

CRITERIOS EVALUACIÓN TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1º ESO

Tema 1 La tecnología y tema 6 Electricidad y electrónica (temas asociados al taller de tecnología)
Existe una rúbrica de evaluación (Rúbrica 1)

Tema 2 Digitalización del entorno personal, Tema 3 CAD, Tema 7 Pensamiento computacional, Tema 8 Introducción a la robótica (temas asociados al aula de informática)

Se utilizará la rúbrica de evaluación 4, en el tema 3 (Tiene una parte que se trabajará en el aula) también se utilizará la rúbrica 3

Tema 4 Materiales y Tema 5 Estructuras: Se realizarán pruebas escritas

COMPETENCIAS CLAVE:

	CC	CE	CPSAA	STEM	CCL	CD
TALLER	20%	60%	80%	70%		
ELECTRICIDAD					25%	
HERRAM. + SEGURIDAD	10%				25%	
MATERIALES					25%	
ESTRUCTURAS					25%	
EX. GRÁFICA		20%		20%		
VALORES	70%					
INFORMÁTICA				10%		100%

La nota de cada evaluación será la media ponderada de las competencias impartidas.

NOTA FINAL será la media aritmética de cada trimestre

CRITERIOS EVALUACIÓN TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3º ESO

La programación consta de 8 temas, cada tema evalúa unas determinadas competencias según los porcentajes establecidos a continuación. La nota final se obtendrá en función del porcentaje asignado en la tabla que consta en el final de este texto.

Tema 1: Creatividad en la resolución de problemas técnicos

Se aplicará al proyecto que se realizará en el taller durante la hora de desdoble

Competencia personal, social y de aprender a aprender (4%)

Competencia Ciudadana (4%) Competencia emprendedora (4%)

Competencia en conciencia y expresiones culturales (4%)

Se utiliza una rúbrica relacionada con actividades de taller

Tema 2: Diseño CAD 2D y 3D

Tema 3: Tratamiento y seguridad de la información

Tema 6: Fundamentos de programación

Competencia digital 35%

Competencia plurilingüe 5%

Competencia matemática 35%

La nota obtenida según rúbrica se extrapola a esas 4 competencias
Estos tres temas se trabajarán por parte del profesor de desdoble en el aula de informática.
Se realizarán prácticas Libre CAD, tinkercad y otras aplicaciones de programación, según rúbrica que consta en la programación

Tema 4 Nuevos materiales y sostenibilidad.

CCL (competencia en comunicación lingüística): 10% En el examen habrá una pregunta en la que el alumno debe explicar aspectos relacionados con el tema. Se valora con una prueba escrita

Tema 5 Circuitos electrónicos de control

Competencia matemática 35%

Competencia digital 35%

Se valorarán con un examen y un trabajo escrito

Tema 7 Control programado y robótica

Competencia matemática 35% Se realizará examen

Competencia Digital 35%, se utilizarán programas simuladores de circuitos

Tema 8 Tecnologías inteligentes

CCL (competencia en comunicación lingüística): 10% En el examen habrá una pregunta en la que el alumno debe explicar aspectos relacionados con el tema.

Competencia Digital 35%

NOTA FINAL DE CURSO

Para obtener la nota media final se obtendrá una nota de cada competencia en función de los temas involucrados en cada competencia (tabla siguiente). Por ejemplo la nota en CCL se obtendrá haciendo la media de la nota de dicha competencia en los temas 4 y 8. El valor obtenido equivaldrá al 10% de la nota final.

COMPETENCIA	PORC.	Tema
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	10%	4,8
Competencia plurilingüe (CP)	4%	Tema 2,3,6 Desdoble Informática
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (CMCT)	35%	2,3,5,6,7
Competencia digital (CD)	35%	2,3,5,6,7,8
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	4%	Tema 1 Desdoble Proyecto
Competencia ciudadana (CC)	4%	Tema 1 Desdoble Proyecto
Competencia emprendedora (CE)	4%	Tema 1 Desdoble Proyecto
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	4%	Tema 1 Desdoble Proyecto

CRITERIOS EVALUACIÓN TECNOLOGÍA 4º ESO

La programación consta de 6 temas, cada tema evalúa unas determinadas competencias según los porcentajes establecidos a continuación. La nota final se obtendrá en función del porcentaje asignado en la tabla que consta en el final de este texto.

