

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE TECNOLOGÍA Y TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### 1º ESO TECNOLOGÍA APLICADA

#### **Bloque 1: Organización y planificación del proceso tecnológico.**

1. Conocer y respetar las normas básicas de organización, funcionamiento, seguridad e higiene del aula-taller de Tecnología. CSC, CMCT.
2. Conocer las características básicas de los materiales que se pueden reciclar. CMCT, CSC.
3. Realizar correctamente operaciones básicas de fabricación con materiales, seleccionando la herramienta adecuada. CMCT, CAA, SIEP, CEC.
4. Conocer y respetar las normas de utilización, seguridad y control de las herramientas y los recursos materiales en el aula-taller de Tecnología. CMCT, CSC.

#### **Bloque 2: Proyecto Técnico.**

1. Conocer y poner en práctica el proceso de trabajo propio de la Tecnología, empleándolo para la realización de los proyectos propuestos, estableciendo las fases de ejecución. CMCT, CAA, SIEP, CAA.
2. Realizar las operaciones técnicas previstas en el plan de trabajo para la construcción de un objeto tecnológico, utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de aprovechamiento, cumplimiento de las normas de seguridad y respeto al medio ambiente, valorando las condiciones del entorno de trabajo. CMCT, CSC, CEC.
3. Participar activamente en las tareas de grupo y asumir voluntariamente las tareas de trabajo propias, sin ningún tipo de discriminación, manifestando interés hacia la asunción de responsabilidades dentro de un equipo. CSC, CAA, SIEP.
4. Elaborar documentos que recopilen la información técnica del proyecto, en grupo o individual, para su posterior divulgación escrita y oral, empleando los recursos tecnológicos necesarios. CCL, CD, CMCT.

#### **Bloque 3: Iniciación a la programación.**

1. Conocer y manejar de forma básica un entorno de programación gráfico. CMCT, CD.
2. Adquirir las habilidades y conocimientos necesarios para elaborar programas que resuelvan problemas sencillos, utilizando la programación gráfica. CAA, CMCT, CD.

#### **Bloque 4: Iniciación a la robótica.**

1. Identificar y conocer los elementos de los sistemas automáticos sencillos de uso cotidiano. CMCT, CLL, CEC.
2. Diseñar y construir sistemas automáticos sencillos y/o robots básicos. CMCT, CAA, CEC, SIEP.
3. Elaborar programas gráficos para el control de sistemas automáticos básicos y/o robots básicos. CMCT, CD, CEC, SIEP, CLL.

## **2º ESO y 3º ESO TECNOLOGÍA**

### **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. CAA, CSC, CCL, CMCT.

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. SIEP, CAA, CSC, CMCT.

3. Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada. CMCT, SIEP, CAA, CD, CCL.

4. Emplear las Tecnologías de la Información y la Comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico. CD, SIEP, CAA.

5. Valorar el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones. CAA, CSC, CEC.

### **Bloque 2. Expresión y comunicación técnica.**

1. Representar objetos mediante vistas y perspectivas (isométrica y caballera) aplicando criterios de normalización y escalas. CMCT, CAA, CEC.

2. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos. CMCT, CAA, CEC.

3. Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización. CMCT, CAA, SIEP, CCL, CEC.

4. Conocer y manejar los principales instrumentos de dibujo técnico. CMCT, CAA.

5. Representar objetos mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador. CD, CMCT, SIEP, CAA, CEC.

### **Bloque 3. Materiales de uso técnico.**

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. CMCT, CAA, CCL.

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. SIEP, CSC, CEC.

3. Conocer y analizar la clasificación y aplicaciones más importantes de los materiales de uso técnico. CMCT, CAA, CCL.

4. Identificar los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual. CMCT, CAA, CSC, CCL, CEC.

### **Bloque 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas.**

1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos. Identificar los distintos tipos de estructuras y proponer medidas para mejorar su resistencia, rigidez y estabilidad. CMCT, CAA, CEC, SIEP, CCL.

2. Observar, conocer y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura. Calcular sus parámetros principales. CMCT, CSC, CEC, SIEP.

3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas. Conocer cómo se genera y transporta la electricidad, describiendo de forma esquemática el funcionamiento de las diferentes centrales eléctricas renovables y no renovables. CMCT, CSC, CCL.

4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas. Conocer y calcular las principales magnitudes de los circuitos eléctricos y electrónicos, aplicando las leyes de Ohm y de Joule. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas. CAA, CMCT.

