. Analiza cronológicamente en una línea del tiempo la evolución de la tecnología a lo largo de la historia o en una época concreta, marcando los principales hitos, inventos e inventores.	B	CMCT, AA, CSC	C1
	1.2. Elabora un documento multimedia, debidamente documentado sobre algún invento o inventor de la historia de la tecnología.	I	CMCT, CL, CSC, CD	C1
2. Describir la influencia de los principales avances tecnológico en la sociedad a lo largo de la historia, identificando los cambios que han supuesto y sus consecuencias sociales, culturales y económicas.	2.1. Describe y expone, valorando razonadamente, las aportaciones que ha realizado la evolución tecnológica a la sociedad y sus consecuencias en cada época.	I	CMCT, CL, CSC, CEC	C1
3. Conocer los elementos de máquinas de diferentes sistemas técnicos: estructurales, mecánicos y eléctricos para, posteriormente, diseñar, planificar, construir y evaluar un sistema técnico que solucione un problema propuesto.	3.1. Describe los elementos y sistemas que forman parte de una máquina, diferenciando su función en el conjunto.	B	CMCT, CL	C1
	3.2 Utiliza de forma adecuada elementos tecnológicos: estructurales, mecánicos y eléctricos en el diseño, construcción y evaluación de un prototipo	A	CMTC	B2, C1
Bloque 4. Programación creativa		P	CC	IE
1. Utilizar adecuadamente las herramientas básicas y el entorno de un lenguaje de programación de interfaz gráfica	1.1. Maneja con soltura las herramientas que ofrece el entorno de un lenguaje de programación de interfaz gráfica.	B	CMCT, CD	B2
2. Emplear recursos básicos de programación de forma efectiva y rigurosa para elaborar un programa	2.1. Utiliza apropiadamente diferentes recursos de	B	CMCT, CD	B2

informático.	programación, tales como: bucles de repetición, estructuras condicionales y otros propios del lenguaje de programación.			
	2.2. Diseña un diagrama de flujo que conlleve la elaboración de un programa.	I	CMCT, CD	B1, B2
	2.3. Elabora un programa ordenado que incluya algún recurso de programación cuya ejecución permita contar una historia, jugar a un videojuego o desarrollar una presentación interactivos.	I	CMCT, CD	B2,C1
3. Aprovechar las ventajas que ofrece una comunidad de aprendizaje en internet para aportar sus programas, así como para aprender y encontrar soluciones creativas de programación.	3.1. Aporta a una comunidad de aprendizaje de programación sus creaciones y analiza las soluciones encontradas por otros miembros de la comunidad como ideas para aplicarlas a sus programas.	A	CMCT, CL, CD, SIEE, AA, CSC, CEC	B1, B2, D

Tecnología 2º ESO		P	C.CLAVE	INSTRUM. EVALUA
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			
Bloque 1. Proceso de resolución de problemas tecnológicos				
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.	1.1. Describe las etapas del proceso de resolución técnica de problemas para dar solución a un problema técnico.	B	CMCT, CL, SIEE	C1
	1.2. Busca información en internet y otros medios, de forma crítica y selectiva, para encontrar soluciones a problemas técnicos sencillos.	I	CL, CMCT, CD, SIEE, AA	C1
	1.3. Diseña un prototipo que dé solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.	B	CMCT, CSC, SIEE, CEC, AA	B2, C1
	1.4. Valora la influencia en la sociedad de la actividad tecnológica describiendo el impacto social de ésta.	I	CMCT, CSC	B2, C1
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.	2.1. Elabora un plan de trabajo secuenciado en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.	B	CMCT, CSC, SIEE, AA	C1
	2.2. Realiza las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo, respetando las normas de seguridad y salud en el trabajo y aplicando criterios de economía.	I	CMCT, CSC	A1, A2, A3, C, D
	2.3. Reconoce las consecuencias medioambientales de la actividad tecnológica y actúa responsablemente para reducir su impacto	A	CMCT, CSC	A1, A2, A3, C, D
	2.4. Colabora y participa activamente, en el trabajo en grupo para la resolución de problemas tecnológicos, respetando las ideas y opiniones de los demás miembros.	B	CMCT, CSC, AA	A2, C, D

