

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

2º ESO.....	2
TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN (2º ESO).....	2
3º ESO.....	6
TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN (3º ESO).....	6
ÁMBITO PRÁCTICO (PROGRAMA DIVERSIFICACIÓN- 3º ESO).....	10
ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN (OPTATIVA 3º ESO).....	14
4º ESO.....	17
ÁMBITO PRÁCTICO (PROGRAMA DIVERSIFICACIÓN 4º ESO).....	17
TECNOLOGÍA 4º ESO (OPTATIVA).....	21
DIGITALIZACIÓN - (OPTATIVA 4º ESO).....	24

2º ESO**TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN (2º ESO)**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 2º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 2º ESO)
CE.TD.1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información de forma guiada procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura. 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas cotidianos, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación adecuadas al nivel del alumnado que faciliten la construcción de objetos.
CE.TD.2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	2.1. Idear y describir soluciones originales a problemas definidos sencillos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa. 2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como establecer de forma guiada la secuencia de las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.
CE.TD.3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad y respetando las normas de seguridad y salud. 3.2. Estimar cuantitativa y cualitativamente las transformaciones de velocidades y fuerzas en mecanismos simples.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 2º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 2º ESO)
sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	3.3. Identificar las magnitudes eléctricas básicas, su relación y su efecto en circuitos sencillos.
CE.TD.4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.	4.1. Conocer y elaborar de forma guiada la documentación técnica y gráfica básica, utilizando la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.
CE.TD.5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.	5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos básicos y diagramas de flujo sencillos, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa. 5.2. Programar aplicaciones sencillas, de forma guiada con una finalidad concreta y definida, para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) aplicando herramientas de edición y empleando los elementos de programación de manera apropiada.
CE.TD.6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.	6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos. 6.2. Crear contenidos y elaborar materiales sencillos y estructurados, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital. 6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro y haciendo uso de los formatos de ficheros más apropiados.



Departamento de Educación,
Cultura y Deporte.

C.P.I. VAL DE LA ATALAYA
C/ Río Jalón s/n
50430 María de Huerva.
Telf. 976124549 - 976938572
Email: ceipmaria2@educa.aragon.es
web: www.cpivaldelaatalaya.es



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 2º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 2º ESO)
CE.TD.7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.	7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.

- CÁLCULO NOTA EVALUACIÓN

2º ESO NO BILINGÜE

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE NOTA FINAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Pruebas teórico-prácticas	60 %	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4. CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.
Pruebas prácticas	30%	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4. CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.
Actitud y trabajo	10%	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4. CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.

2º ESO BILINGÜE

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE NOTA FINAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Pruebas teórico-prácticas	50 %	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4. CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.
Pruebas prácticas	30%	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4. CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.
Use of English	10 %	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4., CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.
Actitud y trabajo	10%	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4. CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.

El resultado obtenido del cálculo de la calificación será con 2 decimales. Los decimales obtenidos en el cálculo de la nota se redondeará al entero más próximo aplicando el siguiente criterio para el redondeo de cifras: cuando el primer decimal sea 7 o superior, se redondeará al entero superior. Este criterio se aplicará siempre y cuando la nota no se encuentre entre el 4 y 5 que se redondeará al entero inferior.

Si bien el cálculo de la calificación se realizará con criterios numéricos en la nota de la evaluación constará la nota cualitativa (Insuficiente, Suficiente,)

- CÁLCULO NOTA FINAL

La nota final de curso será la media aritmética de las calificaciones de todos los criterios de evaluación trabajados durante el curso.

La calificación de cada criterio de evaluación será la media ponderada de las calificaciones obtenidas de ese criterio de evaluación en todas las evaluaciones.

Para superar la materia la calificación deberá ser igual o superior a 5.

3º ESO

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN (3ºESO)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 3º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 3º ESO)
CE.TD.1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	1.1. Analizar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas de diversa índole, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de objetos. 1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.
CE.TD.2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa 2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 3º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 3º ESO)
<p>CE.TD.3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.</p>	<p>3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, incluidas máquinas de fabricación digital como las impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.</p> <p>3.2. Medir y realizar cálculos de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos, comprobando la coherencia de los datos obtenidos.</p>
<p>CE.TD.4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.</p>	<p>4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos, la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.</p>
<p>CE.TD.5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.</p>	<p>5.1. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades.</p> <p>5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.</p>
<p>CE.TD.6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje,</p>	<p>6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la</p>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 3º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 3º ESO)
analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.	protección de datos y equipos 6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.
CE.TD.7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.	7.1. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.

- CÁLCULO DE NOTA DE EVALUACIÓN

3º ESO NO BILINGÜE

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE NOTA EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Pruebas teórico-prácticas	60%	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4. CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.
Pruebas prácticas	30%	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4., CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.
Actitud y trabajo	10%	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4. CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.

