

# DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

## Bienvenido/a a la materia de TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN de 1º de ESO.

La evaluación de esta asignatura se llevará a cabo siguiendo lo establecido en la legislación educativa vigente, la **LOMLOE**, que orienta todo el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia el desarrollo competencial del alumnado.

A lo largo del curso, cada alumno y alumna deberá trabajar y alcanzar un conjunto de **competencias específicas**, que constituyen la referencia fundamental para su calificación. Estas competencias recogen las habilidades, destrezas y actitudes que se espera que el alumnado adquiera progresivamente a lo largo del curso.

La **calificación de las competencias específicas** reflejará el grado de adquisición alcanzado por el alumnado en cada una de ellas, permitiendo apreciar de manera más precisa sus progresos y dificultades. La nota final de la materia resultará de la **media ponderada** de las calificaciones parciales obtenidas en dichas competencias, garantizando así que todas ellas tengan el peso que les corresponde en la evaluación global.

Los **criterios de evaluación** serán la referencia fundamental que permitirá **valorar el nivel de logro de cada competencia**, asegurando una calificación coherente, objetiva y ajustada a lo que marca la normativa educativa vigente.

A continuación se presenta una tabla con la **ponderación asignada a cada competencia específica**. En ella se incluye también el **desglose de los criterios de evaluación vinculados a cada competencia**, junto con el peso que cada uno de ellos tendrá en la calificación final.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1		Ponderación
Identificar y resolver problemas tecnológicos sencillos aplicando el método de proyectos, propio de la ingeniería, ejecutando, si es necesario, sus fases características y utilizando los medios tecnológicos y digitales más adecuados al contexto.		20%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Ponderación
CEv 1.1	Identificar problemas tecnológicos actuales, sencillos y cercanos, utilizando los saberes básicos fundamentales de esta área para entender la necesidad o problema detectado.	6%
CEv 1.2	Resolver de manera guiada problemas y desafíos tecnológicos cotidianos siguiendo las fases del método de proyectos para generar y/o utilizar productos que den solución a la necesidad o problema identificado.	6%
CEv 1.3	Utilizar los medios tecnológicos y digitales, herramientas y materiales disponibles en la resolución de los problemas o el abordaje de retos tecnológicos planteados en la vida cotidiana, gestionando de forma guiada su uso de manera adecuada y sostenible.	4%
CEv 1.4	Fabricar objetos, prototipos o modelos sencillos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando las herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad, respetando las normas de seguridad y salud básicas	4%

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 2</b>		<b>Ponderación</b>
Buscar, obtener, analizar y seleccionar información de forma fiable y segura para poder gestionar el tiempo, los conocimientos y los recursos disponibles a la hora de abordar retos tecnológicos, siguiendo un plan de trabajo realista.		10%
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>Ponderación</b>
CEv 2.1 Realizar búsquedas básicas en internet atendiendo a criterios de calidad, actualidad y fiabilidad de las fuentes, como punto de partida en cualquiera de las fases del proceso de resolución de problemas tecnológicos.		2%
CEv 2.2 Analizar y seleccionar la información científico-técnica obtenida, eligiendo la más adecuada en función de la tarea y de su necesidad en cada ocasión.		2%
CEv 2.3 Utilizar de manera segura la información científico-técnica seleccionada para la superación de los retos tecnológicos planteados.		1%
CEv 2.4 Seguir y ejecutar, con la información obtenida, un plan de trabajo individual o en grupo cooperativo coherente con las características de la tarea.		2%
CEv 2.5 Organizar la información aplicando técnicas de almacenamiento seguro.		1%
CEv 2.6 Identificar problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizarlos de manera ética y crítica.		2%

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 3</b>		<b>Ponderación</b>
Configurar, utilizar y mantener máquinas, herramientas, aplicaciones y sistemas digitales, haciendo una selección idónea y un uso seguro y adecuado de los mismos en función de la tarea.		10%
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>Ponderación</b>
CEv 3.1 Emplear correctamente la herramienta de trabajo adecuada para la tarea a realizar.		2%
CEv 3.2 Utilizar y adaptar las herramientas digitales y aplicaciones del entorno de aprendizaje a las propias necesidades.		3%
CEv 3.3 Utilizar los instrumentos tecnológicos y digitales de forma ajustada al propósito, respetando en todo momento sus normas de uso y conservación.		3%
CEv 3.4 Respetar las normas de seguridad e higiene en el uso y manipulación de materiales, máquinas, herramientas, sistemas digitales, etc.		2%

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 4</b>		<b>Ponderación</b>
Realizar un uso responsable y sostenible de los objetos, materiales, productos y soluciones tecnológicas y digitales existentes en su entorno, analizando críticamente sus implicaciones y repercusiones ambientales, sociales y éticas.		20%
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>Ponderación</b>
CEv 4.1 Analizar los objetos, productos y soluciones tecnológicas de forma básica, atendiendo a sus características funcionales, estructura y aplicación.		4%
CEv 4.2 Considerar las implicaciones para el medio y el entorno derivadas de utilizar elementos tecnológicos, tanto actuales como a medio y largo plazo.		10%
CEv 4.3 Comparar y valorar los productos digitales utilizados para hacer frente a los desafíos tecnológicos susceptibles de mejorar la calidad de vida personal y colectiva tanto en el ámbito académico como en el personal.		6%