Bloque 2. Expresión y comunicación técnica		P	CC	IE
1. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	1.1. Dibuja bocetos y croquis de objetos y sistemas técnicos con limpieza y orden, siguiendo la normalización básica en dibujo técnico.	B	CMCT	B1,C1
	1.2. Utiliza croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	I	CMCT	B1,C1
2. Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas.	2.1. Representa vistas de objetos (planta, alzado y perfil) empleando criterios normalizados con claridad y limpieza.	B	CMCT	B1,C1
	2.2. Dibuja a mano alzada y de forma proporcionada objetos y sistemas técnicos en perspectiva.	I	CMCT	B1,C1
	2.3. Utiliza medios informáticos para la representación de objetos y sistemas técnicos.	A	CMCT, CD	C1
3. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.	3.1. Integra los documentos necesarios en la memoria técnica de un proyecto empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.	B	CMCT, CL, CD	C1
	3.2. Expone, con apoyo de material escrito y gráfico, el proceso de resolución técnica de problemas relacionado con la construcción de un proyecto técnico concreto.	A	CMCT, CL, SIEE, AA	C1, D, E
	3.3. Presenta documentación técnica con claridad, orden y limpieza.	I	CMCT, CL	B1, C1
Bloque 3. Materiales de uso técnico		P	CC	IE
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.	1.1. Identifica las propiedades de la madera y sus derivados y los metales (mecánicas, térmicas, eléctricas,...).	I	CMCT	B1, C2
	1.2. Reconoce los materiales de los que están hechos objetos de uso habitual, relacionando sus aplicaciones con sus propiedades.	B	CMCT	B1, B2
	1.3. Valora el impacto ambiental de la extracción, uso y deshecho de la madera y sus derivados y los metales y propone medidas de consumo responsable de estos materiales técnicos.	A	CMCT, CSC, CEC	B1, B2
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.	2.1. Manipula, respetando las normas de seguridad y salud en el trabajo, las herramientas del taller en operaciones básicas de mecanizado, unión y acabado de la madera y los metales.	B	CMCT, CSC	B2, A1, A2
	2.2. Construye prototipos que den solución a un problema técnico siguiendo el plan de trabajo previsto.	B	CMCT, CSC, AA, SIEE	B2

Bloque 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas		P	CMCT	IE
1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.	1.1. Describe, utilizando un vocabulario apropiado, apoyándose en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de las estructuras y sus elementos.	B	CMCT, CL	C1
	1.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura, realizando prácticas sencillas con prototipos.	B	CMCT	B1, C2
2. Identificar y analizar los mecanismos y elementos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.	2.1. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema, desde el punto de vista estructural y mecánico.	B	CMCT, CL	C1
	2.2. Describe el funcionamiento general de una máquina sencilla explicando cómo se transforma o transmite el movimiento y la fuerza.	I	CMCT, CL	C1
	2.3. Diseña y construye proyectos tecnológicos sencillos que permitan la transmisión y transformación de movimiento	I	CMCT, CSC, AA	B2
3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.	3.1. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión aplicándolos a situaciones cotidianas.	B	CMCT, CL	C1, B1
4. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con elementos eléctricos.	4.1. Diseña utilizando software específico y la simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y simula su funcionamiento.	I	CMCT, CD	B2
	4.2. Analiza el funcionamiento de circuitos eléctricos básicos, identificando sus componentes y describiendo su función en el conjunto.	B	CMCT, CL	B2, C1
	4.3. Realiza el montaje de circuitos con componentes eléctricos básicos.	B	CMCT, AA	B2
	4.4. Utiliza dispositivos eléctricos básicos en la construcción de prototipos.	I	CMCT	B2
Bloque 5. Tecnologías de la Información y la Comunicación		P	CC	IE
1. Describir las partes operativas de un equipo informático y su función.	1.1. Identifica las partes de un ordenador y su función en el conjunto.	B	CMCT, CD	C2
	1.2. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos de forma autónoma y responsable.	B	CMCT, CD, CSC	A1, A2
	1.3. Conoce los elementos básicos del sistema operativo y los utiliza correctamente.	B	CMCT, CD	A2
	1.4. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.	B	CD	B2
	1.5. Instala y maneja programas y software básicos.	A	CD, CMCT	A2

