



Apartado 3 INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DEPARTAMENTO	TECNOLOGÍA	MATERIA	TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	NIVEL Y CURSO	3º ESO
TRIMESTRE					
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN "TÍTULO"	PRODUCTOS ALUMNADO/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN ASIGNADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN LOMLOE ASOCIADOS		
<i>ELECTRICIDAD</i>	Pruebas Objetivas	50	1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia. 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento. 3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes. 6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.		
	Cuaderno	15			
	Rúbrica de Observación	20			
	Simulación de Circuitos	15			
<i>EXPRESIÓN GRÁFICA</i>	Pruebas Objetivas	50	1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia. 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.		
	Cuaderno/Fichas de Trabajo/ Planos de Proyecto	15			
	Rúbrica de Observación	20			
	Archivos Representaciones CAD	15			



			<p>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 y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto. 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.</p> <p>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.</p> <p>6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.</p>
<i>CREACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES</i>	Pruebas Objetivas	50	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.</p> <p>7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.</p> <p>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.</p>
	Fichas de Trabajo/Cuaderno	15	
	Rúbrica de Observación	20	
	Archivos Informáticos y Publicaciones	15	



<i>DISPOSITIVOS DIGITALES, HARDWARE Y SOFTWARE</i>	Pruebas Objetivas	50	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. 6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro. 7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible. 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.
	Cuaderno	15	
	Rúbrica de Observación	20	
	Simulación Informática de Montajes	15	

<i>MATERIALES TECNOLÓGICOS</i>	Pruebas Objetivas	0	2.2. Identificar, 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. 3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.
	Ficha de Actividades.	100	
<i>PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</i>	Pruebas Objetivas	50	5.1. 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.
	Fichas de Trabajo/Cuaderno	15	



UNION EUROPEA
FONDO SOCIAL EUROPEO
EL FSE INVIERTA EN TU FUTURO



IES RÍO NORA
PROGRAMACIÓN DOCENTE CURSO 2022/2023
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Curso 2022/2023
Rev.: 4/03/2023
Página

	Rúbrica de Observación	20	5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución. 5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.
	Archivos Informáticos y Publicaciones	15	
PROYECTOS	Informe/Memoria Técnica	50	1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia. 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. 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. Identificar, 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. 3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes. 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 y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto. 7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus
	Fichas de Trabajo/Cuaderno	15	
	Rúbrica de Observación, Fotografías	20	
	Archivos Informáticos	15	



aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.

Notas:

La calificación final de la materia será la contribución ponderada –por tiempo dedicado al desarrollo- de las calificaciones de las Unidades de Programación.

Si en alguna Unidad de Programación no llegaran a aplicarse alguno de los Productos/Instrumentos de Evaluación su contribución se trasladará a partes proporcionales al resto de ellos.

COMPETENCIAS CLAVE ASOCIADAS EN EL TRIMESTRE EN FUNCIÓN DE LOS C.EVA. (SÓLO LAS COMPETENCIAS NO ESPECIFICAR DESCRIPTORES)

- *Competencia en Comunicación Lingüística.*
- *Competencia Plurilingüe.*
- *Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.*
- *Competencia Digital.*
- *Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.*
- *Competencia Ciudadana.*
- *Competencia Emprendedora.*
- *Competencia en Conciencia y Expresión Cultural*

Ejemplos de productos e instrumentos

Producciones alumnado

1. Producciones escritas (cuaderno, trabajos, pruebas escritas...)
2. Producciones orales (presentaciones, exposiciones, pruebas orales...)
3. Producciones Digitales (vídeos, infografías...)
4. Otros...



Instrumentos de evaluación

1. Lista de control
2. Diario de clase
3. Rúbricas
4. Análisis de documentos
5. Pruebas Escritas
6. Otros...

Notas:

Registro Documentos: se usará para comprobar tanto el grado de avance como la calidad en la resolución de actividades con ejercicios más o menos autónomos.

PESP: Prueba Específica, que serán diseñadas para evaluar el nivel alcanzado con las actividades de ejecución autónoma EG, EGCAD y TIC

OBS: Observación Aula, el profesor llevará un registro para medir el trabajo, implicación en las tareas, calidad del trabajo realizado...

PA: Producción Autónoma Alumno, en las UD de carácter descriptivo, MUT; podrá pedírseles “trabajos de realización en casa”

EXP: Exposición personal del alumno, propia de UD TIC (presentaciones)