

ÁMBITO PRÁCTICO 2º DIVERSIFICACIÓN

PROGRAMACIÓN RESUMIDA DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

CURSO 2025-2026

Orden ECD/1172/2022 y ECD/867/2024

Fecha última modificación: 27/10/2025

a) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS	3
b) CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	13
c) PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CON ESPECIAL ATENCIÓN AL CARÁCTER FORMATIVO DE LA EVALUACIÓN Y A SU VINCULACIÓN CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	18
d) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	24

**a) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS
DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS**

UD1: Proyecto tecnológico y aplicaciones informáticas

UD2. Informática, programación y robótica

UD3. Sostenibilidad y ética tecnológica

UD4. Seguridad y actitud crítica en la red

Competencias específicas	Ponderación CE	Criterios de evaluación	Concreción criterio de evaluación	Unidades didácticas			
				U1	U2	U3	U4
CE.AP.1.	4.4%	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	<p>1.1.1 Analiza objetos técnicos, identifica problemas, analiza las necesidades y justifica la relevancia de abordar estos problemas en su entorno inmediato, describiendo las necesidades y su impacto en la comunidad.</p> <p><u>1.1.2 Idea y planifica soluciones tecnológicas emprendedoras estudiando sus necesidades y posibilidades de mejora creando un plan detallado de acción para llevar a cabo la propuesta.</u> 1.18%</p>	X			

		sus necesidades, requisitos y posibilidad es de mejora.					
4.4%	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.	1.2.1 Sabe aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos en equipo con una perspectiva interdisciplinar, asignando roles y responsabilidades. <u>1.2.2 Es capaz de seguir un proceso iterativo de validación en la gestión de proyectos desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución, haciendo un seguimiento adecuado de cada etapa del proyecto y mostrando cómo se aplican los resultados de la validación en las iteraciones posteriores.</u> 1.18%	X				
4.4%	1.3. Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como	1.3.1 Sabe abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas, como lluvia de ideas, design thinking u otros métodos creativos, ideando soluciones innovadoras, eficientes y accesibles. 1.18% 1.3.2 Utiliza métodos de investigación para la	X				

		métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles.	ideación de soluciones eficientes y accesibles, como análisis de mercados, encuestas, entrevistas u otros métodos.				
CE.AP.2.	4.7 %	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.	<p>2.1.1 Analiza correctamente la necesidad y demanda de un producto, identificando la demanda actual, la evaluación de su relevancia en el mercado y la comprensión de cómo el producto aborda esa necesidad específica.</p> <p>2.1.2 <u>Evalúa la evolución y el ciclo de vida de un producto considerando factores como la sostenibilidad, la obsolescencia programada, la viabilidad a largo plazo y su impacto ambiental y social, considerando aspectos éticos y sociales.</u></p> <p>1.35%</p>	X			
	2.4 %	2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando	<p>2.2.1 Utiliza herramientas de diseño asistido para modelar y planificar los diseños.</p> <p>2.2.2 Utiliza los materiales y recursos adecuados para la fabricación de productos tecnológicos, seleccionando adecuadamente los componentes mecánicos, eléctricos y electrónicos según las necesidades del producto.</p>	X			

		los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.	2.2.3 <u>Conoce, utiliza y aplica correctamente técnicas de fabricación manual, mecánica y digital para fabricar prototipos o productos.</u> 0.88%			
CE.AP.3.	14.2% %	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.	3.1.1 Es capaz de intercambiar información de manera clara y asertiva, participando en discusiones, debates o proyectos colaborativos y demostrando habilidad para comunicarse de manera efectiva con sus compañeros utilizando un lenguaje técnico adecuado. 3.1.2 <u>Utiliza adecuada y correctamente herramientas digitales para el trabajo en equipo.</u> 7.1%	X	X	
	21.3%	3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación,	3.2.1 <u>Presenta propuestas tecnológicas de manera efectiva, demostrando habilidades de comunicación, entonación, gestión del tiempo, expresión clara y adaptación del discurso al público objetivo, utilizando un lenguaje inclusivo y no sexista.</u> 21.3%	X		

		expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.					
CE.AP.4.	3.8%	<p>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.</p> <p>4.1.1 Diseña y monta sistemas automáticos y/o robots que incorporan conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y sistemas de control, integrando conocimientos de diferentes disciplinas.</p> <p>4.1.2 <u>Aplica los conocimientos de programación para dotar a sistemas o robots de capacidades autónomas.</u></p> <p>0.89%</p>	<p>4.1.1 Diseña y monta sistemas automáticos y/o robots que incorporan conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y sistemas de control, integrando conocimientos de diferentes disciplinas.</p> <p>4.1.2 <u>Aplica los conocimientos de programación para dotar a sistemas o robots de capacidades autónomas.</u></p> <p>0.89%</p>	X			

CE.AP.5.	9.6%	5.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	5.1.1 <u>Integra recursos digitales de manera autónoma para configurar su entorno personal de aprendizaje.</u> 9.6%	X	X	X	X
	3.6%	5.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje .	5.2.1 <u>Busca, selecciona y archiva la información necesaria haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje.</u> 1.8% 5.2.2. Utiliza las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	X	X	X	X
	0.9%	5.3. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje	5.3.1. <u>Interactúa en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo.</u> 0.45% 5.3.2 Comparte y publica información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud				X

		colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándos e a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	participativa y respetuosa.				
CE.AP.6. 14.28%	3.1%	Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	<p>6.1.1 Conecta dispositivos y gestiona redes locales con actitud proactiva</p> <p>6.1.2 Conoce los dispositivos y comprende los procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica</p>		X		
	4.7%	6.2. Proteger los datos personales y la huella digital generada en Internet, configurar	<p>6.2.1 <u>Protege los datos personales y la huella digital generada en internet.</u> 1.35%</p> <p>6.2.2 Configura las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.</p>			X	

		<p>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>					
	4.7%	<p>6.3. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de</p>	<p>6.3.1 <u>Hace un uso ético de los datos y las herramientas digitales en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.</u> 1.35%</p> <p>6.3.2 Conoce y aplica las normas de etiqueta digital respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la</p>				X

		uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	red.				
CE.AP.7. 14.28%	4.7%	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.	7.1.1 Analiza y aplica criterios de sostenibilidad y accesibilidad en el diseño y selección de materiales para productos tecnológicos. 7.1.2 Integra criterios de sostenibilidad en los procesos de fabricación, implementando prácticas que minimizan el impacto ambiental durante la fabricación, tales como el uso de energías renovables, reducción de residuos u optimización de recursos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y el planeta.		X		

	4.7%	<p>7.2.</p> <p>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>7.2.1 Analiza los beneficios de la arquitectura bioclimática en el cuidado del entorno.</p> <p>7.2.2 Comprende el beneficio del ecotransporte.</p> <p><u>7.2.3 Valora la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.</u> 0.57%</p>		X	
	4.7%	<p>7.3.</p> <p>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>	<p>7.3.1 Identifica y valora proyectos tecnológicos de carácter social, abordando la participación propia y de compañeros en actividades de voluntariado o servicio a la comunidad.</p>	X	X	

b) CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.

Tabla 3

UNIDAD DIDÁCTICA	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Concreción del criterio de evaluación	Saberes básicos	Concreción de saberes básicos
UD1: Proyecto tecnológico y aplicaciones informáticas	CE.AP.1. CE.AP.2. CE.AP.3. CE.AP.5.	1.1.4.4% 1.2. 1.3. 2.1 2.2 3.1 3.2. 5.1 5.2	1.1.1 1.1.2 1.2.1. 1.2.2. 1.3.1. 1.3.2. 2.1.1 2.1.2 2.2.1 2.2.1 2.2.3 3.1.1 3.1.2 3.2.1 5.1.1 5.2.1 5.2.2	Proceso de resolución de problemas Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados. Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. Electricidad y electrónica básica para el	Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados. Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. Electricidad y electrónica básica para el