2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.	2.1. Utiliza espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información de forma responsable y crítica.	B	CD, CSC, CL	A2
	2.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a una situación de riesgo y emplea hábitos de protección adecuados.	I	CD, CSC	A2, C2
3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.	3.1. Elabora documentos de texto con aplicaciones informáticas, de forma individual y colaborativa, que integren tablas, imágenes y gráficos, así como otras posibilidades de diseño.	I	CL, CMCT, CD, CEC	C1
	3.2. Utiliza funciones básicas de las hojas de cálculo para elaborar el presupuesto en un proyecto tecnológico.	I	CMCT	B2, C1
	3.3. Crea presentaciones mediante aplicaciones informáticas.	B	CMCT, CD	B2, C1
4. Elaborar programas sencillos mediante entornos de aprendizaje de lenguaje de programación de entorno gráfico.	4.1. Crea pequeños programas informáticos utilizando recursos propios fundamentales de lenguaje de programación de entorno gráfico.	B	CMCT, CD	B2
	4.2. Diseña y elabora la programación de un juego sencillo, animación o historia interactiva mediante un entorno de programación gráfico	I	CMCT, CD	B2

Tecnología. 3º ESO		P	C.CLAVE	INSTRUM. EVALUA
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			
1. Analizar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.	1.1. Realiza el análisis desde distintos puntos de vista objetos y sistemas técnicos y su influencia en la sociedad.	B	CMCT, AA, CSC, CEC	C1
	1.2. Busca información en internet seleccionando las fuentes adecuadas de forma crítica y selectiva.	B	CL, CD, AA	B1, C1
	1.3. Valora de forma crítica el impacto social, económico y ambiental de la creación de nuevos objetos.	I	CMCT, CSC, CEC	B1, C1
2. Describir 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.	2.1. Elabora una hoja de proceso especificando las condiciones técnicas para la construcción de un proyecto.	B	CMCT, CL	B1, C1
	2.2. Reconoce las consecuencias medioambientales de la actividad tecnológica y actúa responsablemente para reducir su impacto.	I	CMCT, CSC, CEC	B2, C1
	2.3. Colabora y participa activamente, en el trabajo en grupo para la resolución de problemas tecnológicos, respetando las ideas y opiniones de los demás miembros.	B	CMCT, CSC, AA, CEC	C1, C2, D, E
Bloque 2. Expresión y comunicación técnica		P	CC	IE
1. Representar objetos mediante perspectivas aplicando criterios de normalización.	1.1. Dibuja objetos y sistemas técnicos en perspectiva caballera e isométrica empleando criterios normalizados de acotación con claridad y limpieza.	B	CMCT	B1, C1
	1.2. Usa aplicaciones informáticas de diseño gráfico en dos y tres dimensiones para la representación de objetos y sistemas técnicos.	I	CMCT, CD	B1, C1
2. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.	2.1. Elabora la memoria técnica de un proyecto integrando los documentos necesarios y empleando software específico de apoyo.	B	CMCT, CL, CD	C1
	2.2. Presenta documentación técnica con claridad, orden y limpieza.	I	CMCT, CL, AA	B1, C1
Bloque 3. Materiales de uso técnico		P	CC	IE
1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de	1.1. Reconoce los materiales de los que están hechos objetos de uso habitual, relacionando sus aplicaciones con sus propiedades.	B	CMCT	C1