5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales.

Conocer los principales elementos de un circuito eléctrico. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada.

Montar circuitos con operadores elementales a partir de un esquema predeterminado. CD, CMCT, SIEP, CAA.

6. Diseñar, construir y controlar soluciones técnicas a problemas sencillos, utilizando mecanismos y circuitos. SIEP, CAA, CMCT, CSC, CEC.

7. Conocer y valorar el impacto medioambiental de la generación, transporte, distribución y uso de la energía, fomentando una mayor eficiencia y ahorro energético. CSC, CMCT, CAA, CCL.

### **Bloque 5. Iniciación a la programación y sistemas de control.**

1. Conocer y manejar un entorno de programación distinguiendo sus partes más importantes y adquirir las habilidades y los conocimientos necesarios para elaborar programas informáticos sencillos utilizando programación gráfica por bloques de instrucciones. CD, CMCT, CAA, CCL, SIEP.

2. Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione. CMCT, CD, SIEP, CAA.

3. Identificar sistemas automáticos de uso cotidiano. Comprender y describir su funcionamiento. CMCT, CD, SIEP, CAA, CCL.

4. Elaborar un programa estructurado para el control de un prototipo. CMCT, CD, SIEP, CAA.

### **Bloque 6. Tecnologías de Información y la Comunicación.**

1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos. CD, CMCT, CCL.

2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información. Mantener y optimizar el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.). CD, SIEP.

3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos. CMCT, CD, SIEP, CSC, CCL.

4. Aplicar las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo. CD, SIEP, CCL.

5. Aplicar las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo). CD, SIEP, CCL.

6. Conocer el concepto de Internet, su estructura, funcionamiento y sus servicios básicos, usándolos de forma segura y responsable. CD, CAA, CSC.

7. Utilizar Internet de forma segura para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido (copyright o licencias colaborativas). CD, CAA, CSC, SIEP, CLL.

8. Valorar el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual. CD, CSC, CEC.

## **4º ESO TECNOLOGÍA**

### **Bloque 1: Tecnologías de la Información y de la Comunicación.**

1. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica. CMCT, CAA.

2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. Conocer los principios básicos del funcionamiento de Internet. CMCT, CD, SIEP, CAA, CSC.

3. Elaborar sencillos programas informáticos. CMCT, CD, CAA, SIEP.

4. Utilizar equipos informáticos. CD, CAA.

5. Conocer las partes básicas del funcionamiento de las plataformas de objetos conectados a Internet, valorando su impacto social. CMCT, CD, CSC.

### **Bloque 2: Instalaciones en viviendas.**

1. Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización. CMCT, CCL.

2. Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada. CMCT, CAA.

3. Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético. CMCT, SIEP, CAA, CSC.

4. Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético. CAA, CSC, CEC.

### **Bloque 3: Electrónica.**

1. Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales. CMCT, CAA.

2. Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada. CMCT, CD, CAA.

3. Experimentar con el montaje de circuitos electrónicos analógicos y digitales elementales, describir su funcionamiento y aplicarlos en el proceso tecnológico. CMCT, CAA, SIEP.

4. Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos. CMCT, CD.

5. Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos. CMCT, CAA, SIEP.

6. Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento, y conocer las aplicaciones más importantes de estos sistemas. CMCT, CAA, SIEP.

7. Montar circuitos sencillos. CMCT, CAA, SIEP.

#### **Bloque 4: Control y robótica.**

1. Analizar sistemas automáticos y robóticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento. CMCT, CAA, CLL.

2. Montar automatismos sencillos. Diseñar, proyectar y construir el prototipo de un robot o sistema de control que resuelva un problema tecnológico, cumpliendo con unas condiciones iniciales. CMCT, SIEP, CAA, CSC.

3. Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma. CMCT, CD, SIEP.

4. Manejar programas de diseño asistido por ordenador de productos y adquirir las habilidades y los conocimientos básicos para manejar el software que controla una impresora 3D. CMCT, CD, CAA, SIEP.

5. Conocer el funcionamiento de una impresora 3D y diseñar e imprimir piezas necesarias en el desarrollo de un proyecto tecnológico. CMCT, CD, CAA, SIEP.

6. Valorar la importancia que tiene para la difusión del conocimiento tecnológico la cultura libre y colaborativa. CEC

#### **Bloque 5: Neumática e hidráulica.**

1. Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática. CMCT, CEC.

