

CRITERIS D'AVALUACIÓ CURS 2025-26

ÀMBIT	CIÈNCIES I TECNOLOGIA
MATÈRIA	TECNOLOGIA I DIGITALITZACIÓ
NIVELL	4t d'ESO

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Competència específica 1

Identificar i proposar problemes tecnològics amb iniciativa i creativitat, tot estudiant les necessitats de l'entorn proper, aplicant estratègies i processos col·laboratius i iteratius relatius a projectes, per idear i planificar solucions de manera eficient i innovadora.

Competència específica 2

Aplicar diferents tècniques i coneixements interdisciplinaris utilitzant procediments i recursos tecnològics tot preveient el cicle de vida dels productes per construir solucions tecnològiques sostenibles que donin resposta a necessitats plantejades.

Competència específica 3

Comunicar, argumentar i difondre idees i solucions tecnològiques en diferents espais virtuals, emprant diversos recursos tot aplicant els elements i les tècniques necessàries per intercanviar la informació i fomentar el treball en equip.

Competència específica 4

Desenvolupar solucions sostenibles a problemes plantejats que incorporin l'automatització i les tecnologies emergents, per dissenyar i construir sistemes de control programables i robòtics.

Competència específica 5

Emprar les eines digitals de disseny i fabricació, adaptant-les i configurant-les a les necessitats tot aplicant els coneixements interdisciplinaris, per a una producció més eficient i sostenible.

Competència específica 6



Analitzar processos tecnològics, valorant l'impacte en la societat i l'entorn, tot aplicant criteris de sostenibilitat, per fer un ús ètic i ecosocialment responsable de la tecnologia

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

1. Competència personal, social i d'aprendre a aprendre.

3.1. Emprendre accions, de forma proactiva, que mostrin comprensió i respecte per les emocions, perspectives i experiències dels altres valorant la diversitat mitjançant estratègies de comunicació efectiva, activa i empàtica.

4.1. Argumentar de forma constructiva i amb autonomia, sobre les fortaleces i les debilitats pròpies mitjançant l'ús d'estratègies d'autoavaluació i coavaluació.

5.2. Anticipar i planificar, de manera autònoma, les accions més pertinents per aprendre mitjançant processos de metacognició i identificant l'error com una font d'aprenentatge.

5.4. Crear, amb suport si escau, instruments i estratègies d'autoavaluació i coavaluació en processos d'autoregulació de l'aprenentatge

2. Competència digital.

1.1. Utilitzar cercadors genèrics i específics fent ús d'opcions avançades i seleccionant i aplicant les estratègies més eficients en relació amb el repte plantejat.

1.2. Seleccionar, de manera autònoma, la informació trobada amb actitud crítica a partir de la verificació realitzada en relació amb el repte plantejat.

1.3. Emmagatzemar la informació trobada referenciant les cerques per reutilitzar-la en relació amb el repte plantejat, respectant la propietat intel·lectual.

1.4. Recuperar eficientment la informació emmagatzemada necessària per donar resposta al repte plantejat.

2.1. Seleccionar i configurar l'eina i el format més adequat en la creació de continguts digitals, en funció de la tasca i de les seves necessitats, de manera autònoma.

2.2. Crear i editar produccions digitals avançades de manera autònoma en tasques pròpies del context escolar.

2.3. Aplicar els drets d'autoria propis i d'altres persones, identificant els continguts de la xarxa sotmesos a drets d'autoria i també els de lliure distribució.

3.2. Realitzar productes digitals de manera col·laborativa, tant per a creacions digitals com per a l'organització del treball en grup, seleccionant les eines col·laboratives més adequades.

4.2. Utilitzar els recursos digitals de manera legal, en entorns personals i educatius.

4.4. Evitar els riscos físics, de manera autònoma, mantenint una postura saludable a partir de criteris ergonòmics en l'ús de tecnologies.

5.1. Programar aplicacions senzilles per a diferents dispositius (ordinadors, dispositius mòbils i altres) emprant els elements de programació de manera apropiada, fent servir el programari i els

llenguatges de programació adients, per resoldre problemes concrets.

5.2. Dissenyar i implementar construccions i estructures complexes per resoldre problemes concrets amb solucions creatives a través de la robòtica.

3. Competència ciutadana.

1.1. Justificar els grans canvis del món actual en els diferents àmbits de les humanitats i de les tecnologies, debatent les seves implicacions per a les generacions actuals i futures, a partir de l'anàlisi de problemes de l'entorn local i les seves implicacions globals.

1.3. Proposar accions que promoguin relacions de convivència amb totes les persones i grups socials, tant de l'entorn proper com de l'àmbit global.

3.2. Adoptar un paper actiu i compromès en la lluita per la superació d'estereotips i prejudicis, perquè totes les persones puguin desenvolupar les seves aspiracions.

4.1. Interpretar algunes problemàtiques ambientals en l'entorn proper, com ara la contaminació, la degradació dels ecosistemes i la pèrdua de biodiversitat.

4.2. Proporcionar arguments sobre el risc per a la salut i la sostenibilitat ambiental de determinades pràctiques, comportaments i hàbits, contrastant informacions fiables, objectives i amb una base científica vàlida. 4.3. Proposar accions de conservació, protecció i millora del patrimoni natural i cultural. 4.3. Justificar la necessitat de potenciar hàbits sostenibles per al benestar dels individus i la salut del planeta i la importància de la protecció dels éssers vius de l'entorn aplicant el concepte científic de la biodiversitat. 4.3. Justificar amb

4. Competència emprenedora.

1.2. Generar una gran varietat d'idees argumentades, de forma individual i col·lectiva, utilitzant diferents estratègies de creativitat i amb la retroacció a partir del diàleg, per tal de desenvolupar les aportacions de cadascú i trobar solucions innovadores al repte escollit, i integrar noves tècniques productives de creativitat al propi repertori.