objetos tecnológicos reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.	1.2. Valora el impacto ambiental de la extracción, uso y deshecho de los plásticos y propone medidas de consumo responsable de productos y materiales técnicos.	I	CMCT, CSC	C1
	1.3. Realiza una investigación sobre las propiedades y las aplicaciones de nuevos materiales exponiendo los resultados mediante soporte informático.	A	CMCT, CL, CD, AA	C1
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	2.1. Manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de mecanizado, conformado, unión y acabado de los plásticos materiales de uso técnico.	B	CMCT	A2
	2.2. Describe el proceso de fabricación de productos mediante impresión en 3D identificando sus fases.	A	CMCT, CL	C1
	2.3. Construye prototipos que den solución a un problema técnico siguiendo el plan de trabajo previsto y respetando las normas de seguridad y salud en el trabajo	B	CMCT, CSC, CEC	B2, C1, D, E
Bloque 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas		P	CC	IE
1. Identificar y analizar los mecanismos y elementos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.	1.1. Analiza la ventaja mecánica en distintos mecanismos, identificando los parámetros de entrada y salida y su relación de transmisión.	I	CMCT	B1, C1
	1.2. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico, describiendo cómo se transforma o transmite el movimiento y el funcionamiento general de la máquina.	B	CMCT, CL	C1
	1.3. Diseña y construye proyectos tecnológicos que permitan la transmisión y transformación de movimiento.	I	CMCT, CSC, SIEE, CEC	B2, C1
2. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas, analizando su consumo energético.	2.1. Calcula el consumo eléctrico de diversos aparatos valorando su eficiencia energética.	I	CMCT, CSC	B1, C2
	2.2. Propone medidas de ahorro energético en aparatos eléctricos y electrónicos de uso cotidiano.	A	CMCT, CSC	B1
3. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con elementos eléctricos y electrónicos.	3.1. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos y electrónicos y simula su funcionamiento.	B	CMCT, CD	B2
	3.2. Mide utilizando los instrumentos de medida adecuados el valor de las magnitudes eléctricas básicas.	I	CMCT	B1

	3.3. Resuelve circuitos eléctricos y electrónicos aplicando la ley de Ohm para calcular las magnitudes eléctricas básicas.	B	CMCT	B1
	3.4. Realiza el montaje de circuitos eléctricos y electrónicos básicos.	B	CMCT, AA	B2
4. Diseñar y montar circuitos de control programado, que funcionen dentro de sistema técnico, utilizando el entorno de programación y una placa controladora de forma adecuada.	4.1. Utiliza correctamente los elementos eléctricos y electrónicos como sensores y actuadores en circuitos de control programado describiendo su funcionamiento.	B	CMCT, CL	B2
	4.2. Diseña y monta circuitos de control automático que realicen las tareas propuestas para un prototipo de forma autónoma.	B	CMCT, AA	B2
	4.3. Elabora un programa informático que controle el funcionamiento de un sistema técnico.	A	CMCT, CD	B2
Bloque 5. Tecnologías de la Información y la Comunicación		P	CC	IE
1. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.	1.1. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información a través de internet de forma colaborativa de forma responsable y crítica.	B	CL, CD, CEC, CSC	A2, B1
	1.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a una situación de riesgo en la conexión a internet y emplea hábitos de protección adecuados.	I	CSC	A2, C2
2. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.	2.1. Utiliza hojas de cálculo para elaborar la documentación técnica necesaria en un proyecto tecnológico, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.	B	CMCT, CD	B2, C1
	2.2. Crea presentaciones mediante aplicaciones informáticas que integren elementos multimedia.	B	CMCT, CL, CD	B2, C1
	2.3. Edita archivos de imagen, audio y vídeo con aplicaciones de equipos informáticos y dispositivos móviles.	A	CMCT, CEC, CD	B2, C1

Tecnología 4º ESO		P	C.CLAVE	INST. EVAL.
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			
1. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica, definiendo los tipos de conexión y los medios de comunicación que se utilizan en ambos sistemas de transmisión.	1.1. Identifica y explica los diferentes tipos de conexión física entre un sistema emisor y un sistema receptor en la transmisión alámbrica de datos.	B	CMCT, CL	C1
	1.2. Describe las características más importantes de los distintos medios de comunicación inalámbrica, incidiendo en la telefonía móvil y en los sistemas de localización por satélite.	B	CMCT, CL, CD	C1
2. Utilizar varias fuentes de información para conocer los diferentes tipos de redes de comunicación de datos, y la evolución del desarrollo tecnológico de la conexión a Internet.	2.1. Conoce las características de los distintos tipos de redes de comunicación de datos.	A	MCT, CD	C2
	2.2. Investiga de forma cronológica las formas de conexión a internet y realiza un trabajo sobre este tema para su exposición en el aula.	I	CMCT, CL, CD, CSC, AA	B2
3. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital utilizando diferentes plataformas e interpretando y aplicando la información recogida de forma adecuada.	3.1. Localiza, intercambia y publica información a través de Internet utilizando distintas plataformas como páginas web, blogs, correo electrónico, wikis, foros, redes sociales	B	CMCT, CL, CSC, CD, AA	A2, B2
	3.2. Utiliza el ordenador como herramienta de búsqueda de datos y es capaz de interpretarla y aplicarla en la realización de trabajos relacionados con contenidos de la materia.	B	CMCT, CD, AA	B1, B2, C1
Bloque 2: Instalaciones en viviendas		P	CC	IE
1. Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.	1.1. Diferencia las instalaciones típicas en una vivienda.	B	CMCT	B1
	1.2. Conoce la normativa básica que regula las instalaciones de una vivienda.	I	CMCT	C2
	1.3. Interpreta y maneja la simbología empleada en los esquemas de las distintas instalaciones características de una vivienda.	B	CMCT, CL	B2, C2

