

Información al alumnado y sus familias

Curso 2025/26

Departamento:	Tecnología
Materia o ámbito:	Ámbito Práctico – 4º Diversificación
Curso:	4º ESO

Procedimientos e instrumentos de evaluación

Los instrumentos utilizados para la evaluación deben ser variados, se van utilizar los siguientes:

1. Observación sistemática en el aula del trabajo y comportamiento del alumno.
2. Grado de participación en los trabajos en grupo.
3. Pruebas orales y escritas de los contenidos. Se realizará un examen al final de cada unidad didáctica. En estas pruebas se valorará el grado de consecución de las competencias específicas asociadas a la unidad.
4. Trabajos realizados en el aula de informática.
5. Actividades y trabajos escritos: (actividades realizadas en clase, en casa, trabajos sobre temas concretos). Se valorará la realización de las actividades de forma diaria, su entrega de acuerdo a normas y plazos previstos y la claridad, orden y limpieza.
6. Cuaderno: Valorándose contenidos, orden, limpieza y presentación en el plazo acordado.
7. Proyecto técnico (en las materias en las que se trabaje en el taller): Realizado en grupo y compuesto de dos fases:
 - a. Construcción de la maqueta: En él se valorarán los siguientes aspectos: Calidad global (acabado, funcionamiento, cumplimiento de condiciones y solución a la necesidad planteada,...). Exposición del proyecto. Fiabilidad (garantía de funcionamiento prolongado). Originalidad. Soluciones a problemas inesperados. Cumplimiento de plazos. Uso de materiales reciclados. Rendimiento en clase (tiempo útil/total). Respeto (compañeros, instalaciones, profesor). Utilización correcta de maquinaria y herramientas). Evitar el despilfarro. Cumplimiento de normas de seguridad e higiene. Limpieza y orden en el puesto de trabajo.

- b. Elaboración de la memoria-informe: Valorándose: Contenidos. Presentación y orden. Exposición de problemas. Bocetos de soluciones. Investigación. Modificaciones. Planificación. Cumplimiento de plazos.
- 8. Prácticas: Realizadas en grupo para mostrar las aplicaciones reales de las explicaciones teóricas. Se valorarán el rendimiento en clase, el trabajo en equipo, los racionamientos y reflexiones finales que suscita la realización de las prácticas.
- 9. Actitud del alumno: Valoración de hábitos y conductas, teniendo en cuenta:
 - a. Compañerismo (guarda turno para el uso de herramientas, no grita, respeta las ideas de los demás, coopera con los compañeros,...).
 - b. Atiende las explicaciones del profesor, no interrumpe el desarrollo de la clase.
 - c. Esfuerzo e interés.

Criterios de evaluación

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 6.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

Criterios de calificación

En el cálculo de la calificación en cada una de las evaluaciones se tendrán en cuenta los siguientes aspectos, valorados cada uno de ellos entre 0 y 10, según los siguientes porcentajes:

Concepto	Instrumento evaluación	% nota final evaluación
Controles y exámenes teóricos	3	50%
Proyecto técnico y prácticas de clase	2, 7, 8, 9	20%
Pruebas informáticas	1, 4, 9	20%

Actividades (cuaderno, deberes, trabajos)	1, 5, 6	10%
---	---------	-----

La **calificación final de las evaluaciones** resultará de calcular la media ponderada, redondeada con dos cifras decimales, de las calificaciones obtenidas en cada uno de los apartados.

La calificación del alumnado se realizará combinando dos sistemas complementarios:

- Criterios de corrección porcentuales, aplicados a exámenes, trabajos y prácticas de aula, que proporcionarán la nota numérica trimestral y final.
- Evaluación de los criterios de evaluación del currículo oficial, que se registrarán y ponderarán mediante la aplicación Additio, lo que permitirá llevar un seguimiento individualizado y objetivo del grado de adquisición de las competencias específicas de la materia.

Este doble sistema asegura, por un lado, la transparencia en la calificación tradicional, y por otro, la trazabilidad y coherencia con los criterios establecidos en el currículo de Secundaria y Bachillerato en Aragón.

La aplicación Additio permitirá vincular cada instrumento de evaluación a uno o varios criterios de evaluación, obteniendo automáticamente informes de progreso que complementarán la nota numérica y facilitarán la comunicación con alumnado y familias.

La siguiente tabla muestra la aplicación de los porcentajes asignados a los distintos criterios de evaluación en cada una de las unidades didácticas:

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)	Peso CE por UD	UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6
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 interdisciplinarios 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.	4,0%	2,0%	2,0%				
	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.	4,0%	2,0%	2,0%				
	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.	2,0%	2,0%					
10,0%								

CCE.AP.2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios, 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.	4,0%	2,0%					2,0%
20,0%	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.	16,0%	4,0%	4,0%	4,0%	4,0%		
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.	3,0%	3,0%					
6,0%	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.	3,0%	3,0%					
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	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.	30,0%		10,0%	8,0%	7,0%	5,0%	

sistemas de control programables o en robótica.								
30%								
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.	7,0%		2,0%	2,0%	2,0%	1,0%	
	5.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje.	1,0%	1,0%					
15,0%	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.	7,0%		2,0%	2,0%	2,0%	1,0%	
CE.AP.6. Identificar y resolver problemas técnicos 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.	6.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	3,0%					3,0%	
	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.	4,0%					3,00%	
10,0%	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.	3,0%					1,5%	1,50%
CE.AP.7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus	7.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de	3,0%						3,0%

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.	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.						
	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.	3,0%					3,0%
9,0%	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.	3,0%					3,0%

La siguiente tabla define los criterios utilizados para determinar la calificación cualitativa obtenida en la evaluación a partir de la nota media numérica obtenida mediante los criterios anteriores:

Nota numérica	Calificación cualitativa
Menor de 5.00	Insuficiente
Mayor o igual que 5.00 y menor que 5.75	Suficiente
Mayor o igual que 5.75 y menor que 6.75	Bien
Mayor o igual que 6.75 y menor que 8.75	Notable
Mayor o igual que 8.75	Sobresaliente

Si en alguna evaluación no es posible calificar alguno de los apartados anteriores, su porcentaje será sumado al correspondiente del apartado “Controles y exámenes teóricos”.

La **calificación final del curso** resultará de calcular la media de las calificaciones numéricas obtenidas en cada una de las tres evaluaciones parciales.

Los criterios utilizados para determinar la calificación final cualitativa obtenida a partir de la nota media numérica final, son los mismos que los descritos en la tabla anterior para las tres evaluaciones parciales.

Cualquier prueba de evaluación en la que se detecte que el alumno ha entregado materiales copiados de una fuente no autorizada, o de otro alumno, o también si ha hecho un uso de los mismos en una forma que no se ajusta a las normas planteadas por su profesor será calificada con una puntuación de 0.

Criterios de titulación

Con respecto a la **titulación** se seguirá la normativa definida en el artículo 27 (Artículo 27. Título de Graduado o Graduada en Educación Secundaria Obligatoria) de la Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Medidas de intervención educativa que se precisen

En función de las necesidades que surjan a lo largo del proceso, se implementarán las medidas adecuadas.