	CE.AP. 7	7.3	7.3.1	montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación , cálculo, diseño y aplicación en proyectos. Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Introducción a la fabricación digital. Impresoras 3D. Respeto de las normas de seguridad e higiene. Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.
--	----------	-----	-------	---

UD2. Informática, programación y robótica	CE.AP.4.	4.1.	4.1.1 4.1.2	Pensamiento computacional, programación y robótica	Aplicaciones informáticas para ordenadores y dispositivos móviles. Sistemas de control programado. Montaje físico y/o uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos. Fundamentos de la robótica. Montaje, control programado de robots de manera física o por medio de simuladores. Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje.
	CE.AP.5.	5.1 5.2	5.1.1 5.2.1 5.2.2		
	CE.AP.6.	6.1	6.1.1 6.1.2	Digitalización del entorno personal de aprendizaje Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación	

UD3. Sostenibilidad y ética tecnológica	CE.AP.5.	5.1.	5.1.1	Tecnología sostenible	Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes. Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
		5.2	5.2.1 5.2.2		
	CE.AP.7	7.1	7.1.1 7.1.2		
		7.2	7.2.1 7.2.2 7.2.3		
		7.3	7.3.1		
UD4. Seguridad y actitud crítica en la red	CE.AP.3	3.1	3.1.1 3.1.2	Seguridad, bienestar digital y ciudadanía digital crítica	Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos (ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados,
		5.1			
		5.2	5.1.1		
		5.3	5.2.1 5.2.2		
			5.3.1 5.3.2		
	CE.AP.5	6.2			
		6.3	6.2.1 6.2.2		

	CE.AP.6				adicciones, etc.). Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital y propiedad intelectual. Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. Comercio electrónico: facturas digitales y formas de pago. Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.
--	---------	--	--	--	---

c) PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CON ESPECIAL ATENCIÓN AL CARÁCTER FORMATIVO DE LA EVALUACIÓN Y A SU VINCULACIÓN CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Procedimientos de evaluación	Instrumentos
Observación sistemática	Lista de control (LC)
	Participación diaria (PD)
Análisis de producciones	Cuaderno de clase (CCL)
	Textos escritos (TE)
	Proyecto (P)
	Ficha-Cuestionario (FC)
	Trabajo informático (TI)
	Prácticas de taller (PT)
Pruebas específicas	Prueba escrita de Unidad Didáctica (PEUD)
	Prueba oral (PO)
	Prueba escrita global (PEG)
	...

Criterios de evaluación	Procedimientos de evaluación								Unidad o unidades en las que se trabaja
	L C	P D	C	P	T I	P T	P E U D	E O	
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.	X	X		X					UD1
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.	X	X		X					UD1
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.	X	X		X					UD1
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.					X			X	UD3

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.		X		X					UD1
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.		X		X	X			X	UD1 UD3
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.		X		X	X			X	UD1 UD3 UD4
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.		X	X	X	X	X	X		UD2
5.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el	X				X				UD1

entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.								UD2 UD3 UD4
5.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje.				X				UD1 UD2 UD3 UD4
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.				X				UD4
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.	X			X	X			UD2
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				X			X	UD4

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.				X		X	UD4	
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.				X		X	UD3	
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.				X		X	UD3	
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				X		X	UD3	

voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.

Rúbricas de los diferentes instrumentos de evaluación

Cuaderno

	Hasta 100 %	Hasta 50 %	0 %
Contenido (8 puntos)	Completo y corregido	Incompleto y/o no corregido en su totalidad	Falta la mayor parte de contenidos y/o correcciones
Presentación (2 puntos)	Limpieza, orden, buena letra y ortografía	Cuaderno con varios tachones, mala letra y faltas de ortografía	Cuaderno desordenado, letra ilegible y/o con muchas faltas de ortografía