2. Realizar diseños sencillos de instalaciones características de una vivienda, empleando la simbología adecuada y experimentar montándolas físicamente para verificar su funcionamiento.	2.1. Diseña con ayuda de software instalaciones para una vivienda tipo con criterios de eficiencia energética.	I	CMCT, CD, CSC	B2
	2.2. Realiza montajes de instalaciones características de una vivienda y comprueba su funcionamiento, trabajando de forma colaborativa en el aula-taller, aplicando las normas de seguridad adecuadas.	B	CMCT, CSC, AA	B2, D, E
3. Valorar la contribución al ahorro energético que puede producir la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y los hábitos de consumo de sus usuarios.	3.1. Investiga y busca en la red medidas de reducción del consumo energético de una vivienda.	A	CMCT, CL, CD	B1, C1
Bloque 3: Electrónica		P	CC	IE
1. Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico analógico y sus componentes elementales.	1.1. Explica las características y funcionamiento de componentes básicos: resistor, condensador, diodo y transistor.	B	CMCT, CL	C1
	1.2. Describe el funcionamiento de un circuito electrónico analógico formado por componentes elementales, calculando los parámetros característicos de cada componente.	I	CMCT, CL	C1
2. Entender los sistemas de numeración y los principios y leyes de la electrónica digital y aplicarlo al diseño y resolución de circuitos electrónicos digitales	2.1. Realiza ejercicios de conversión entre los diferentes sistemas de numeración.	B	CMCT	B1
	2.2. Obtiene la tabla de verdad y la función lógica que responde a un problema planteado.	B	CMCT, CD	B1
	2.3. Obtiene la función lógica simplificada y la implementa mediante puertas lógicas.	I	CMCT, CD	B1
3. Diseñar circuitos sencillos de electrónica analógica y digital verificando su funcionamiento mediante software de simulación, realizando el montaje real de los	3.1. Emplea simuladores para el diseño y análisis de circuitos electrónicos, utilizando la	A	CMCT, CD	B1, B2

mismos.	simbología adecuada.			
	3.2. Realiza el montaje de circuitos electrónicos básicos diseñados previamente, verificando su funcionamiento mediante aparatos de medida, siguiendo las normas de seguridad adecuadas en el aula-taller	I	CMCT, CD, CSC	B2, C1, D, E
Bloque 4: Control y robótica		P	CC	IE
1. Analizar sistemas automáticos, diferenciando los diferentes tipos de sistemas de control, describiendo los componentes que los integran y valorando la importancia de estos sistemas en la vida cotidiana.	1.1. Analiza el funcionamiento de automatismos en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre lazo abierto y cerrado.	B	CMCT	B2
	1.2. Distingue y clasifica los diferentes componentes que forman un sistema automático de control.	I	CMCT	C2, B1
2. Adquirir las habilidades y los conocimientos para elaborar programas informáticos que resuelvan problemas tecnológicos utilizando tarjetas controladoras.	2.1. Realiza programas utilizando un lenguaje de programación, aplicando dichos programas a una plataforma de control.	B	CMCT, CD	B2
	2.2. Utiliza correctamente la plataforma de control, realizando el montaje de los diferentes componentes electrónicos que necesita para resolver un problema tecnológico.	B	CMCT, CD	B2
3. Diseñar y desarrollar en grupo un robot que funcione de forma autónoma en función de la información que reciba del entorno, utilizando programas de simulación para verificar su funcionamiento y realizando su montaje en el aula-taller.	3.1. Diseña y desarrolla un programa para controlar un sistema automático o un robot que funcione de forma autónoma en función de la realimentación que recibe del entorno.	I	CMCT, CD, CSC, CEC	B1, B2
	3.2. Comprueba mediante programas de simulación el funcionamiento de un	A	CMCT, CD, AA	B2

