

CPI LA JOTA

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

ÁMBITO PRÁCTICO 1º DIVERSIFICACIÓN

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

3º ESO

CURSO 2025-2026

1. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	SABERES BÁSICOS	U. D.
CE.AP.1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura. Abordar, identificar y proponer problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinarios 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 a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	1.1.A. Realizar búsquedas de información usando palabras clave adecuadas y operadores	<ul style="list-style-type: none"> – Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. – Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados. 	1
		1.1.B. Comprobar la fiabilidad de las fuentes y citarlas		
	1.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	1.2.A. Realizar análisis de objetos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> – Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. 	5
		1.2.B. Utilizar simuladores para comprender el funcionamiento de los sistemas tecnológicos		
CE.AP.2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios, utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo y analizando el ciclo de	2.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad, respetando las	2.1.A. Fabricar objetos utilizando herramientas adecuadas y aplicando fundamentos mecánicos y eléctricos.	<ul style="list-style-type: none"> -Electricidad básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos. - Materiales tecnológicos y su impacto ambiental. - Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Respeto de las normas de seguridad e higiene. - Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para 	1
		2.1.B. Respetar las normas de seguridad y salud		

vida de productos, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos	normas de seguridad y salud correspondientes.		abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.	
CE.AP.3. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, 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 desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	3.1.A. Elaborar la documentación técnica y gráfica 3.1.B. Utilizar herramientas digitales, empleando formatos y vocabulario técnico	–Dispositivos digitales. Elementos del hardware y software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos. -Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico. - Herramientas de edición y creación de contenidos. Procesadores de texto y software de presentación. Instalación, configuración y uso responsable.	1, 4, 5
CE.AP.4. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional, aplicando los conocimientos	4.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.	4.1.A Diseñar soluciones mediante técnicas de programación	– Algorítmica y diagramas de flujo. – Aplicaciones informáticas sencillas para ordenadores: Programación por bloques. – Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje.	1, 2

necesarios e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control programables o en robótica.	4.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición.	4.2.A. programar aplicaciones sencillas mediante herramientas de edición		
CE.AP.5. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	5.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos	5.1.A. Usar de manera segura los dispositivos digitales	-Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. - Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.	8
	5.2. 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.	5.2.A. Respetar los derechos de autor y difundir materiales en plataformas.	Propiedad intelectual. Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.	9

	5.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	5.3.A. Realizar un almacenamiento seguro de la información.		
CE.AP.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 valorando su importancia para el desarrollo sostenible.	7.1.A. Identificar conflictos éticos relativos al uso de las tecnologías emergentes	Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Tecnología sostenible.	10
	7.2. 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.	7.2.A. Valorar el papel de las tecnologías emergentes para garantizar el desarrollo sostenible		

PRIMERA EVALUACIÓN

Unidad 1: El proceso de resolución de problemas

C.E.	CR.EV.	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	SABERES BÁSICOS
1	1.2.	Observación directa	Pruebas escritas: 50% (media aritmética de todas las pruebas)	La resolución tecnológica de problemas
2	2.1.	Cuaderno de clase		El método de proyectos: analizar
7	7.1.	Trabajo individual o en equipo		El método de proyectos: diseñar
		Proyecto	Actividades de digitalización: 25% (actividades de dibujo asistido en CAD, internet y comunicación)	El método de proyectos: construir y evaluar
			Actividades de clase y taller: 25% (proyecto, fichas de trabajo y actividades de aula).	Productos tecnológicos. Ciclo comercial
				Productos tecnológicos. Tecnología sostenible

Unidad 2: Comunicación de ideas mediante la representación gráfica y CAD

C.E.	CR.EV	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	SABERES BÁSICOS
3	3.1.	Observación directa Cuaderno de clase	Pruebas escritas: 50% (media aritmética de todas las pruebas)	Comunicación gráfica de ideas Normalización
5	5.2.	Análisis de producciones: resúmenes, trabajos. Trabajo individual o en equipo Prueba escrita Proyecto	Actividades de digitalización: 25% (actividades de dibujo asistido en CAD, internet y comunicación) Actividades de clase y taller: 25% (proyecto, fichas de trabajo y actividades de aula).	Escalas Representación de objetos en el sistema diédrico. Vistas Representación de objetos en perspectiva Dibujar una figura en perspectiva a partir de las vistas Acotación. Tipos de líneas

