

CPI LA JOTA

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3ESO

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

3º ESO

CURSO 2023-2024

Índice

<u>1. TABLA COMPETENCIAS ESPECÍFICAS - CRITERIOS DE EVALUACIÓN - SABERES BÁSICOS (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3ESO)</u>	<u>3</u>
<u>2. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</u>	<u>8</u>
<u>3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN</u>	<u>11</u>

1. TABLA COMPETENCIAS ESPECÍFICAS - CRITERIOS DE EVALUACIÓN - SABERES BÁSICOS (TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3ESO)

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	SABERES BÁSICOS	U. D.	
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.	1.1.A. Realizar búsquedas de información usando palabras clave adecuadas y operadores	— 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. 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.	1.2.A. Realizar análisis de objetos tecnológicos	— 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			
	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.		1.3.A. Crear copias de seguridad en la nube	— Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.	3
			1.3.B. Identificar, analizar y tomar medidas para evitar los riesgos derivados del uso de las TIC		

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	SABERES BÁSICOS	U. D.	
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.	2.1.A. Idear y diseñar soluciones eficaces, creativas, sostenibles e innovadoras a problemas	<ul style="list-style-type: none"> — Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. — Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar. — Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes. — Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. 	1	
		2.1.B. Aplicar conceptos interdisciplinares			
	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.	2.2.A. Planificar los recursos necesarios y las tareas necesarias para la construcción de un proyecto			<ul style="list-style-type: none"> — Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados. — Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Introducción a la fabricación digital. Impresoras 3D. Respeto de las normas de seguridad e higiene.
		2.2.B. Trabajar individualmente y en grupo			

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	SABERES BÁSICOS	U. D.
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.	3.1.A. Fabricar objetos mediante conformación manual de materiales	— Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Introducción a la fabricación digital. Impresoras 3D. Respeto de las normas de seguridad e higiene.	1, 4, 5
		3.1.B. Utilizar técnicas de fabricación digital, como impresión 3D		
	3.2. Medir y realizar cálculos de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos, comprobando la coherencia de los datos obtenidos.	3.2.A. Medir magnitudes en circuitos y comprobar su coherencia	— Electricidad y electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.	4, 5
		3.2.B. Realiza cálculo en circuitos		
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.	4.1.A Crear documentación técnica y gráfica para comunicar proyectos	<ul style="list-style-type: none"> — Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital). — Técnicas de representación gráfica: vistas, acotación y escalas. — Aplicaciones CAD en dos dimensiones y en tres dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos. — Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos. 	1, 2
		4.1.B. Conocer y utilizar la simbología y el vocabulario técnico adecuado		

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	SABERES BÁSICOS	U. D.	
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.	5.1.A. Programar el código de aplicaciones sencillas	<ul style="list-style-type: none"> — Aplicaciones informáticas para ordenadores y dispositivos móviles. — Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje. 	8	
		5.1.B. Utilizar herramientas de edición e inteligencia artificial para mejorar aplicaciones			
	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.	5.2.A. Analizar el funcionamiento de robots y sistemas automáticos	<ul style="list-style-type: none"> — Sistemas de control programado. Montaje físico y/o uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos. Internet de las cosas. — Fundamentos de la robótica. Montaje, control programado de robots de manera física o por medio de simuladores. — Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje. 		9
		5.2.B. Diseñar y programar robots y sistemas automáticos			
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	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.	6.1.A. Analizar los componentes y sistemas de comunicación para hacer un uso eficiente	<ul style="list-style-type: none"> — Dispositivos digitales. Identificación y resolución de problemas técnicos. — Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación. — Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y 	3	
		6.1.B. Conocer los riesgos y las medidas de seguridad			

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	SABERES BÁSICOS	U. D.
detectar y resolver problemas técnicos sencillos.			riesgos (ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados, adicciones, etc.).	
	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.	6.2.A. Crear y difundir en medios digitales contenidos y materiales	— Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico. — Herramientas de edición y creación de contenidos. Hojas de cálculo. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.	3, 6, 7
6.2.B. Tener en cuenta la netiqueta y la propiedad intelectual				
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.	7.1.A. Identificar conflictos éticos relativos al uso de las tecnologías emergentes	— Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes. — Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	10
		7.1.B. Valorar el papel de las tecnologías emergentes para garantizar el desarrollo sostenible		

2. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

PRIMERA EVALUACIÓN

C.E.	CR.EV.	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CE. TD.1	1.1	1.1.A y 1.1.B	Proyecto	Rúbrica del proyecto
	1.3	1.3.A	Actividad de digitalización	Lista de cotejo 1
		1.3.B	Prueba escrita 1	Prueba escrita 1
CE. TD.2	2.1	2.1.A y 2.1.B	Proyecto	Rúbrica del proyecto
	2.2	2.2.A y 2.2.B	Proyecto	Rúbrica del proyecto
CE. TD.3	3.1	3.1.A	Proyecto	Rúbrica del proyecto
		3.1.B	Proyecto	Rúbrica del proyecto
		Piezas en TinkerCAD	Lista de cotejo 2	
CE. TD.4	4.1	4.1.A	Proyecto	Rúbrica del proyecto
			Fichas de trabajo	Lista de cotejo 3
			Prueba escrita 2	Prueba escrita 2
	4.1.B	Proyecto	Rúbrica del proyecto	
		Fichas de trabajo	Lista de cotejo 3	
		Examen 2	Prueba escrita 2	

C.E.	CR.EV.	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CE. TD.6	6.1	6.1.A y 6.1.B	Prueba escrita 1	Prueba escrita 1
	6.2	6.2.A y 6.2.B	Creación y difusión de contenidos digitales	Rúbrica de contenidos digitales

SEGUNDA EVALUACIÓN

C.E.	CR.EV.	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CE. TD.1	1.2	1.2.A	Análisis de objetos	Lista de cotejo 4
		1.2.B	Simulación	Lista de cotejo 5
CE. TD.2	2.2	2.2.A y 2.2.B	Proyecto	Rúbrica del proyecto
CE. TD.3	3.1	3.1.A	Proyecto	Rúbrica del proyecto
			Dossieres de prácticas	Rúbrica de las prácticas
	3.2	3.2.A	Dossieres de prácticas	Rúbrica de las prácticas
			3.2.B	Pruebas escritas
CE. TD.6	6.2	6.2.A	Tarea de edición multimedia	Lista de cotejo 5
			Hojas de cálculo	Lista de cotejo 6
		6.2.B	Creación y difusión de contenidos digitales	Rúbrica de contenidos digitales

TERCERA EVALUACIÓN

C.E.	CR.EV.	CONCRECIÓN DEL CRITERIO	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CE. TD.5	5.1	5.1.A y 5.1.B	Prácticas guiadas de programación	Rúbrica de las prácticas de programación
	5.2	5.2.A	Dossier de actividades	Lista de cotejo 7
		5.2.B	Proyecto	Rúbrica del proyecto
CE. TD.7	7.1	7.1.A	Debate	Rúbrica del debate
		7.1.B	Exposición oral	Rúbrica de presentación oral

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Teniendo en cuenta las competencias específicas de la materia de **Tecnología y Digitalización en 3ESO**, asociadas a sus respectivos criterios de evaluación, así como las horas lectivas destinadas a cada área, los porcentajes a tener en cuenta para obtener la calificación de cada una de las evaluaciones se reparten del modo siguiente:

- Pruebas escritas: 40% (media aritmética de todas las pruebas)
- Proyecto/s: 20%
- Actividades de digitalización: 25% (actividades de dibujo asistido en CAD, internet y comunicación)
- Actividades de clase: 15% (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.

Las notas numéricas se trasladarán al boletín bajo el siguiente criterio:

- 0-4,9: IN
- 5-5,7: SU
- 5,8-6,7: BI
- 6,8-8,7: NT
- 8,8-10: SB

RECUPERACIÓN

- Se realizará una prueba de recuperación de la primera evaluación tras las vacaciones de Navidad. Previamente se proporcionará al alumnado indicaciones para prepararla (actividades de refuerzo, contenidos de Classroom a revisar, etc.).
- Tras las vacaciones de Semana Santa se recuperará la segunda evaluación, con un sistema similar.
- En junio, previamente a la sesión de evaluación final, se realizará una recuperación de todas las evaluaciones que tenga suspensas el alumnado. Igualmente, se les darán las indicaciones oportunas.
- 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.

EVALUACIÓN FINAL

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