3º ESO BILINGÜE

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE NOTA EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Pruebas teórico-prácticas	50%	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4. CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.
Pruebas prácticas	30%	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4., CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.
Use of English	10 %	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4., CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.
Actitud y trabajo	10%	CE.TD.1., CE.TD.2., CE.TD.3., CE.TD.4. CE.TD.5., CE.TD.6., CE.TD.7.

El resultado obtenido del cálculo de la calificación será con 2 decimales. Los decimales obtenidos en el cálculo de la nota se redondeará al entero más próximo aplicando el siguiente criterio para el redondeo de cifras: cuando el primer decimal sea 7 o superior, se redondeará al entero superior. Este criterio se aplicará siempre y cuando la nota no se encuentre entre el 4 y 5 que se redondeará al entero inferior.

Si bien el cálculo de la calificación se realizará con criterios numéricos en la nota de la evaluación constará la nota cualitativa (Insuficiente, Suficiente,)

- CÁLCULO NOTA FINAL

La nota final de curso será la media aritmética de las calificaciones de todos los criterios de evaluación trabajados durante el curso.

La calificación de cada criterio de evaluación será la media ponderada de las calificaciones obtenidas de ese criterio de evaluación en todas las evaluaciones.

Para superar la materia la calificación cuantitativa deberá ser igual o superior a 5.

ÁMBITO PRÁCTICO (PROGRAMA DIVERSIFICACIÓN- 3º ESO)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (ÁMBITO PRÁCTICO - 3º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (ÁMBITO PRÁCTICO - 3º ESO)
CE.AP.1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura. Abordar, identificar y proponer problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	1.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. 1.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.
CE.AP.2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo y analizando el ciclo de vida de productos, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	2.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.
CE.AP.3. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, usando un lenguaje inclusivo y	3.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (ÁMBITO PRÁCTICO - 3º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (ÁMBITO PRÁCTICO - 3º ESO)
no sexista, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.	
CE.AP.4. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control programables o en robótica.	4.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa. 4.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición.
CE.AP.5. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	5.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos. 5.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital. 5.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.



Departamento de Educación,
Cultura y Deporte.

C.P.I. VAL DE LA ATALAYA
C/ Río Jalón s/n
50430 María de Huerva.
Telf. 976124549 - 976938572
Email: ceipmaria2@educa.aragon.es
web: www.cpivaldelaatalaya.es



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (ÁMBITO PRÁCTICO - 3º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (ÁMBITO PRÁCTICO - 3º ESO)
<p>CE.AP.7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.</p>	<p>7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental valorando su importancia para el desarrollo sostenible.</p> <p>7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.</p>

- CÁLCULO NOTA EVALUACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE NOTA FINAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Pruebas teórico-prácticas	40%	CE.AP.1., CE.AP.2., CE.AP.3., CE.AP.4. CE.AP.5., CE.AP.7.
Pruebas prácticas	45%	CE.AP.1., CE.AP.2., CE.AP.3., CE.AP.4. CE.AP.5., CE.AP.7.
Actitud y trabajo	15%	CE.AP.1., CE.AP.2., CE.AP.3., CE.AP.4. CE.AP.5., CE.AP.7.

El resultado obtenido del cálculo de la calificación será con 2 decimales. Los decimales obtenidos en el cálculo de la nota se redondeará al entero más próximo aplicando el siguiente criterio para el redondeo de cifras: cuando el primer decimal sea 7 o superior, se redondeará al entero superior. Este criterio se aplicará siempre y cuando la nota no se encuentre entre el 4 y 5 que se redondeará al entero inferior.

Si bien el cálculo de la calificación se realizará con criterios numéricos en la nota de la evaluación constará la nota cualitativa (Insuficiente, Suficiente,)

- CÁLCULO NOTA FINAL

La nota final de curso será la media aritmética de las calificaciones de todos los criterios de evaluación trabajados durante el curso.

La calificación de cada criterio de evaluación será la media ponderada de las calificaciones obtenidas de ese criterio de evaluación en todas las evaluaciones.

Para superar la materia la calificación cuantitativa deberá ser igual o superior a 5.

ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN (OPTATIVA 3º ESO)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN - 3º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN - 3º ESO)
CE.PR.1. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	1.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. 1.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.
CE.PR.2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas eléctricos y electrónicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	2.1. Fabricar objetos o sistemas robóticos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y fundamentalmente electrónica, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.
CE.PR.3. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.	3.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN - 3º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN - 3º ESO)
CE.PR.4. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.	4.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa. 4.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución. 4.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.
CE.PR.5. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.	5.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible. 5.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.

- CÁLCULO NOTA EVALUACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE NOTA FINAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Pruebas teórico-prácticas	80%	CE.PR.1., CE.PR.2.,CE.PR.3. CE.PR.4., CE.PR.5.
Actitud y trabajo	20%	CE.PR.1., CE.PR.2.,CE.PR.3. CE.PR.4., CE.PR.5.