	robot, y realiza su montaje físico en el aula-taller.			
	3.3. Trabaja en grupo de forma participativa y creativa, buscando información adicional y aportando ideas para el diseño y construcción de un robot.	B	CMCT, CSC, AA, CEC	A2, B2, D, E
Bloque 5: Neumática e hidráulica		P	CC	IE
1. Identificar los componentes característicos de los sistemas neumáticos e hidráulicos, conociendo sus características y funcionamiento, manejando con soltura la simbología necesaria para representar dichos elementos dentro de un circuito.	1.1. Identifica y clasifica los componentes que forman parte de un sistema neumático e hidráulico.	B	CMCT	B1, C2
	1.2. Conoce la función de los componentes básicos de los circuitos neumáticos e hidráulicos e interpreta correctamente su funcionamiento dentro de un circuito.	B	CMCT	B1
	1.3. Emplea la simbología y nomenclatura adecuadas para representar circuitos cuya finalidad sea la de resolver un problema tecnológico.	B	CMCT, CL	B1, B2, C1
2. Experimentar con dispositivos físicos o simuladores informáticos circuitos neumáticos e hidráulicos sencillos previamente diseñados y conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.	2.1. Diseña circuitos neumáticos e hidráulicos básicos para resolver un problema tecnológico planteado.	I	CMCT, AA, CEC	B1, C1
	2.2. Realiza montajes de circuitos sencillos neumáticos e hidráulicos bien con componentes reales o mediante simulación, trabajando de forma colaborativa dentro de un grupo en el aula-taller.	I	CMCT, CSC, AA	B1, C1, D, E
	2.3. Conoce las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática	A	CMCT, CSC	C2
Bloque 6: Tecnología y Sociedad		P	CC	IE

1. Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia valorando su repercusión social y económica	1.1. Identifica los avances tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad y su impacto económico y social en cada periodo histórico, ayudándose de documentación escrita y digital.	B	CMCT, CL, CSC	C1
	1.2. Elabora juicios de valor referentes al desarrollo tecnológico relacionando inventos y descubrimientos con el contexto en el que se desarrollan.	I	CMCT, CL, CSC, AA, CEC	B1, C1
2. Analizar objetos técnicos y tecnológicos y su relación con el entorno, interpretando su influencia en la sociedad y la evolución tecnológica.	2.1. Analiza objetos técnicos y tecnológicos desde varios puntos de vista, como el funcional, socioeconómico, técnico y formal.	I	CMCT, CL, CSC, AA, CEC	B1, C1
3. Potenciar el uso responsable de los recursos naturales para uso industrial y particular, fomentando hábitos que ayuden a la sostenibilidad del medio ambiente.	3.1. Reconoce las consecuencias medioambientales de la actividad tecnológica y realiza propuestas para reducir su impacto.	B	CMCT, CSC, CEC	B1, C1, E

