

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%

Atendiendo al marco DUA, los procedimientos e instrumentos a usar van a ser variados (pruebas, trabajos, observación sistemática), dejando en algunas ocasiones que sea el propio alumnado el que elija qué tipo de instrumentos entregar.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los instrumentos de evaluación recogen en su conjunto la totalidad de los criterios de evaluación según la ponderación que se muestra a continuación.

La calificación de cada evaluación será la media ponderada de los criterios de evaluación trabajados en las diferentes unidades didácticas de dicha evaluación.

Si en una evaluación no se tiene registro de algunos de los instrumentos de evaluación, el porcentaje de ese instrumento se repartiría entre el resto de los instrumentos que el profesor/a considere oportunos, siempre informando de ello al alumnado y teniendo en cuenta la ponderación de los criterios de evaluación.

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 SUFICIENTE.

La nota de la evaluación final será la media de las tres evaluaciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA SUPERAR LA MATERIA 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	7,5%
1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual	5%

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 a problemas definidos sencillos	10%
2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo	7,5%

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, respetando las normas de seguridad y salud.	10%
3.2. Estimar velocidades y fuerzas en mecanismos simples.	7,5%
3.3. Identificar las magnitudes eléctricas básicas	7,5%

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 documentación técnica y gráfica básica, de manera colaborativa.	5%

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	7,5%

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 segura los dispositivos digitales	5%
6.2. Crear contenidos y elaborar materiales	10%
6.3. Organizar la información de manera estructurada	10%

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	7,5%

CRITERIOS DE PROMOCIÓN - TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2º ESO

Se considerará que el alumnado promociona si **supera los aprendizajes imprescindibles asociados a cada uno de los criterios de evaluación**, tal como se indica en este documento.

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.

En caso de promocionar de curso con esta materia suspensa, en el Plan de Refuerzo de la materia se indicarán aquellos criterios de evaluación no adquiridos.