1.3. Justificar la idea escollida de forma metòdica i argumentada, basada en criteris ètics i de viabilitat que tinguin en compte el desenvolupament sostenible de l'entorn.

2.3. Dissenyar cooperativament la idea triada tenint en compte els recursos materials, econòmics i financers, i humans òptims i necessaris, de manera detallada i acurada.

3.1. Planificar l'execució de la idea triada a partir del disseny realitzat, definint les tasques, la temporalització, els espais i les persones responsables de cada fase.

3.3. Avaluar i coavaluar de manera crítica el projecte emprenedor aportant propostes de millora i donar a conèixer el procés realitzat i el producte final obtingut de manera formal i pública.

CRITERIS ESPECÍFICS D'AVALUACIÓ

1.1 Idear i planificar solucions tecnològiques emprenedores que generin un valor a la comunitat, a partir de l'observació i l'anàlisi de l'entorn més proper, tot estudiant les necessitats, els requisits i les possibilitats de millora.

1.2 Aplicar, amb iniciativa, estratègies col·laboratives de gestió de projectes amb perspectiva interdisciplinària, seguint un procés iteratiu de validació, des de la

fase d'ideació fins a la resolució de problemes.

1.3 Desenvolupar la gestió del projecte de manera creativa, aplicant estratègies i tècniques col·laboratives, així com mètodes de recerca per a la ideació de solucions eficients, innovadores i respectuoses amb el medi ambient.

2.1 Analitzar el disseny d'un producte que doni resposta a una necessitat plantejada, avaluant-ne la demanda, l'evolució i la previsió de fi del cicle de vida amb criteri ètic, sostenible i responsable.

2.2 Fabricar productes i solucions tecnològiques, fent ús del disseny assistit, utilitzant les diferents tècniques d'elaboració manual, mecànica i digital, emprant de manera adequada els diferents materials i recursos mecànics, elèctrics, electrònics i digitals.

2.3 Argumentar les solucions tecnològiques aportades a les necessitats plantejades, valorant-ne la viabilitat econòmica, l'ús funcional, sostenible i eficient.

3.1 Intercanviar informació i fomentar el treball en equip de manera assertiva, emprant les eines digitals, el vocabulari tècnic, símbols i esquemes de sistemes tecnològics apropiats.

3.2 Presentar i difondre les propostes o solucions tecnològiques de manera concreta, emprant l'entonació, l'expressió, l'adaptació del discurs i del temps, usant un llenguatge inclusiu i lliure d'estereotips sexistes.

4.1 Dissenyar, construir, controlar i/o simular sistemes automàtics programables i robots que siguin capaços de fer tasques de forma autònoma, aplicant coneixements de mecànica, electrònica, pneumàtica i components dels sistemes de control, així com altres coneixements interdisciplinaris.

4.2 Integrar a les màquines i sistemes tecnològics aplicacions digitals emergents de control i simulació com Internet de les coses, tractament massiu de dades (big data) i intel·ligència artificial amb sentit crític, ètic i sostenible.

5.1 Resoldre tasques proposades de manera eficient mitjançant l'ús i la configuració de diferents aplicacions i eines digitals, tot aplicant coneixements interdisciplinaris amb autonomia.

5.2 Utilitzar en el disseny de solucions, eines de representació en tres dimensions i d'experimentació virtual mitjançant simuladors, per a la construcció del coneixement tecnològic.

5.3 Emprar diferents gestors de presentació, eines de difusió o publicació de la informació per a la realització de tasques col·laboratives.

5.4 Configurar programes o aplicacions informàtiques per al control de diferents automatismes.

6.2 Analitzar els beneficis i valorar la contribució de les tecnologies al desenvolupament sostenible i la cura de l'entorn, que aporten l'arquitectura bioclimàtica, les energies renovables i la mobilitat eficient.

6.1 Fer un ús responsable de la tecnologia, mitjançant l'anàlisi i l'aplicació de criteris de sostenibilitat en la selecció de materials, el disseny i els processos de fabricació dels productes tecnològics, tot minimitzant l'impacte en la societat i el planeta.

6.3 Identificar i valorar la repercussió i els beneficis del desenvolupament de projectes tecnològics de caràcter social per mitjà de comunitats obertes, accions de voluntariat o projectes de servei a la comunitat.

CRITERIS DE QUALIFICACIÓ

60 %	• Activitats d'avaluació competencial de les diferents unitats didàctiques • Memòries de projectes
20 %	Treball a l'aula / observació sistemàtica
10 %	Diari d'aprenentatge
10 %	Rúbriques autoavaluació i coavaluació

Cal tenir present que els percentatges són susceptibles de rebre modificacions atenent a les adaptacions.

CRITERIS DE RECUPERACIÓ

Avaluació continuada. En cas de no assolir un trimestre, l'alumnat podrà recuperar-ho mitjançant l'elaboració d'un treball específic i/o superant el trimestre següent.

CRITERIS DE SUPERACIÓ DE LA MATÈRIA

L'alumnat assolirà la matèria, Tecnologia i Digitalització de 4t d'ESO, sempre i quan disposi satisfactòriament de la majoria dels criteris d'avaluació de les competències específiques, esmenades en l'apartat de més amunt.

En el cas d'alumnat amb NESE, els seus criteris d'avaluació quedaran recollits al seu pla individualitzat.