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 5</b>		<b>Ponderación</b>
Crear, expresar, comprender y comunicar ideas, opiniones y propuestas utilizando correctamente los lenguajes y los medios propios de la tecnología y la digitalización, tanto en el ámbito académico como en el personal y social.		10%
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>Ponderación</b>
CEv 5.1	Crear y editar contenidos tecnológicos y digitales utilizando diferentes formatos, tanto presencialmente como en remoto, para facilitar la comunicación de ideas, opiniones y propuestas tecnológicas.	2%
CEv 5.2	Respetar las licencias y derechos de autoría en la creación y comunicación de ideas.	3%
CEv 5.3	Comunicar contenidos, ideas, opiniones y puntos de vista sobre cuestiones tecnológicas en diferentes formatos, utilizando de forma correcta y coherente la terminología y la simbología adecuadas.	3%
CEv 5.4	Comunicar en una o más lenguas en el ámbito tecnológico y digital, de manera apropiada, utilizando expresiones no discriminatorias e inclusivas.	2%

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 6</b>		<b>Ponderación</b>
Analizar problemas sencillos y plantear su solución automatizando procesos con herramientas de programación, sistemas de control o robótica y aplicando el pensamiento computacional.		20%
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>Ponderación</b>
CEv 6.1	Analizar problemas sencillos mediante la abstracción y modelización de la realidad.	4%
CEv 6.2	Resolver problemas de manera individual, utilizando los algoritmos y las estructuras de datos necesarias.	12%
CEv 6.3	Programar aplicaciones sencillas usando un entorno para el aprendizaje de programación basado en bloques.	4%

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 7</b>		<b>Ponderación</b>
Utilizar la tecnología poniéndola al servicio del desarrollo personal y profesional, social y comunitario y proponiendo soluciones creativas a los grandes desafíos del mundo actual.		10%
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>Ponderación</b>
CEv 7.1	Diseñar soluciones creativas sencillas en situaciones abiertas e inciertas que surgen en el entorno.	2%
CEv 7.2	Afrontar pequeñas situaciones de incertidumbre con una actitud positiva, utilizando el conocimiento adquirido.	6%
CEv 7.3	Reconocer la importancia del desarrollo de la tecnología como herramienta para el avance social y cultural de la humanidad.	2%

Cabe señalar que la calificación de la **primera y segunda evaluación tendrá carácter orientativo**, siendo la **nota final del curso** la que determinará el grado de adquisición competencial del alumnado.

Con el fin de garantizar una evaluación coherente y ajustada a lo que establece la normativa educativa, se han definido distintas **técnicas e instrumentos de evaluación** que permiten valorar el progreso del alumnado desde diferentes perspectivas. Cada técnica responde a una finalidad concreta y se apoya en instrumentos que facilitan una valoración objetiva y sistemática.

En la siguiente tabla se muestra la relación entre estas **técnicas de evaluación**, los **instrumentos que se emplean** y las **competencias específicas de la materia** que se valoran con cada uno de ellos.

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Revisión de tareas	<b>Lista de cotejo:</b> Para revisar si los alumnos han hecho los deberes mandados para casa.	CE 2 y CE 5
Observación directa	<b>Lista de cotejo:</b> Para evaluar si los alumnos cumplen con criterios específicos durante actividades prácticas, como la correcta manipulación de herramientas o el uso adecuado de software.	CE 1, CE 3, CE 4 y CE 7
	<b>Revisión de cuadernos:</b> Evaluar si los alumnos han realizado las actividades que se les han encomendado.	
	<b>Guía de observación:</b> Para registrar comportamientos, actitudes, y habilidades específicas durante el trabajo en clase, como la colaboración en equipo o la resolución de problemas técnicos.	
Análisis de cumplimiento	<b>Rúbrica de evaluación:</b> Utilizada para evaluar tareas en las cuales se requiera un producto final. La rúbrica incluye criterios como creatividad, funcionalidad, y precisión técnica.	CE 1, CE 3, CE 4 y CE 7
	<b>Rúbrica de evaluación del prototipo:</b> Evaluar el prototipo o maqueta construida. La rúbrica puede incluir criterios como la calidad del acabado, la funcionalidad, la innovación, y la relación con el problema técnico planteado.	
Evaluación a través de preguntas	<b>Cuestionario en línea:</b> Para evaluar la comprensión teórica de conceptos. Estos cuestionarios pueden ser de respuesta múltiple, verdadera/falso, o preguntas abiertas.	CE 2, CE 5 y CE 6
	<b>Prueba escrita:</b> Para evaluar el conocimiento adquirido en la situación de aprendizaje a través de exámenes tipos test, exámenes de resolución de problemas o exámenes a desarrollar.	
Trabajo colaborativo	<b>Diario de clase:</b> Cada grupo de trabajo puede llevar un diario en el cual registran sus avances, reflexiones y la distribución de tareas durante un proyecto colaborativo.	CE 1, CE 4, CE 5 y CE 7
	<b>Autoevaluación y coevaluación:</b> Rúbricas porque los alumnos se evalúan a sí mismos y entre compañeros, valorando aspectos como la participación, el cumplimiento de roles, y la contribución al trabajo en grupo.	
Estudio de casos	<b>Informe escrito:</b> Los estudiantes pueden analizar y resolver un caso práctico relacionado con un problema tecnológico real. El informe será evaluado mediante una rúbrica sobre la claridad, la argumentación y la propuesta de soluciones.	CE 1, CE 2, CE 4, CE 5 y CE 7
	<b>Presentación multimedia:</b> Los alumnos exponen sus hallazgos y soluciones en un caso práctico utilizando herramientas digitales para la presentación. La calidad de la presentación, la estructura, y el dominio del tema se evalúan con una rúbrica.	

También se tendrá en cuenta que:

- La asistencia a clase es obligatoria y cualquier falta debe ser justificada el primer día de la reincorporación a las clases.
- La ausencia justificada a un examen debe ser comunicada al profesorado con anterioridad o el mismo día por escrito o por webFamilia. El alumno/a debe de aportar un justificante médico y/o familiar el día de la reincorporación al aula. Si se tratara de una ausencia injustificada, el alumno perderá el derecho a ser examinado/a otro día.