

PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA - 3º de ESO

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		% EN LA CALIFICACIÓN
Anotaciones en el CUADERNO DEL PROFESOR	- Trabajo diario - Hábitos informáticos básicos en cada sesión - Continuidad en la realización de las prácticas - Respuestas a las preguntas formuladas en clase - Tareas indicadas para casa	10%
PRODUCCIONES DIGITALES: Prácticas de cada Unidad Didáctica	- Contenido - Estructura clara y organizada del pensamiento computacional - Puntualidad en la entrega - Entrega de todas las partes de cada práctica de acuerdo a las indicaciones de la profesora	60%
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 PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA DE 3ºESO

CE.PR.1 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.	
1.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles	10%
1.2. Seleccionar y organizar los materiales y herramientas	10%

CE.PR.2. 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.	
2.1. Fabricar objetos o sistemas robóticos	15%

CE.PR.3 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.	
3.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto	10%

CE.PR.4 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.	
4.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos	10%
4.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos	15%
4.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos con conexión a internet	10%

CE.PR.5 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.	
--	--

5.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental	10%
5.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes	10%

CRITERIOS DE PROMOCIÓN - PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA 3º 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.