

DEPARTAMENTO: TECNOLOGÍA	
MATERIA: Tecnología y Digitalización	NIVEL: 1º ESO
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Prueba o pruebas objetivas (preguntas relacionadas con los contenidos trabajados en clase). • Trabajo en el aula taller (Proyecto). • Memoria del proyecto, libreta. • Trabajo en clase: puntualidad, respecto a la comunidad educativa, entrega de tareas, cuidado del material, aplicación de normas de seguridad y participación. 	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN <ul style="list-style-type: none"> ▪ HASTA 4 PUNTOS: las pruebas especificadas en el punto de los instrumentos de evaluación. ▪ HASTA 4 PUNTOS: trabajo en el taller en la elaboración de proyectos. ▪ HASTA 2 PUNTOS: dinámica en el aula taller. 	
CRITERIOS DE SUPERACIÓN <p>A) Recuperación de una evaluación suspendida. Una evaluación suspendida quedará aprobada al final de curso al obtener la nota de la evaluación final, que será la media aritmética de las tres evaluaciones.</p>	
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE <p>Nuestros criterios de evaluación incluyen las competencias CLAVE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • competencia en comunicación lingüística, • competencia en plurilingüismo, • competencia ciudadana, • competencia emprendedora, • competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, • competencia digital, • competencia personal, social y de aprender a aprender, • competencia en conciencia y expresión culturales. <p>El porcentaje de las competencias matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, digital y plurilingüe son las de más peso. Las competencias personal, social y de aprender a aprender, y emprendedora se tienen en cuenta en el segundo apartado de los criterios de calificación. Y las competencias en comunicación lingüística, ciudadana y en conciencia y expresiones culturales en el tercero apartado, principalmente.</p>	

DEPARTAMENTO: TECNOLOGÍA	
MATERIA: Tecnología y Digitalización	NIVEL: 3º ESO
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none">• Prueba o pruebas objetivas (preguntas relacionadas con los contenidos trabajados en clase).• Trabajo en el aula taller (Proyecto).• Memoria del proyecto, libreta.• Trabajo en clase: puntualidad, respecto a la comunidad educativa, entrega de tareas, cuidado del material, aplicación de normas de seguridad y participación.	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN <ul style="list-style-type: none">▪ HASTA 4 PUNTOS: las pruebas especificadas en el punto de los instrumentos de evaluación.▪ HASTA 4 PUNTOS: trabajo en el taller en la elaboración de proyectos.▪ HASTA 2 PUNTOS: dinámica en el aula taller.	
CRITERIOS DE SUPERACIÓN <p>A) Recuperación de la materia pendiente de cursos anteriores. Los alumnos podrán recuperar la materia PENDIENTE de dos formas:</p> <ul style="list-style-type: none">♦ aprobando la 1ª y 2ª evaluación del curso actual, o♦ superando una prueba extraordinaria en MAYO o presentando un dossier preparado por el departamento. <p>B) Recuperación de una evaluación suspendida. Una evaluación suspendida quedará aprobada al final de curso al obtener la nota de la evaluación final, que será la media aritmética de las tres evaluaciones.</p>	
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE <p>Nuestros criterios de evaluación incluyen las competencias CLAVE:</p> <ul style="list-style-type: none">• competencia en comunicación lingüística,• competencia en plurilingüismo,• competencia ciudadana,• competencia emprendedora,• competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería,• competencia digital,• competencia personal, social y de aprender a aprender,• competencia en conciencia y expresión culturales. <p>El porcentaje de las competencias matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, digital y plurilingüe son las de más peso. Las competencias personal, social y de aprender a aprender, y emprendedora se tienen en cuenta en el segundo apartado de los criterios de calificación. Y las competencias en comunicación lingüística, ciudadana y en conciencia y expresiones culturales en el tercero apartado, principalmente.</p>	

DEPARTAMENTO: TECNOLOGÍA

MATERIA: Ámbito Práctico — Tecnología y Digitalización

NIVEL: PDC 1

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Prueba o pruebas objetivas (preguntas relacionadas con los contenidos trabajados en clase).
- Trabajo en el aula taller (Proyecto).
- Memoria del proyecto, libreta.
- Trabajo en clase: puntualidad, respecto a la comunidad educativa, entrega de tareas, cuidado del material, aplicación de normas de seguridad y participación.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- **HASTA 4 PUNTOS:** las pruebas especificadas en el punto de los instrumentos de evaluación.
- **HASTA 4 PUNTOS:** trabajo en el taller en la elaboración de proyectos.
- **HASTA 2 PUNTOS:** dinámica en el aula taller.