2. Identificar y describir las características y funcionamiento de este tipo de sistemas. Principios de funcionamiento, componentes y utilización segura en el manejo de circuitos neumáticos e hidráulicos. CMCT, CAA, CSC, CCL.

3. Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos. CMCT, CAA, CCL.

4. Experimentar con dispositivos neumáticos e hidráulicos y/o simuladores informáticos. CMCT, CD, CAA, SIEP.

5. Diseñar sistemas capaces de resolver un problema cotidiano utilizando energía hidráulica o neumática. CMCT, CAA, SIEP.

#### **Bloque 6: Tecnología y sociedad.**

1. Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia. CMCT, CAA, CEC, CLL.

2. Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos. CMCT, CAA, CD, CLL.

3. Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día. Adquirir hábitos que potencien el desarrollo sostenible. CSC, CEC.

# **TECNOLOGÍA INDUSTRIAL I 1º BACHILLERATO**

## **Bloque 1. Introducción a la ciencia de materiales.**

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. CMCT, CD, CAA.
2. Relacionar productos tecnológicos actuales/novedosos con los materiales que posibilitan su producción asociando las características de estos con los productos fabricados, utilizando ejemplos concretos y analizando el impacto social producido en los países productores. CL, CD, SIEP.
3. Identificar las características de los materiales para una aplicación concreta. CMCT, CD.
4. Determinar y cuantificar propiedades básicas de materiales. CMCT.
5. Relacionar las nuevas necesidades industriales, de la salud y del consumo con la nanotecnología, biotecnología y los nuevos materiales inteligentes, así como las aplicaciones en inteligencia artificial. CD, CAA.

## **Bloque 2. Recursos energéticos. Energía en máquinas y sistemas.**

1. Analizar la importancia que los recursos energéticos tienen en la sociedad actual describiendo las formas de producción de cada una de ellas así como sus debilidades y fortalezas en el desarrollo de una sociedad sostenible. CCL, CSC, CEC.
2. Realizar propuestas de reducción de consumo energético para viviendas o locales con la ayuda de programas informáticos y la información de consumo de los mismos. CD, CSC, SIEP.
3. Conocer y manejar las unidades de energía en el S.I. y las expresiones adecuadas para resolver problemas asociados a la conversión de energía en sistemas técnicos. CMCT, CAA.
4. Comprender las diversas formas de manifestarse la energía y su posible transformación. CMCT.
5. Calcular parámetros energéticos en máquinas y sistemas. CMCT.

## **Bloque 3. Máquinas y sistemas.**

1. Analizar los bloques constitutivos de sistemas y/o máquinas interpretando su interrelación y describiendo los principales elementos que los componen utilizando el vocabulario relacionado con el tema. CCL, CMCT.
2. Verificar el funcionamiento de circuitos eléctrico-electrónicos, neumáticos e hidráulicos característicos, interpretando sus esquemas, utilizando los aparatos y equipos de medida adecuados, interpretando y valorando los resultados obtenidos apoyándose en el montaje o simulación física de los mismos. CMCT, CD, CAA.

3. Realizar esquemas de circuitos que den solución a problemas técnicos mediante circuitos eléctricoelectrónicos, neumáticos o hidráulicos con ayuda de programas de diseño asistido y calcular los parámetros característicos de los mismos. CMCT, CAA.

4. Calcular las magnitudes asociadas a circuitos eléctricos de corriente continua. CMCT.

5. Conocer y calcular los sistemas complejos de transmisión y transformación del movimiento. CMCT.

#### **Bloque 4. Programación y robótica.**

1. Adquirir las habilidades y los conocimientos básicos para elaborar programas informáticos estructurados que resuelvan problemas planteados. CMCT, CD, CAA.

2. Emplear recursos de programación tales como: variables, estructuras de control y funciones para elaborar un programa. CMCT, CD.

3. Diseñar y construir robots o sistemas de control con actuadores y sensores adecuados. CD.

Programar un robot o sistema de control, cuyo funcionamiento solucione un problema planteado. CD, CAA.

#### **Bloque 5. Productos tecnológicos: diseño y producción.**

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. CD, CAA, SIEP.

2. Explicar las diferencias y similitudes entre un modelo de excelencia y un sistema de gestión de la calidad identificando los principales actores que intervienen, valorando críticamente la repercusión que su implantación puede tener sobre los productos desarrollados y exponiéndolo de forma oral con el soporte de una presentación. CCL, CD.

