DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 2º de ESO

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		% EN LA CALIFICACIÓN
Anotaciones en el CUADERNO DEL PROFESOR	Trabajo y participación en clase Uso del material indicado Participación y colaboración con el grupo Tareas de casa	**10%**
CUADERNO DE CLASE	Información organizada en apartados Todos los ejercicios hechos y corregidos Presentación, claridad y orden.	**10%**
PRODUCCIONES ESCRITAS: Trabajos individuales e Informes de prácticas	Contenido Puntualidad en la entrega Presentación Claridad y limpieza	**25%**
PRODUCCIONES ORALES: Preguntas en clase	Uso de vocabulario técnico Fluidez en la respuesta Claridad en la transmisión de las ideas.	
TRABAJO EN TALLER	Trabajo diario Diseño Construcción	**25%**
PRUEBAS ESCRITAS		**30%**

La **calificación en cada evaluación** se obtendrá realizando la media ponderada de cada uno de los instrumentos de evaluación anteriormente indicados. El alumno debe aprobar cada una de las evaluaciones para obtener un aprobado global en la asignatura. La **calificación final** se obtendrá como la media de las calificaciones obtenidas en cada una de las evaluaciones. En caso de que en alguna Unidad Didáctica no se realizase prueba escrita, el porcentaje de este instrumento se sumaría al de las producciones del alumnado. Igualmente, si una evaluación no se desarrollase proyecto en taller, el porcentaje de este procedimiento se repartiría entre los instrumentos que el profesor/a considere oportunos, siempre informando de ello al alumnado.

A lo largo del curso, se realizará como mínimo un examen de recuperación por evaluación para aquellos alumnos con calificación insuficiente. La calificación obtenida en estas pruebas será como máximo de 5 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN – 2º de ESO

CE.TD.1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.

1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información de forma guiada procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura.

1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas cotidianos, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación adecuadas al nivel del alumnado que faciliten la construcción de objetos.

CE.TD.2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.

2.1. Idear y describir soluciones originales a problemas definidos sencillos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.

2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como establecer de forma guiada la secuencia de las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.

CE.TD.3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.

3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad y respetando las normas de seguridad y salud.

3.2. Estimar cuantitativa y cualitativamente las transformaciones de velocidades y fuerzas en mecanismos simples.

3.3. Identificar las magnitudes eléctricas básicas, su relación y su efecto en circuitos sencillos.

CE.TD.4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.

4.1. Conocer y elaborar de forma guiada la documentación técnica y gráfica básica, utilizando la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

CE.TD.5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.

5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos básicos y diagramas de flujo sencillos, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.

5.2. Programar aplicaciones sencillas, de forma guiada con una finalidad concreta y definida, para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) aplicando herramientas de edición y empleando los elementos de programación de manera apropiada.

CE.TD.6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.

6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.

6.2. Crear contenidos y elaborar materiales sencillos y estructurados, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro y haciendo uso de los formatos de ficheros más apropiados.

CE.TD.7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus 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.

7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.

CRITERIOS DE PROMOCIÓN - TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2º ESO

Se considerará que el alumnado promociona si **supera el 50% de los aprendizajes imprescindibles asociados a cada criterio de evaluación** de la asignatura.

En caso de que el alumno o alumna tenga más de dos suspensos a final de curso, se valorará que el alumno o alumna está en situación de promocionar si 2/3 del equipo docente están a favor porque crean que la persona ha conseguido los objetivos generales y las competencias y/o puede cursar el curso siguiente con garantías de superarlo.