La nota obtenida en esta materia constituye el 75 % de la nota de la evaluación del ámbito Práctico, siendo el 25 % restante procedente de la materia «Ámbito Práctico — Educación Plástica, Visual y Audiovisual». La evaluación se considera aprobada si la nota no es inferior a 5.

La nota final de curso de Ámbito Práctico se obtiene calculando la media aritmética de las tres evaluaciones. El Ámbito Práctico se considera aprobado si la nota final no es inferior a 5.

CRITERIOS DE SUPERACIÓN

A) Recuperación de la materia pendiente de cursos anteriores.

Los alumnos podrán recuperar la materia PENDIENTE de dos formas:

- ♦ aprobando la 1ª y 2ª evaluación del curso actual, o
- ♦ superando una prueba extraordinaria en MAYO o presentando un dossier preparado por el departamento.

B) Recuperación de una evaluación suspendida.

Una evaluación suspendida quedará aprobada al final de curso al obtener la nota de la evaluación final, que será la media aritmética de las tres evaluaciones.

EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Nuestros criterios de evaluación incluyen las competencias CLAVE:

- competencia en comunicación lingüística,
- competencia en plurilingüismo,
- competencia ciudadana,
- competencia emprendedora,
- competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería,
- competencia digital,
- competencia personal, social y de aprender a aprender,
- competencia en conciencia y expresión culturales.

El porcentaje de las competencias matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, digital y plurilingüe son las de más peso. Las competencias personal, social y de aprender a aprender, y emprendedora se tienen en cuenta en el segundo apartado de los criterios de calificación. Y las competencias en comunicación lingüística, ciudadana y en conciencia y expresiones culturales en el tercero apartado, principalmente.

DEPARTAMENTO: TECNOLOGÍA		
MATERIA: Tecnología		NIVEL: 4º ESO
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS El porcentaje considerado para evaluar cada una de las competencias específicas del alumnado , y por tanto, sacar la calificación de la materia está detallado en la siguiente tabla.		
COMPETENCIA ESPECÍFICA	PORCENTAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
CE1 Identificar problemas tecnológicos a partir del estudio de las necesidades presentes en el entorno próximo, formular propuestas para abordarlos, y resolverlos de manera eficiente e innovadora mediante procesos de trabajo colaborativo y utilizando estrategias propias del método de proyectos.	20 %	Pruebas objetivas Rúbrica Trabajo AULA
CE2 Fabricar soluciones tecnológicas utilizando los conocimientos interdisciplinarios, las técnicas y los recursos disponibles de manera apropiada y segura para dar una respuesta satisfactoria a las necesidades planteadas.	20 %	Rúbrica Trabajo Taller
CE3 Expresar, difundir e interpretar ideas, propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando los recursos disponibles y participando en espacios de intercambio de información.	25 %	Pruebas objetivas Rúbrica Trabajo AULA
CE4 Diseñar y construir sistemas de control programables robóticos desarrollando soluciones automatizadas mediante la implementación de algoritmos y de operadores tecnológicos.	10 %	Rúbrica prácticas Arduino
CE5 Aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales para realizar eficientemente tareas tecnológicas, configurándolas y aplicando los conocimientos interdisciplinarios adecuados.	20 %	Rúbrica prácticas simulación
CE6 Contribuir al desarrollo sostenible analizando críticamente el uso de objetos, materiales, productos, instalaciones y procesos tecnológicos, valorando los impactos y las repercusiones ambientales, sociales y éticas, y proponiendo alternativas realistas.	5 %	Rúbrica actividad análisis de objetos e instalaciones
CRITERIOS DE SUPERACIÓN A) Recuperación de la materia pendiente de cursos anteriores. Los alumnos podrán superar la materia pendiente aprobando la 1ª y 2ª evaluación del curso actual. En caso de no superar las dos evaluaciones, el alumnado realizará una colección de actividades que habrá de entregar al final de abril. B) Recuperación de una evaluación suspendida. Una evaluación suspendida quedará aprobada al aprobar la materia al final de curso.		
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Según la normativa actual (LOMLOE), la evaluación del alumnado será global, continua y formativa, y tendrá en cuenta el grado de adquisición de las competencias clave y específicas de la materia, atendiendo al progreso del alumnado. El desarrollo de actividades de aprendizaje mediante metodologías, como el método de proyectos , favorece (...) la contribución a la adquisición de las competencias clave está especialmente relacionada con la competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (...) y la digital . La aplicación de aprendizajes relacionados con bloques de contenidos, como el Pensamiento Computacional, la robótica o la inteligencia artificial , contribuye al hecho de que el grado de desarrollo de esta competencia sea el adecuado. De forma también relevante y fundamentalmente por el desarrollo de proyectos en grupo en los cuales afrontar constructivamente los nuevos retos que se les planteen en las diferentes situaciones de aprendizaje, esta materia contribuye a la competencia emprendedora , y a la competencia personal, social y aprender a aprender . De forma más transversal, contribuye al desarrollo de las competencias lingüística y plurilingüe . Desde un enfoque didáctico fundamentalmente práctico que favorece la implicación, el alumnado tiene la oportunidad de afrontar retos, desafíos o necesidades en torno a situaciones de aprendizaje bien diseñadas, para las cuales el desarrollo de proyectos es una alternativa prioritaria. Así, se explora, se analizan objetos y productos, se investiga, se planifica y se crea. Para lo cual, se implementan diferentes tecnologías y técnicas de fabricación, el diseño, la simulación, la comunicación o la difusión de ideas o soluciones . Finalmente (...), la exigencia de conectar diferentes conocimientos interdisciplinarios, técnicas y procesos en la búsqueda de soluciones con el propósito de satisfacer necesidades o deseos de las personas hace de la tecnología una materia idónea para favorecer aprendizajes significativos y duraderos .		
OTRAS CONSIDERACIONES <ul style="list-style-type: none"> La nota trimestral se obtiene de la ponderación de las competencias específicas trabajadas. La nota final del curso se calculará de la siguiente forma: $\text{NOTA FINAL} = 20\% \cdot \text{CE1} + 20\% \cdot \text{CE2} + 25\% \cdot \text{CE3} + 10\% \cdot \text{CE4} + 20\% \cdot \text{CE5} + 5\% \cdot \text{CE6}$ Entregar trabajos plagiados o copiar en las diferentes actividades en el aula y en las pruebas objetivas tendrá como consecuencia una calificación de 0. Las faltas de asistencia coincidentes en la realización de alguna prueba tendrán que ser justificadas adecuada y objetivamente para poder realizar la prueba en otro momento. 		