El resultado obtenido del cálculo de la calificación será con 2 decimales. Los decimales obtenidos en el cálculo de la nota se redondeará al entero más próximo aplicando el siguiente criterio para el redondeo de cifras: cuando el primer decimal sea 7 o superior, se redondeará al entero superior. Este criterio se aplicará siempre y cuando la nota no se encuentre entre el 4 y 5 que se redondeará al entero inferior.

Si bien el cálculo de la calificación se realizará con criterios numéricos en la nota de la evaluación constará la nota cualitativa (Insuficiente, Suficiente,)

- CÁLCULO NOTA FINAL

La nota final de curso será la media aritmética de las calificaciones de todos los criterios de evaluación trabajados durante el curso.

La calificación de cada criterio de evaluación será la media ponderada de las calificaciones obtenidas de ese criterio de evaluación en todas las evaluaciones.

Para superar la materia la calificación cuantitativa deberá ser igual o superior a 5.

4º ESO

ÁMBITO PRÁCTICO (PROGRAMA DIVERSIFICACIÓN 4º ESO)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (ÁMBITO PRÁCTICO - 4º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (ÁMBITO PRÁCTICO - 4º ESO)
CE.AP.1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura. Abordar, identificar y proponer problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	1.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora. 1.2. Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución. 1.3. Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles.
CE.AP.2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo y analizando el ciclo de vida de productos, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	2.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo. 2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (ÁMBITO PRÁCTICO - 4º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (ÁMBITO PRÁCTICO - 4º ESO)
CE.AP.3. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.	3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados. 3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.
CE.AP.4. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control programables o en robótica.	4.1. Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinarios.
CE.AP.5. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	5.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 5.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje. 5.3. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.
CE.AP.6. Identificar y resolver problemas técnicos	6.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (ÁMBITO PRÁCTICO - 4º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (ÁMBITO PRÁCTICO - 4º ESO)
<p>sencillos en dispositivos domésticos, a la vez que desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital y ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.</p>	<p>asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.</p> <p>6.2. Proteger los datos personales y la huella digital generada en Internet, configurar y actualizar contraseñas de forma periódica y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.</p> <p>6.3. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.</p>
<p>CE.AP.7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.</p>	<p>7.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.</p> <p>7.2. Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aportan la arquitectura bioclimática y el ecotransporte, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.</p> <p>7.3. Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.</p>

- CÁLCULO NOTA EVALUACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE NOTA FINAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Pruebas teórico-prácticas	60%	CE.AP.1, CE.AP.2, CE.AP.3, CE.AP.7
Pruebas prácticas	30%	CE.AP.1, CE.AP.2, CE.AP.3, CE.AP.4, CE.AP.5, CE.AP.6, CE.AP.7
Actitud y trabajo	10%	CE.AP.1, CE.AP.2, CE.AP.3, CE.AP.4, CE.AP.5, CE.AP.6, CE.AP.7

El resultado obtenido del cálculo de la calificación será con 2 decimales.

Los decimales obtenidos en el cálculo de la nota se redondeará al entero más próximo aplicando el siguiente criterio para el redondeo de cifras: cuando el primer decimal sea 7 o superior, se redondeará al entero superior. Este criterio se aplicará siempre y cuando la nota no se encuentre entre el 4 y 5 que se redondeará al entero inferior.

Si bien el cálculo de la calificación se realizará con criterios numéricos en la nota de la evaluación constará la nota cualitativa (Insuficiente, Suficiente,)

- CÁLCULO NOTA FINAL

La nota final de curso será la media aritmética de las calificaciones de todos los criterios de evaluación trabajados durante el curso.

La calificación de cada criterio de evaluación será la media ponderada de las calificaciones obtenidas de ese criterio de evaluación en todas las evaluaciones.

Para superar la materia la calificación cuantitativa deberá ser igual o superior a 5.

TECNOLOGÍA 4º ESO (OPTATIVA)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (TECNOLOGÍA - 4º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (TECNOLOGÍA - 4º ESO)
CE.T.1. Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora.	1.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora. 1.2. Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución. 1.3. Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles.
CE.T.2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos, para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.	2.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo. 2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.
CE.T.3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias, para intercambiar la información de manera	3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados. 3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (TECNOLOGÍA - 4º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (TECNOLOGÍA - 4º ESO)
responsable y fomentar el trabajo en equipo.	
CE.T.4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes, para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos.	4.1. Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares. 4.2. Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como el internet de las cosas, el big data y la inteligencia artificial con sentido crítico y ético.
CE.T.5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de una manera más eficiente.	5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.
CE.T.6. Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno y aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad, para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología.	6.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta. 6.2. Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aportan la arquitectura bioclimática y el ecotransporte, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible. 6.3. Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.

