DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN - 3º 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.

Aquellos alumnos que cursando 3º de ESO tengan pendiente la asignatura del curso anterior (2º de ESO), se considerará superada la asignatura pendiente si en el curso actual supera la asignatura. En caso de no ser así, el profesor valorará si ha alcanzado los objetivos de la asignatura del curso pendiente.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN – 3º 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. Analizar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.

1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas de diversa índole, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de objetos.

1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.

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 diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, 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 necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, 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, incluidas máquinas de fabricación digital como las impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

3.2. Medir y realizar cálculos de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos, comprobando la coherencia de los datos obtenidos.

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. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos, 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. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades.

5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.

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, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.

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

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. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.

CRITERIOS DE PROMOCIÓN - TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

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.