DEPARTAMENTO: TECNOLOGÍA		
MATERIA: Ámbito práctico		NIVEL: PDC 2
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS El porcentaje considerado para evaluar cada una de las competencias específicas del alumnado, y por tanto, sacar la calificación de la materia está detallado en la siguiente tabla.		
COMPETENCIA ESPECÍFICA	PORCENTAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
TECNOLOGÍA CE1, CE3, CE6 (17.5 %) DIGITALIZACIÓN CE1, CE2, CE3, CE4, CE5 (40 %)	57.5 %	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica Actividades AULA Ámbito (cuaderno, tareas AULES, exposición oral) Rúbrica Memoria técnica Taller Prueba objetiva
TECNOLOGÍA CE2	15 %	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica Trabajo Taller
TECNOLOGÍA CE4, CE5	7.5 %	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica Actividades simulación
FOPP CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	20 %	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica Actividades AULA FOPP Rúbrica Participación dinámica
CRITERIOS DE SUPERACIÓN A) Recuperación de la materia pendiente de cursos anteriores. Los alumnos podrán superar la materia pendiente aprobando la 1ª y 2ª evaluación del curso actual. En caso de no superar las dos evaluaciones, el alumnado realizará una colección de actividades que habrá de entregar al final de abril. B) Recuperación de una evaluación suspendida. Una evaluación suspendida quedará aprobada al aprobar la materia al final de curso.		
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Según la normativa actual (LOMLOE), la evaluación del alumnado será global, continua y formativa, y tendrá en cuenta el grado de adquisición de las competencias clave y específicas de las tres materias que engloba el Ámbito Práctico: Tecnología, Digitalización y Formación y Orientación Personal y Profesional. Los alumnos han de adquirir las competencias específicas de las tres materias que engloba el ámbito y lo harán a partir del desarrollo de actividades de aprendizaje mediante el método de proyectos , en el cual el alumnado logrará los saberes básicos y adquirirá las competencias clave asociadas a las diferentes materias a través de diferentes tipos de proyectos planteados, como por ejemplo el diseño y la construcción de diferentes proyectos en el taller, el diseño y la elaboración de producciones digitales y exposiciones y el diseño de su plan de futuro personal.		
OTRAS CONSIDERACIONES <ul style="list-style-type: none"> La nota trimestral se obtiene de la ponderación de las competencias específicas trabajadas. La nota final del curso se calculará teniendo en cuenta todas las notas de las competencias de las materias del ámbito según los porcentajes de la tabla anterior. Entregar trabajos plagiados o copiar en las diferentes actividades en el aula y en las pruebas objetivas tendrá como consecuencia una calificación de 0. Las faltas de asistencia coincidentes en la realización de alguna prueba tendrán que ser justificadas adecuada y objetivamente para poder realizar la prueba en otro momento. 		