3. Conocer aplicaciones informáticas utilizadas en procesos de fabricación y prototipado de productos, atendiendo a la normalización internacional. CD.

#### **Bloque 6. Procedimientos de fabricación.**

1. Describir las técnicas utilizadas en los procesos de fabricación tipo, así como el impacto medioambiental que pueden producir identificando las máquinas y herramientas utilizadas e identificando las condiciones de seguridad propias de cada una de ellas apoyándose en la información proporcionada en las web de los fabricantes. CD, CAA

### **TECNOLOGÍA INDUSTRIAL II 2º BACHILLERATO**

#### **Bloque 1. Materiales.**

1. Identificar las características de los materiales para una aplicación concreta teniendo en cuenta sus propiedades intrínsecas y los factores técnicos relacionados con su estructura

interna así como la posibilidad de utilizar materiales no convencionales para su desarrollo obteniendo información por medio de las tecnologías de la información y la comunicación. CMCT, CD, CAA.

2. Determinar y cuantificar las propiedades mecánicas de materiales. CMCT.

3. Conocer las técnicas de modificación de las propiedades de materiales. CMCT, CD.

4. Interpretar y resolver diagramas de fase de diferentes aleaciones. CMCT.

## **Bloque 2. Principios de máquinas.**

1. Definir y exponer las condiciones nominales de una máquina o instalación a partir de sus características de uso, presentándolas con el soporte de medios informáticos. CCL, CD.

2. Describir las partes de motores térmicos y eléctricos y analizar sus principios de funcionamiento. CCL, CMCT, CSC.

3. Exponer en público la composición de una máquina o sistema automático identificando los elementos de mando, control y potencia y explicando la relación entre las partes que los componen. CCL, CMCT.

4. Representar gráficamente mediante programas de diseño la composición de una máquina, circuito o sistema tecnológico concreto. CD, CMCT.

5. Interpretar en un diagrama termodinámico el balance energético de cada uno de los procesos. CMCT.

6. Describir las partes de motores térmicos y analizar sus principios de funcionamiento, calculando parámetros básicos de los mismos (rendimientos, pares, potencia, geometrías del motor, etc). CCL, CMCT.

7. Identificar los diferentes elementos de un sistema de refrigeración y su función en el conjunto. CMCT, CSC.

8. Calcular la eficiencia de un sistema de refrigeración. CMCT, CSC.

9. Conocer e identificar los componentes de los circuitos hidráulicos y neumáticos, sus funciones y simbología. CMCT, CAA.

10. Conocer y calcular los parámetros físicos que configuran el funcionamiento de componentes y sistemas hidráulicos y neumáticos. CMCT.

11. Analizar el funcionamiento de circuitos neumáticos e hidráulicos. CMCT, CSC.

12. Diseñar, construir y/o simular circuitos neumáticos e hidráulicos. CMCT, CD.

13. Resolver problemas de circuitos RLC, calculando las magnitudes básicas y expresarlas de forma gráfica y numérica. CMCT.



### **Bloque 3. Sistemas automáticos de control.**

1. Implementar físicamente circuitos eléctricos o neumáticos a partir de planos o esquemas de aplicaciones características. CMCT, CAA.
2. Verificar el funcionamiento de sistemas automáticos mediante simuladores reales o virtuales, interpretando esquemas e identificando las señales de entrada/salida en cada bloque del mismo. CMTC, CD.
3. Distinguir todos los componentes de un sistema automático, comprendiendo la función de cada uno de ellos. CMCT, CAA.
4. Identificar sistemas automáticos de lazo abierto y cerrado en el entorno cercano. CMCT.
5. Identificar los elementos de mando, control y potencia, explicando la relación entre las partes que los componen. CMCT.
6. Diseñar, mediante bloques genéricos, sistemas de control para aplicaciones concretas describiendo la función de cada bloque en el conjunto y justificando la tecnología empleada. CMCT, CAA.

### **Bloque 4. Circuitos y sistemas lógicos.**

1. Diseñar mediante puertas lógicas, sencillos automatismos de control aplicando procedimientos de simplificación de circuitos lógicos. CMCT, CAA, CD.
2. Analizar el funcionamiento de sistemas lógicos secuenciales digitales describiendo las características y aplicaciones de los bloques constitutivos. CAA, CD.
3. Diseñar e implementar circuitos lógicos combinacionales como respuesta a un problema técnico concreto. CMCT, CAA.
4. Simplificar e implementar circuitos lógicos digitales con puertas lógicas y/o simuladores. CD, CAA.