Proyecto / Prácticas

	Hasta 100 %	Hasta 50 %	0 %
Documentación (2 puntos)	Contenidos completos y presentación adecuada	Falta algún apartado y/o la presentación no es adecuada	Falta la mayor parte de los contenidos y mala presentación
Funcionamiento (3 puntos)	Funcionamiento adecuado y correcto	Algún fallo en el funcionamiento	No funciona
Trabajo grupo (1 punto)	Todos trabajan en beneficio común	Trabajo intermitente en colaboración	Necesita mejorar el trabajo colaborativo
Trabajo individual (3 puntos)	Trabajo correcto durante todas las fases del proyecto	Trabajo intermitente en las diversas fases del proyecto	Se distrae con facilidad y trabaja poco
Acabado (1 punto)	Acabado correcto	Hay alguna parte inacabada	El acabado no es correcto

Trabajos de informática

	Hasta 100 %	Hasta 50 %	0 %
Contenido (7 puntos)	Contenidos completos	Falta algún apartado	Falta la mayor parte de los contenidos
Autonomía (2 puntos)	Leyendo el guión de la actividad trabaja autónomamente	Puntualmente necesita aclaraciones en el guión de la actividad	Necesita continuamente ayuda para trabajar
Presentación (1 punto)	Cumple todos los criterios establecidos para la presentación de la actividad	Falta alguno de los criterios establecidos para la presentación de la actividad	Falta la mayor parte de los criterios establecidos para la presentación de la actividad

Observación directa

	Hasta 100 %	Hasta 50 %	0 %
Trabajo (3 puntos)	Trabaja diariamente	Trabaja intermitentemente	Carece de hábito de trabajo
Interés y participación (2 puntos)	Participa y muestra interés diariamente por la materia	Participa y muestra interés intermitentemente por la materia	Carece de interés por la materia y no participa en las clases
Comportamiento (3 puntos)	Tiene una actitud positiva en clase	En ocasiones su actitud debería mejorar	Comportamiento disruptivo
Material (1 punto)	Siempre trae el material solicitado	Algunas veces se olvida el material solicitado	Casi nunca trae el material solicitado
Puntualidad (1 punto)	Llega puntual a las clases	En ocasiones llega tarde a las clases	Habitualmente llega con retraso a las clases

En todos los trabajos y actividades que se deban entregar en una fecha determinada, la entrega fuera de plazo se considerará actividad no entregada.

d) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

1ª evaluación	
Instrumentos de evaluación	Ponderación
Prueba escrita electricidad	20%
Proyecto lámpara	25%
Prácticas de electricidad	10%
Simulación electricidad	25%
Cuaderno	10%
Observación directa	10%

2^a evaluación

Instrumentos de evaluación	Ponderación
Prueba escrita electrónica analógica	10%
Prueba escrita electrónica digital	10%
Simulación electrónica	25%
Prácticas de electrónica	10%
Cuaderno	10%
Proyecto puerta corredera	25%
Observación directa	10%

Para aquellos alumnos que al finalizar la evaluación no hayan superado los 5 puntos de calificación global, podrán tener nuevas oportunidades para superarla. Los alumnos realizarán o bien pruebas escritas, o bien realizarán algún trabajo o trabajos escritos después de cada evaluación. En caso de no superar los contenidos, durante el último trimestre se propondrá al alumno la realización de trabajos y/o pruebas escritas para recuperar los contenidos no superados durante el curso. En caso de no superar los contenidos, durante el último trimestre se propondrá al alumno la realización de trabajos y/o pruebas escritas para recuperar los contenidos no superados durante el curso. En este caso, la nota máxima de la evaluación recuperada será un 5 con la excepción de aquel alumnado que durante el trimestre correspondiente no hayan podido asistir por causas justificadas.

 3^a evaluación

Instrumentos de evaluación	Ponderación
Prácticas Arduino montaje y simulación	30%
Proyecto coche seguidor líneas	30%
Trabajo individual Web Seguridad y actitud crítica	10%
Trabajo global colaborativo sostenibilidad y ética tecnológica	10%
Exposición oral del trabajo global	10%
Observación directa	10 %