- CÁLCULO NOTA EVALUACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE NOTA FINAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Pruebas teórico-prácticas	60%	CE.T.1, CE.T.2, CE.T.4, CE.T.6
Pruebas prácticas	30%	CE.T.1, CE.T.2, CE.T.3, CE.T.4, CE.T.5, CE.T.6
Actitud y trabajo	10%	CE.T.1, CE.T.2, CE.T.3, CE.T.4, CE.T.5, CE.T.6

El resultado obtenido del cálculo de la calificación será con 2 decimales.

Los decimales obtenidos en el cálculo de la nota se redondeará al entero más próximo aplicando el siguiente criterio para el redondeo de cifras: cuando el primer decimal sea 7 o superior, se redondeará al entero superior. Este criterio se aplicará siempre y cuando la nota no se encuentre entre el 4 y 5 que se redondeará al entero inferior.

Si bien el cálculo de la calificación se realizará con criterios numéricos en la nota de la evaluación constará la nota cualitativa (Insuficiente, Suficiente,)

- CÁLCULO NOTA FINAL

La nota final de curso será la media aritmética de las calificaciones de todos los criterios de evaluación trabajados durante el curso.

La calificación de cada criterio de evaluación será la media ponderada de las calificaciones obtenidas de ese criterio de evaluación en todas las evaluaciones.

Para superar la materia la calificación cuantitativa deberá ser igual o superior a 5..

DIGITALIZACIÓN - (OPTATIVA 4ºESO)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (DIGITALIZACIÓN - 4º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (DIGITALIZACIÓN - 4º ESO)
CE.D.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. 1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales. 1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.
CE.D.2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. 2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso. 2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.
CE.D.3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger	3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (DIGITALIZACIÓN - 4º ESO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (DIGITALIZACIÓN - 4º ESO)
dispositivos, datos personales y la propia salud.	<p>3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.</p> <p>3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.</p>
CE.D.4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	<p>4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.</p> <p>4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.</p> <p>4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.</p> <p>4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.</p>

CÁLCULO NOTA EVALUACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE NOTA FINAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Pruebas teórico-prácticas	60%	CE.D.1, CE.D.2, CE.D.3.,CE.D.4.
Pruebas prácticas	30%	CE.D.1, CE.D.2, CE.D.3.,CE.D.4.
Actitud y trabajo	10%	CE.D.1, CE.D.2, CE.D.3.,CE.D.4.

El resultado obtenido del cálculo de la calificación será con 2 decimales. Los decimales obtenidos en el cálculo de la nota se redondeará al entero más próximo aplicando el siguiente criterio para el redondeo de cifras: cuando el primer decimal sea 7 o superior, se redondeará al entero superior. Este criterio se aplicará siempre y cuando la nota no se encuentre entre el 4 y 5 que se redondeará al entero inferior.

Si bien el cálculo de la calificación se realizará con criterios numéricos en la nota de la evaluación constará la nota cualitativa (Insuficiente, Suficiente,)

CÁLCULO NOTA FINAL

La nota final de curso será la media aritmética de las calificaciones de todos los criterios de evaluación trabajados durante el curso.

La calificación de cada criterio de evaluación será la media ponderada de las calificaciones obtenidas de ese criterio de evaluación en todas las evaluaciones.

Para superar la materia la calificación cuantitativa deberá ser igual o superior a 5.

MATERIAS PENDIENTES

CÁLCULO NOTA FINAL

Se realizarán 2 cuatrimestres en lugar de 3 evaluaciones. El primer cuatrimestre corresponderá desde septiembre hasta la semana del 15 al 19 de enero y el segundo cuatrimestre a partir de esa fecha hasta la semana del 8 al 12 de abril.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE NOTA FINAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Pruebas teórico-prácticas	50%	Todas correspondientes a la materia pendiente
Actividades prácticas	50%	Todas correspondientes a la materia pendiente

El resultado obtenido del cálculo de la calificación será con 2 decimales. Los decimales obtenidos en el cálculo de la nota se redondeará al entero más próximo aplicando el siguiente criterio para el redondeo de cifras: cuando el primer decimal sea 7 o superior, se redondeará al entero superior. Este criterio se aplicará siempre y cuando la nota no se encuentre entre el 4 y 5 que se redondeará al entero inferior.

Si bien el cálculo de la calificación se realizará con criterios numéricos en la nota de la evaluación constará la nota cualitativa (Insuficiente, Suficiente,)

La nota final de curso será la media aritmética de las calificaciones de todos los criterios de evaluación trabajados durante el curso.

La calificación de cada criterio de evaluación será la media ponderada de las calificaciones obtenidas de ese criterio de evaluación en todos los cuatrimestres.

Para superar la materia la calificación cuantitativa deberá ser igual o superior a 5.