### **Bloque 5. Control y programación de sistemas automáticos.**

1. Analizar y realizar cronogramas de circuitos secuenciales identificando la relación de los elementos entre sí y visualizándolos gráficamente mediante el equipo más adecuado o programas de simulación. CMCT, CAA, CD.
2. Diseñar circuitos secuenciales sencillos analizando las características de los elementos que los conforman y su respuesta en el tiempo. CD, CAA.
3. Relacionar los tipos de microprocesadores utilizados en ordenadores de uso doméstico buscando la información en Internet y describiendo las principales prestaciones de los mismos. CD.
4. Diseñar y programar un robot o sistema de control, cuyo funcionamiento solucione un problema planteado. CD, SIEP, CD, CAA.

## **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN 3º ESO**

1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información en la sociedad actual, tanto a partir de las transformaciones que se han producido en los ámbitos comunicativo, científico, tecnológico o artístico estudiados por el alumnado, como por su incidencia en las respectivas profesiones.

2. Identificar los distintos elementos físicos que componen el ordenador y diferenciar sus funciones.

3. Relacionar y utilizar los dispositivos de almacenamiento y los periféricos básicos.

4. Preparar y organizar la información en soporte magnético utilizando linux como sistema operativo.

5. Confeccionar, utilizando medios informáticos, documentos impresos textuales, numéricos y gráficos que se adapten a un determinado formato.

6. Utilizar programas de propósito general: procesador de textos, programas de presentaciones y hoja de cálculo como herramienta de apoyo de las diferentes áreas curriculares.

7. Utilizar los recursos básicos de Internet y las utilidades de transmisión y recepción de ficheros a distancia para la localización, selección y transferencia de información, así como para conectarse con otros centros o instituciones. Creación de una página Web personal por parte del alumno/a en la que se haga referencia a sus gustos y su currículum.

8. Entender el concepto de privacidad y los mecanismos y fenómenos asociados a ésta, como las contraseñas, la encriptación y la piratería telemática, para comprender la necesidad de unas reglas de comportamiento comunes en el mundo de las comunicaciones por ordenador.

## **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN 4º ESO**

### **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. CD, CSC.

2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. CD, CSC, CAA.

3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web. CD, SIEP, CSC.

### **Bloque 2. Ordenadores, sistemas operativos y redes.**

1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto. CD, CMCT, CCL.

2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general. CD, CMCT.

3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas. CD, CCL, CSC.

4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características. CD, CMC.

5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica. CD, CMCT, CSC.

### **Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital.**

1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos. CD, CCL, CMCT.
2. Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones. CD, CCL, CEC.

### **Bloque 4. Seguridad informática.**

1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. CD, CSC.
2. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. CMCT, CD, CSC.

### **Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos.**

1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos. CD, CCL, CSC.
2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica. CD, CMCT, CCL.
3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social. CD, CSC.

### **Bloque 6. Internet, redes sociales, hiperconexión.**

1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles. CD, CSC.
2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas. CD, CSC.
3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video. CD, SIEP, CEC.
4. Conocer el funcionamiento de Internet, identificando sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados. CMCT, CD, CAA

## **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN 1º BACHILLERATO**

<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO</b>	<b>Competencias clave a las que contribuye</b>
<b>Bloque 1. La sociedad de la información y el ordenador</b>		
EA.1.1.1.Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento. EA.1.1.2.Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.	CE.1.1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción.	Competencia social y ciudadana. Competencia digital. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO	Competencias clave a las que contribuye
<b>Bloque 2. Arquitectura de ordenadores</b>		
<p>EA.2.1.1. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador, identificando sus principales parámetros de funcionamiento.</p> <p>EA.2.1.2. Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema.</p> <p>EA.2.1.3. Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores, reconociendo su importancia en la custodia de la información.</p> <p>EA.2.1.4. Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores, analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.</p>	<p>CE.2.1. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>Competencia digital.</p> <p>Competencia para aprender a aprender.</p>
<p>EA.2.2.1. Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo, relacionando cada una de las partes con las funciones que realiza.</p> <p>EA.2.2.2. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas, en ordenadores personales, siguiendo instrucciones del fabricante.</p>	<p>CE.2.2. Instalar y utilizar <i>software</i> de propósito general y de aplicación, evaluando sus características y entornos de aplicación.</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>Competencia digital.</p> <p>Competencia para aprender a aprender.</p>
<p>CE.2.3. Utilizar y administrar sistemas operativos de forma básica, monitorizando y optimizando el sistema para su uso.</p>		<p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>Competencia digital.</p> <p>Competencia para aprender a aprender.</p>