SEGUNDA EVALUACIÓN

Unidad 3: Electricidad y electrónica básicas

C.E.	CR.EV.	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	SABERES BÁSICOS
2	2.1.	Observación directa Cuaderno de clase	Pruebas escritas: 50% (media aritmética de todas las pruebas)	Circuitos eléctricos y electrónicos Magnitudes eléctricas. La ley de Ohm
3	3.1.	Análisis de producciones: resúmenes, trabajos. Trabajo individual o en equipo Prueba escrita Proyecto	Actividades de digitalización: 25% (actividades de dibujo asistido en CAD, internet y comunicación) Actividades de clase y taller: 25% (proyecto, fichas de trabajo y actividades de aula).	Energía y potencia eléctricas Asociación de resistencias y generadores. Cálculo de magnitudes eléctricas fundamentales Funciones básicas de los principales componentes de un circuito

Unidad 4: Tratamiento y seguridad de la información

C.E.	CR.EV.	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	SABERES BÁSICOS
3	3.1.	Observación directa Cuaderno de clase	Pruebas escritas: 50% (media aritmética de todas las pruebas)	1. Publicación y difusión de documentación relativa a proyectos
5	5.2.	Análisis de producciones: resúmenes, trabajos. Trabajo individual o en equipo Prueba escrita Proyecto	Actividades de digitalización: 25% (actividades de dibujo asistido en CAD, internet y comunicación) Actividades de clase y taller: 25% (proyecto, fichas de trabajo y actividades de aula).	2. Conceptos básicos en la transmisión de datos 3. Principales tecnologías inalámbricas para la comunicación 4. Conexión a Internet 5. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos

TERCERA EVALUACIÓN

Unidad 5: Pensamiento computacional, programación y robótica

C.E.	CR.EV.	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	SABERES BÁSICOS
4	4.1.	Observación directa Cuaderno de clase	Pruebas escritas: 50% (media aritmética de todas las pruebas)	Automatismos y robots Microcontroladores
	4.2.	Análisis de producciones: resúmenes, trabajos.		Actividades de digitalización: 25% (actividades de dibujo asistido en CAD, internet y comunicación)
1	1.1.	Trabajo individual o en equipo Prueba escrita Proyecto	Actividades de clase y taller: 25% (proyecto, fichas de trabajo y actividades de aula).	Inteligencia artificial Internet de las cosas Elementos de un robot La tarjeta controladora Arduino Uno Software de programación para-Arduino Cómo conectar la tarjeta Arduino al ordenador

Unidad 6: Tecnología sostenible

C.E.	CR.EV.	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	SABERES BÁSICOS
2	2.1.	Observación directa Cuaderno de clase	Pruebas escritas: 50% (media aritmética de todas las pruebas)	Fabricación digital Impresión 3D
3		3.1.		Trabajo individual o en equipo
7	7.2.		Actividades de digitalización: 25% (actividades de dibujo asistido en CAD, internet y comunicación) Actividades de clase y taller: 25% (proyecto, fichas de trabajo y actividades de aula).	Materiales plásticos. Conocer para reciclar Técnicas de fabricación con materiales plásticos Fabricación sostenible

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Teniendo en cuenta las competencias de la materia de **Tecnología en 4ºESO**, asociadas a sus respectivos criterios de evaluación, así como las horas lectivas destinadas a cada área, los porcentajes en cuenta para obtener la calificación de cada una de las evaluaciones se reparten del modo siguiente:

- Pruebas escritas: 50% (media aritmética de todas las pruebas)
- Actividades de clase: 50% (fichas de trabajo y actividades de aula)

En cada prueba, producción o tarea a calificar, se indicarán los criterios de calificación o se proporcionarán las rúbricas o listas de cotejo correspondientes.

Los trabajos entregados fuera del plazo establecido recibirán únicamente el 50% de la calificación máxima posible.

Las notas numéricas se trasladarán al boletín y no se aplicará ningún tipo de redondeo.

EVALUACIÓN FINAL

La calificación de la evaluación final se obtendrá por media aritmética de las tres evaluaciones, tras las recuperaciones si las hubiere.

RECUPERACIÓN

- Si algún alumno tiene que recuperar alguna evaluación, se le informará debidamente.
- Si tras las pruebas de recuperación hay alguna evaluación suspensa con una nota igual o superior a 4 pero la media del curso es igual o superior a 5, el alumno aprobará la materia.