Tema 1: Proceso resolución de problemas:

Se aplicará al proyecto que se realizará en el taller

Competencia personal, social y aprender (4%)

Competencia Ciudadana (4%)

Competencia emprendedora (4%)

Competencia en conciencia y expresiones culturales (4%)

Se utiliza una rúbrica relacionada con actividades de taller

Tema 2: Electrónica analógica y digitales

CCL (com lingüística): 10% En el examen habrá una pregunta en la que el alumno debe explicar el funcionamiento de un circuito electrónico

Competencia matemática 35% Examen: tablas verdad krarnaugh,..

Competencia digital(35%) Examen con problemas de implementación circuitos con puertas lógicas

Tema 3: Neumática

CCL (com lingüística): 10% En el examen habrá una pregunta en la que el alumno debe explicar el1 funcionamiento de un circuito neumáticos

Competencia matemática: 35% En el examen habrá problemas de calculo de fuerzas en cilindros, caudal, presion, principio pascal,...

Competencia digital (35%): Practicas online simuladores

Tema 4: Control y robotica

Practicas tinkercad y programación en aula de informática

Se utilizará una rúbrica relacionada con las actividades del aula de informática

Competencia digital 35%

Competencia plurilingüe 5%

Competencia matemática 35%

La nota obtenida según rubrica se extrapola a esas competencias

Tema 5: Redes, Inteligencia Artificial

CCL (com lingüística): 10% En el examen habrá una pregunta en la que el alumno debe explicar

Competencia digital 35%

Las dos competencias en examen

Tema 6: Tecnología sostenible

CCL (com lingüística): 10% En el examen habrá una pregunta en la que el alumno debe explicar

Competencia matemática 35% Examen

Competencia digital 35% Dibujar planos de instalaciones en viviendas

NOTA FINAL DE CURSO

Para obtener la nota media final se obtendrá una nota de cada competencia en función de los temas involucrados en cada competencia (tabla siguiente). Por ejemplo la nota en CCL se obtendrá haciendo la media de la nota de dicha competencia en los temas 2,3,5 y 6. El valor obtenido equivale al 10% de la nota final.

COMPETENCIA	PORCENTAJE	TEMAS
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	10%	2,3,5,6
Competencia plurilingüe (CP)	5%	4
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (CMCT)	35%	2,3,4,6
Competencia digital (CD)	35%	2,3,4,5,6
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	4%	1
Competencia ciudadana (CC)	4%	1
Competencia emprendedora (CE)	4%	1
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	4%	1

CRITERIOS EVALUACIÓN ÁMBITO PRACTICO 3º Y 4º ESO

Dadas las características de estos dos cursos el profesorado tratará de utilizar instrumentos de evaluación basado en actividades prácticas, trabajo diario, observación sistemática con el fin de realizar la evaluación por competencias según consta en la programación

Nota final de curso en relación con las competencias:

COMPETENCIA	PORCENTAJE
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	10%
Competencia plurilingüe (CP)	5%
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (CMCT)	35%
Competencia digital (CD)	35%
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	4%
Competencia ciudadana (CC)	4%
Competencia emprendedora (CE)	4%
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	4%

CRITERIOS EVALUACIÓN FP BÁSICA 1º CIENCIAS APLICADAS

CIENCIAS APLICADAS I (%)	
MATEMÁTICAS	CIENCIAS

[illegible]

CIENCIAS APLICADAS II																			
	MATEMÁTICAS									CIENCIAS									
RA/UP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	50	50																	
2										100									
3					45	10	45												
4			30	30				20	20										
5																	100		
6														20			80		
7												100							
8											10 0								
9												100							
10												100							
11													100						
12																		100	
13															100				
14																10 0			

Contribución de los distintos RA a la calificación final del módulo para el primer curso de Ciencias aplicadas:

RA1	RA2	RA3	RA4	RA5	RA6	RA7	RA8	RA9	TOTAL= FINAL
45	4	5	5	10	10	8	8	5	100

Contribución de los distintos RA a la calificación final del módulo para el segundo curso de Ciencias aplicadas:

Resultados de aprendizaje.														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	TOTAL
9	5	14	18	5	9	5	5	5	5	5	5	5	5	100

CRITERIOS EVALUACIÓN TECNOLOGÍA E INGENIERÍA BACHILLERATO

Se realizarán pruebas escritas de cada tema de la evaluación, el profesorado también podrá proponer la realización de otro tipo de actividades.

Todo ello destinado a complementar las rúbricas de evaluación por competencias de cada tema según consta en la programación