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO	Competencias clave a las que contribuye
<b>Bloque 3. <i>Software</i> para sistemas informáticos</b>		
<p>EA.3.1.1. Diseña bases de datos sencillas y /o extrae información, realizando consultas, formularios e informes.</p> <p>EA.3.1.2. Elabora informes de texto que integren texto e imágenes, aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.</p> <p>EA.3.1.3. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.</p> <p>EA.3.1.4. Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo, generando resultados textuales, numéricos y gráficos.</p> <p>EA.3.1.5. Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas.</p> <p>EA.3.1.6. Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.</p>	<p>CE.3.1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>Competencia digital.</p> <p>Competencia para aprender a aprender.</p>
<p>CE.3.2. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario.</p>		<p>Competencia digital.</p> <p>Competencia para aprender a aprender.</p> <p>Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p>Conciencia y expresiones culturales.</p>

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO	Competencias clave a las que contribuye
<b>Bloque 4. Redes de ordenadores</b>		
<p>EA.4.1.1. Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.</p> <p>EA.4.1.2. Realiza un análisis comparativo entre diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.</p> <p>EA.4.1.3. Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica, indicando posibles ventajas e inconvenientes.</p>	<p>CE.4.1. Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores, relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas.</p>	<p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Competencia social y ciudadana.</p>
<p>EA.4.2.1. Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos, indicando sus ventajas e inconvenientes principales.</p>	<p>CE.4.2. Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa.</p>	<p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Competencia para aprender a aprender.</p>
<p>EA.4.3.1. Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.</p>	<p>CE.4.3. Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática.</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística. Competencia digital. Competencia para aprender a aprender.</p>
<p>CE.4.4. Explicar el funcionamiento de Internet, conociendo sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados.</p>		<p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Competencia para aprender a aprender.</p>
<p>CE.4.5. Buscar recursos digitales en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados, evaluando de forma crítica los contenidos recursos obtenidos.</p>		<p>Competencia digital. Competencia en comunicación lingüística. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia social y ciudadana. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO	Competencias clave a las que contribuye
<b>Bloque 5. Programación</b>		
EA.5.1.1. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos, elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.	CE.5.1. Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital.
EA.5.2.1. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que impliquen la división del conjunto en partes más pequeñas.	CE.5.2. Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en subproblemas y definiendo algoritmos que los resuelven.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital.
EA.5.3.1. Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.	CE.5.3. Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital.
EA.5.4.1. Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.	CE.5.4. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital.
EA.5.5.1. Realiza programas de aplicación sencillos, en un lenguaje determinado, que solucionen problemas de la vida real.	CE.5.5. Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado, aplicándolos a la solución de problemas reales.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

## TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN 2º BACHILLERATO

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO	Competencias clave a las que contribuye
<b>Bloque 1. Programación</b>		
EA.1.1.1. Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.	CE.1.1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital.
EA.1.2.1. Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.	CE.1.2. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital.
EA.1.3.1. Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente. EA.1.3.2. Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.	CE.1.3. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado, aplicándolos a la solución de problemas reales.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital.
EA.1.4.1. Elabora programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.	CE.1.4. Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
EA.1.5.1. Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones. EA.1.5.2. Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.	CE.1.5. Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO	Competencias clave a las que contribuye
<b>Bloque 2. Publicación y difusión de contenidos</b>		
<p>EA.2.1.1. Diseña páginas web y blogs con herramientas específicas, analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que están destinadas.</p> <p>EA.2.1.2. Explica las características relevantes de la web 2.0 y los principios en los que esta se basa.</p>	<p>CE.2.1. Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social, identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.</p>	<p>Competencia digital. Competencia social y ciudadana. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>
<p>EA.2.2.1. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.</p>	<p>CE.2.2. Elaborar y publicar contenidos en la web, integrando información textual, gráfica y multimedia, y teniendo en cuenta a quién van dirigidos y el objetivo que se pretende conseguir.</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital. Competencia para aprender a aprender.</p>
<p>EA.2.3.1. Explica las características relevantes de la web 2.0 y los principios en los que esta se basa.</p>	<p>CE.2.3. Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos, aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.</p>	<p>Competencia digital. Competencia social y ciudadana. Competencia para aprender a aprender.</p>