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ÁREA DE TECNOLOGÍA		
A. TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN		
A1 REGISTRO ANECDÓTICO	A2 LISTAS DE CONTROL	A3 DIARIOS DE CLASE
Se utilizan fichas para observar acontecimientos no previsibles, se recogen los hechos más sobresalientes del desarrollo de una acción.	Rasgos a observar, ante los que se señala su presencia o ausencia.	Recogen el trabajo desarrollado en la clase. Cada día un alumno es el responsable de rellenar el diario de clase y recoge los aspectos más destacados del trabajo realizado así como cualquier incidencia que haya ocurrido en el desarrollo de la misma.
B. REVISIÓN DE TAREAS DEL ALUMNO		
B1 ANÁLISIS DEL CUADERNO DE CLASE	B2 ANÁLISIS DE PRODUCCIONES PROPIAS	
El cuaderno sirve, de un lado ,para recoger los aspectos teóricos más importante ya que en esta asignatura no llevamos libro de texto, y de otro como registro de la actividad del estudiante dentro del equipo, ya que en él se realizan todas las anotaciones personales de investigaciones, croquis y bocetos individuales y planteamientos de proyectos. Al menos una vez en cada trimestre se revisa el cuaderno y se advierte al alumno de las carencias del mismo.	LOS PROYECTOS: En las asignaturas del área de tecnología son el instrumento más relevante ya que la naturaleza de la metodología de proyectos radica en obtener producciones colectivas que den solución a los problemas planteados a partir de los conocimientos adquiridos, la investigación y el desarrollo del trabajo en equipos cooperativos. Los proyectos construidos son mucho más que un instrumento de evaluación, son fundamentalmente un instrumento de aprendizaje y de desarrollo personal.	
C. PRUEBAS ESPECÍFICAS		
C1 PRUEBAS DE COMPOSICIÓN Y/O EXPOSICIÓN	C2 PRUEBAS OBJETIVAS	
MEMORIA DE PROYECTO Y EXPOSICIÓN PÚBLICA DEL MISMO Los alumnos documentan,elaboran, organizan y seleccionan los documentos técnicos que componen la Memoria de Proyecto, después, con un guión de la misma, expresan y exponen las características de su solución y los detalles sobre el proceso de desarrollo de la misma al grupo clase.	Pruebas breves en su enunciado en las que la respuesta se demanda por medio de distintos tipos de preguntas (respuesta corta, texto incompleto, opción múltiple, verdadero o falso, etc.)	
D. AUTOEVALUACIÓN	E. COEVALUACIÓN	
Permiten reflexionar a los alumnos sobre su propio proceso de aprendizaje.	Permite evaluar el desempeño de los estudiantes a través del juicio crítico del resto de compañeros.	

