## 4.4. Criterios de calificación

SABERES BÁSICOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE  CALIFICACIÓN
A.1. Estrategias para la resolución de problemas. (subbloques A1 y A3)		4,35%
	Criterio 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual, analizando objetos y sistemas, siguiendo los pasos del método científico a través del método de proyectos.	4,35%
	Criterio 1.3. Utilizar herramientas de simulación en la construcción de conocimientos.	4,35%
	Criterio 2.1. Crear y diseñar soluciones originales a problemas definidos,	4,35%

aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	
Criterio 2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado.	4,35%
Criterio 2.3. Elaborar la documentación técnica normalizada necesaria (planos, esquemas, diagramas, etc.) para poder interpretar correctamente los datos en la futura construcción de la solución adoptada.	4,35%
Criterio 2.4. Trabajar cooperativamente, respetando las ideas y opiniones de los demás y desempeñando, con una actitud constructiva y empática, la función que le haya sido encomendada.	4,35%
Criterio 2.5. Contribuir a la igualdad de género mostrando una actitud	4,35%

	proactiva en el reparto indistinto de las correspondientes funciones dentro de los grupos de trabajo en los que participa	
	Criterio 3.1. Manipular y conformar materiales para la construcción de objetos o modelos, empleando herramientas y máquinas necesarias (por ejemplo, impresoras 3D, máquinas de corte CNC), respetando las normas de seguridad y salud.	4,35%
Bloque A Proceso de resolución de Problemas (subbloque A2*)	Criterio 3.2 Construir estructuras y mecanismos con elementos estructurales y operadores mecánicos o con simuladores en base a requisitos establecidos y aplicando cálculos y conocimientos científicos multidisciplinares.	4,35%
	Criterio 3.3. Diseñar, calcular, montar o simular circuitos eléctricos y electrónicos funcionales sencillos por medio de operadores eléctricos o electrónicos para resolver problemas concretos	4,35%

Bloque B Comunicación y difusión de ideas  B1. Representación gráfica  B2. Técnicas comunicativas.	Criterio 4.1. Representar ideas mediante bocetos, vistas y perspectivas, aplicando criterios de normalización y escalas, empleando para ello distintos recursos de diseño, incluyendo las herramientas digitales de diseño CAD.	4,35%
	Criterio 4.2. Describir y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, mediante la elaboración de la documentación técnica asociada con la ayuda de las herramientas digitales adecuadas y empleando los formatos y el vocabulario técnico apropiados, simbología y esquemas de sistemas tecnológicos.	4,35%
	Criterio 4.3. Respetar las ideas y la labor de otros, así como las normas y protocolos de comunicación propios del trabajo	4,35%

	cooperativo, participando y	
	colaborando de forma activa	
	y mostrando interés por el	
	trabajo tanto presencial	
	como en remoto.	
Bloque C Pensamiento	Criterio 5.1. Describir,	
Computacional,	interpretar y diseñar	
programación y robótica	soluciones a problemas	
	informáticos a través de	
	algoritmos y diagramas de	4 35%
	flujo, aplicando los	1,5570
	elementos y técnicas de	
	programación de manera	
	creativa.	
	Criterio 5.2. Programar	
	aplicaciones sencillas para	
	distintos dispositivos	
	(ordenadores, dispositivos	
	móviles y otros) empleando,	
	en entornos de desarrollo,	
	los elementos de	4,35%
	programación de manera	
	apropiada y aplicando sus	
	herramientas de edición y	
	módulos de inteligencia	
	artificial que añadan	
	funcionalidades	
	Ouitorio 50 A II	4.250/
	Criterio 5.3 Analizar,	4,35%
	construir y programar	
	sistemas de control	
	programado y robots para	
	automatizar procesos,	

	máquinas y objetos de manera autónoma, con o sin conexión a Internet	
Bloque D Digitalización del entorno personal de aprendizaje (en profundidad).**  **se desarrollará durante todo el curso	Criterio 6.1. Conocer los elementos y fundamentos de los dispositivos digitales de uso habitual y resolver problemas sencillos asociados, haciendo un uso eficiente de los recursos disponibles.	4,35%
	Criterio 6.2. Configurar y ajustar correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje y organizar la información de manera adecuada, ajustándose a sus necesidades y respetando la legalidad vigente	4,34%
	Criterio 6.3. Conocer el funcionamiento de Internet y los diferentes sistemas de comunicación e intercambio de información entre dispositivos, así como los riesgos y la normativa asociados a su uso, y adoptar las medidas de seguridad apropiadas para la protección de datos	4,34%

	personales y del resto de información, mostrando una actitud curiosa, crítica y responsable.	
Bloque E Tecnología sostenible.	Criterio 7.1. Conocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en el medio ambiente a lo largo de su historia.	4,34%
	Criterio 7.2. Valorar la importancia de la actividad tecnológica en el desarrollo sostenible, identificando sus aportaciones y repercusiones en distintos ámbitos.	4,34%
	Criterio 7.3. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental.	4,34%

En cada una de las evaluaciones se realizará la media de cada uno de los criterios de evaluación obtenidos esa evaluación