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO	Competencias clave a las que contribuye
<b>Bloque 3. Seguridad</b>		
EA.3.1.1. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red, considerando tanto los elementos <i>hardware</i> de protección como las herramientas <i>software</i> que permiten proteger la información.	CE.3.1. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital Competencia para aprender a aprender.
CE.3.2. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento, valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal. (Este criterio aparece como C.6 en el Bloque 1 del RD.1105/2014)		Competencia digital Competencia social y ciudadana. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CE.3.3. Describir los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.		Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital Competencia social y ciudadana.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TECNOLOGÍA GRUPOS NO BILINGÜES ESO

<b>Observación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en las actividades.</li> <li>• Hábito de trabajo.</li> <li>• Colaboración con el grupo.</li> </ul>	10%
<b>Revisión actividades y/o proyectos</b>	<p><i>ACTIVIDADES:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Realización de las actividades.</i></li> <li>• Puntualidad en la entrega.</li> <li>• Presentación y limpieza.</li> </ul> <p><i>PROYECTOS</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de la memoria según las instrucciones propuestas.</li> <li>• Originalidad en el diseño propuesto.</li> <li>• Funcionamiento del objeto construido</li> <li>• Calidad de acabado y estética</li> <li>• Puntualidad en la entrega.</li> <li>• Presentación y limpieza.</li> <li>• Normalización y simbología.</li> </ul>	40%
<b>Pruebas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionarios de respuesta escrita</li> </ul>	50%

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TECNOLOGÍA GRUPOS BILINGÜES ESO

<b>Observación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en las actividades.</li> <li>• Hábito de trabajo.</li> <li>• Colaboración con el grupo.</li> </ul>	<p><i>5% actividades no bilingües</i></p> <p><i>5% actividades bilingües</i></p>
--------------------	---	--

<p><b>Revisión actividades y/o proyectos</b></p>	<p><i>ACTIVIDADES:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Realización de las actividades.</i></li> <li>• Puntualidad en la entrega.</li> <li>• Presentación y limpieza.</li> </ul> <p><i>PROYECTOS</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de la memoria según las instrucciones propuestas.</li> <li>• Originalidad en el diseño propuesto.</li> <li>• Funcionamiento del objeto construido</li> <li>• Calidad de acabado y estética</li> <li>• Puntualidad en la entrega.</li> <li>• Presentación y limpieza.</li> <li>• Normalización y simbología.</li> </ul>	<p><i>30% en actividades y/o proyectos no bilingües</i></p> <p><i>10% en actividades y/o proyectos bilingües</i></p>
<p><b>Pruebas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionarios de respuesta escrita</li> </ul>	<p><i>40% en respuestas no bilingües</i></p> <p><i>10% en respuestas bilingües</i></p>

**Otras consideraciones sobre la evaluación:**

- ✓ **EVALUACIONES.** Se considera que un alumno ha superado satisfactoriamente una evaluación, cuando la media aritmética de las calificaciones de las diversas UU.DD. desarrolladas supere el 5, siempre y cuando, la nota mínima obtenida en cada U.D sea superior a 3,5 puntos; en caso contrario deberá recuperar las UU.DD en el examen de evaluación. EL examen de evaluación permitirá recuperar el 100% de la nota de la UUDD. Si el profesor lo estima conveniente, para recuperar una U.D. se podrán enviar actividades y/o trabajos que el alumno deberá presentar el día del examen evaluándose junto a la prueba escrita.

- ✓ **NOTA FINAL DE CURSO.** En alumno se considerará aprobado si tiene una nota final del curso igual o superior a 5. La nota final de curso será la media aritmética de las tres evaluaciones considerando que, para realizar la media aritmética, como máximo puede tener una evaluación suspensa y con una nota igual o superior a 4 puntos.
  
- ✓ **CONVOCATORIA ORDINARIA DE JUNIO.** Si el alumno tiene en alguna evaluación una nota inferior a 4 puntos o tiene dos o más evaluaciones suspensas tendrá que examinarse en la convocatoria ordinaria de junio de las UU.DD. suspensas. EL examen de junio permitirá recuperar el 100% de la nota de cada UDD. Si el profesor lo estima conveniente, para recuperar una U.D., se podrán enviar actividades y/o trabajos que el alumno deberá presentar el día del examen evaluándose junto a la prueba escrita. La nota obtenida en cada U.D. se usará para calcular la nota de la evaluación que se quiere recuperar junto con las notas del resto de las UU.DD. de dicha evaluación. Si la notas de la evaluación recuperada es igual o superior a 4 puntos se calculará la nota final de junio haciendo la media aritmética de las 3 evaluaciones siendo necesario obtener una nota final igual o superior a 5 para tener el curso aprobado.
  