CONTENIDOS ÁREA TECNOLOGÍA	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN ÁREA TECNOLOGÍA	CRITERIOS DE RECUPERACIÓN ÁREA TECNOLOGÍA										
<p>1º ESO TECNOLOGÍA CREATIVA PRIMER TRIMESTRE</p> <p>1. Pienso luego invento. 2. ¿Por qué existe?</p> <p>SEGUNDO TRIMESTRE</p> <p>3. Dibujar lo que no existe. 4. Herramientas y máquinas.</p> <p>TERCER TRIMESTRE</p> <p>5. La materia de las cosas. 6. La máquina me obedece.</p>	<p>Tanto en las tablas de temporalización de la evaluación como en las tablas de calificación los estándares de aprendizaje se han estructurado en tres grupos: básicos, intermedios y avanzados,</p> <table border="1" data-bbox="741 389 1368 499"> <tr> <td>BÁSICO Ponderación 51%-59%</td> <td>INTERMEDIO Ponderación 21%-44%</td> <td>AVANZADO Ponderación 5%-20%</td> </tr> </table> <p>La consecución de todos los estándares de aprendizaje BÁSICOS garantizará la SUFICIENCIA en esta área curricular. Es decir, en el caso hipotético de que un alumno tuviera conseguidos todos los estándares de aprendizaje básicos, sin haber conseguido ningún estándar intermedio ni avanzado, obtendría SUFICIENTE.</p>	BÁSICO Ponderación 51%-59%	INTERMEDIO Ponderación 21%-44%	AVANZADO Ponderación 5%-20%	<p>Recuperación de una evaluación. En principio se aplica el concepto de evaluación continua, el alumno recupera la evaluación si su evolución es positiva. No obstante se podrá exigir la repetición de trabajos o tareas cuando se considere que el alumno está perfectamente capacitado para realizarlas y su no entrega se debió a una actitud negativa hacia el trabajo o la materia.</p> <p>Si el alumno suspendió por defectos de actitud o de procedimientos cuya puesta en práctica se prolongue durante la evaluación siguiente, se tomará especial nota y atención sobre la evolución del mismo en dichos aspectos, para considerarle recuperado o no.</p>							
BÁSICO Ponderación 51%-59%	INTERMEDIO Ponderación 21%-44%	AVANZADO Ponderación 5%-20%										
<p>2º Y 3º ESO: TECNOLOGÍA PRIMER TRIMESTRE</p> <p>UD1. Invención y necesidad. UD2. Dibujar la realidad y el pensamiento UD3. La materia en nuestras manos.</p> <p>SEGUNDO TRIMESTRE</p> <p>UD4. El porqué de la forma. UD5. En movimiento. UD6. El alimento de las máquinas.</p> <p>TERCER TRIMESTRE</p> <p>UD7. Comunicando en la red. UD8. El lenguaje de las máquinas</p>	<p>Pero puesto que establecemos 4 niveles posibles de consecución del estándar de aprendizaje (2, 3, 4, o 5), en función del nivel de logro que haya conseguido el alumno, se producirá una variación en la calificación curricular que afecta a los básicos. Así existiría una horquilla entre el 5 y el 5,4 en función del nivel de logro que haya conseguido.</p> <p>Se utilizan por defecto rúbricas con 5 niveles de logro de forma que se aplicará la siguiente equivalencia:</p> <table border="1" data-bbox="757 775 1368 884"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td colspan="2">No conseguido</td> <td colspan="3">CONSEGUIDO</td> </tr> </table> <p>La no consecución de algún/os estándares de aprendizaje BÁSICOS, restará proporcionalmente puntuación de la calificación total de este bloque de estándares básicos.</p>	1	2	3	4	5	No conseguido		CONSEGUIDO			<p>Recuperación extraordinaria, así como de pendientes de cursos anteriores. El alumnado con materia pendiente tendrá que:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar una serie de actividades significativas del curso de acuerdo a un plan de trabajo. Realizar una prueba global o varias parciales que consistirán en la resolución de actividades similares a las encargadas como obligatorias. Sin detrimento de lo anterior existirá una prueba extraordinaria a la que se podrán acoger los alumnos que no hayan realizado el plan de trabajo. Asimismo, excepcionalmente, si su actitud es positiva y en virtud del concepto de evaluación continua, cuando los alumnos del primer ciclo de la ESO cursen Tecnología en el curso presente y la tengan también pendiente de cursos anteriores se considerará recuperada si se supera la materia en el curso actual.
1	2	3	4	5								
No conseguido		CONSEGUIDO										
<p>4º ESO: TECNOLOGÍA PRIMER TRIMESTRE</p> <p>UD1. Construir y destruir. UD2. El hilo y la onda. UD3. Datos en la red, pescando información.</p> <p>SEGUNDO TRIMESTRE</p> <p>UD4. Los fluidos en mi casa. UD5. Circuitos electrónicos.</p> <p>TERCER TRIMESTRE</p> <p>UD6. El lenguaje de las máquinas. UD7. Comunicando en la red.</p>	<p>La calificación de los bloques de estándares INTERMEDIOS Y AVANZADOS se calcularán en función del nivel de logro alcanzado por el alumno en los mismos y según la ponderación establecida en estos bloques.</p> <p>La CALIFICACIÓN CURRICULAR TOTAL será la suma de las calificaciones obtenidas en cada bloque. Aunque esto puede variar ligeramente o podemos ejemplificarlo de la siguiente manera: ESTÁNDARES BÁSICOS: 54% (Lo que supone 5,4 puntos de 10) ESTÁNDARES INTERMEDIOS: 36% (3,6 puntos de 10). ESTÁNDARES AVANZADOS: 10% (1 punto de 10).</p> <p>Utilizaremos la herramienta Excel de evaluación elaborada y propuesta por la Consejería de Educación ya que hace todos los cálculos explicados anteriormente de forma interna y automática.</p>											

CURSO	MATERIA	BLOQUES DE CONTENIDOS NORMATIVOS	UDs	
1º	Tecnología Creativa	1. El proceso creativo en Tecnología.	1,2,3,5	
		2. Diseño y construcción de prototipos. El proceso tecnológico.	1,2,3,4,5	
		3. Inventos y máquinas.	1,2,3,5	
		4. Programación creativa.	6	
			2º	3º
2º y 3º	Tecnología	1. Proceso de resolución de problemas tecnológicos.	1	1
		2. Expresión y comunicación técnica.	2	2
		3. Materiales de uso técnico	3	3
		4. Estructuras y mecanismos. Máquinas y sistemas.	4,5,6	4,5,6
		5. Tecnologías de la Información y la comunicación.	7,8	7
4º	Tecnología	1. Tecnologías de la Información y la Comunicación.	2,3	
		2. Instalaciones en viviendas.	4	
		3. Electrónica.	5	
		4. Control y Robótica.	6	
		5. Neumática e Hidráulica.	7	
		6. Tecnología y sociedad.	1	