- ✓ **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE.** Si el alumno no ha obtenido una nota igual o superior a 5 en la nota final del curso en junio, se tendrá que presentar en septiembre a las UU.DD suspensas. EL examen de septiembre permitirá recuperar el 100% de la nota de cada UU.DD. Si el profesor lo estima conveniente, para recuperar una U.D., se podrán enviar actividades y/o trabajos que el alumno deberá presentar el día del examen evaluándose junto a la prueba escrita. La nota obtenida en cada U.D. se usará para calcular la nota de la evaluación que se quiere recuperar junto las notas de las otras UU.DD. de dicha evaluación. Para calcular la nota final de septiembre se

realizará la nota media de las 3 evaluaciones siendo necesario obtener una nota igual o superior a 5 puntos para tener aprobada la asignatura.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TECNOLOGÍA INDUSTRIAL BACHILLERATO

Como única excepción, la materia de Tecnología Industrial I y II aplicará los siguientes:

Observación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en las actividades.</li> <li>• Aportación de ideas y soluciones.</li> <li>• Colaboración con el grupo.</li> <li>• Utilización de medios.</li> </ul>	10%
Revisión de tareas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tareas individuales.</li> <li>• Tareas grupales</li> </ul>	10%
Pruebas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionarios de respuesta escrita</li> </ul>	80%

Para la materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación, en 3º y 4º de ESO se aplicarán los mismos criterios que para Tecnología y en 1º y 2º de bachillerato se aplicará lo siguiente:

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN ESO

<b>Observación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en las actividades.</li> <li>• Hábito de trabajo.</li> <li>• Colaboración con el grupo.</li> </ul>	10%
<b>Revisión actividades y/o proyectos</b>	<p><i>ACTIVIDADES:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Realización de las actividades.</i></li> <li>• Puntualidad en la entrega.</li> <li>• Presentación y limpieza.</li> </ul> <p><i>PROYECTOS</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de la memoria según las instrucciones propuestas.</li> <li>• Originalidad en el diseño propuesto.</li> <li>• Funcionamiento del objeto construido</li> </ul>	40%

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calidad de acabado y estética</li> <li>• Puntualidad en la entrega.</li> <li>• Presentación y limpieza.</li> <li>• Normalización y simbología.</li> </ul>	
<b>Pruebas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionarios de respuesta escrita</li> </ul>	<i>50%</i>

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN BACHILLERATO**

A la hora de obtener la calificación final del alumno/a en cada uno de los trimestres, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- **90 %**, la nota media obtenida en las pruebas teórico-prácticas (si el tema o temas a examinar dispone de una serie de prácticas a presentar, las prácticas contarán un **40 %** y el examen un **50%**). La superación de las prácticas es obligatoria para realizar el examen. La nota media se realiza si se obtiene al menos un 50% en cada una de las partes teórico-práctica.
- **10 %**, la actitud del alumno/a, la asistencia a clase y la realización de los trabajos y las actividades propuestas diariamente en clase.

Para obtener una calificación positiva trimestral, el alumnado deberá obtener como media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada uno de los exámenes una calificación igual o superior a 5.

La **calificación final** se obtendrá como una media aritmética de las calificaciones obtenidas por el alumno/a en cada uno de los trimestres. La **evaluación de la materia se considerará como positiva**, cuando el alumno obtenga una **calificación igual o superior a 5**, siempre y cuando la nota obtenida en todos y **cada uno de los trimestres sea igual o superior a 4 puntos**.

### **Criterios de recuperación**

Se realizará una prueba de recuperación al final de cada trimestre, el cual versará sobre los contenidos teóricos y prácticos vistos durante el trimestre en los cuales el alumno/a no ha obtenido una calificación igual o superior a 5.

Para aquellos alumnos/as que tengan pendiente alguna evaluación se realizará un examen final, el cual versará sobre los contenidos teóricos y prácticos vistos durante dicha evaluación.

Si el alumno/a no ha superado con éxito en la prueba ordinaria la materia, deberá realizar en septiembre un examen teórico-práctico, en el cual

se recogerán todos los contenidos vistos durante el curso en clase y se entregarán todos los trabajos pendientes.