

## Instrumentos y Procedimientos de Evaluación, y Criterios de Calificación

---

**Curso:** 4º ESO

**Materia:** Tecnología.

**Departamento de:** Tecnología.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva. Toma como referentes los criterios de evaluación, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.

Para valorar el proceso de aprendizaje del alumnado se realizarán dos sesiones de evaluación continua a lo largo del curso, además de la evaluación inicial y la evaluación ordinaria.

Se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación, así como los criterios de calificación incluidos en las programaciones didácticas.

### **A- INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN:**

Los procedimientos de evaluación que vamos a utilizar son los siguientes:

- Pruebas objetivas (orales, escritas y/o digitales).
- Realización de tareas en cuaderno de actividades (apuntes, esquemas, lecturas comprensivas, presentaciones, actividades, resúmenes y trabajos individuales)
- Tareas, trabajos y proyectos grupales.
- Realización de tareas digitales (esquemas, lecturas comprensivas, presentaciones, actividades, resúmenes y trabajos individuales y/o colectivos).
- Observación diaria del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los instrumentos de evaluación que vamos a utilizar para los procedimientos de evaluación anteriores son los siguientes:

- Plantillas de corrección.
- Rúbricas.

### **B- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:**

La composición y aplicación de estos criterios de calificación tendrá como objetivo la concreción de cada uno de los criterios de evaluación establecidos en la programación, y se relacionan de manera directa con las competencias específicas e indicarán el grado de desarrollo de las mismas

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
<b>Competencia específica 1:</b> Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, so	1.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad, a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora.	7,69%	Pruebas objetivas.  Realización de tareas en el cuaderno de actividades y/o tareas digitales.  Observación diaria del proceso enseñanza aprendizaje.
	1.2. Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.	7,69%	
	1.3. Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles	7,69%	
<b>Competencia específica 2:</b> Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.	2.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.	7,69%	Pruebas objetivas.  Realización de tareas en el cuaderno de actividades y/o tareas digitales.  Observación diaria del proceso enseñanza aprendizaje.
	2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.	7,69%	
<b>Competencia específica 3:</b> Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias, para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo	3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.	7,69%	Pruebas objetivas.  Realización de tareas en el cuaderno de actividades y/o tareas digitales.
	3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.	7,69%	
<b>Competencia específica 4:</b> Desarrollar soluciones automatizadas a problemas	4.1. Diseñar, construir, controlar y simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma	7,69%	

planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes, para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos	autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.		Observación diaria del proceso enseñanza aprendizaje.
	4.2. Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como el internet de las cosas, el big data y la inteligencia artificial con sentido crítico y ético.	7,69%	
<b>Competencia específica 5:</b> Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de una manera más eficiente.	5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.	7,69%	Pruebas objetivas.  Realización de tareas en el cuaderno de actividades y/o tareas digitales.  Observación diaria del proceso enseñanza aprendizaje.
	6.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.	7,69%	Pruebas objetivas.  Realización de tareas en el cuaderno de actividades y/o tareas digitales.
<b>Competencia específica 6:</b> Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno, aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad para hacer un uso ético y eco-socialmente responsable de la tecnología.	6.2. Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aportan la arquitectura bioclimática y el eco-transporte, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.	7,69%	Observación diaria del proceso enseñanza aprendizaje.
	6.3. Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social, por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.	7,69%	

### **B-1 Criterios de calificación sesiones de evaluación continua:**

Las calificaciones de las sesiones de evaluación continua reflejan una calificación parcial, que recoge el grado de consecución de los criterios de evaluación asociados a las competencias específicas de la materia.

Dicha calificación tiene carácter informativo y se expresará en los términos de insuficiente (para el 1, 2, 3 y 4), suficiente (para el 5), bien (para el 6), notable (para el 7 y el 8) y sobresaliente (para el 9 y el 10).

### **B-2 Criterios de calificación evaluación ordinaria.**

La calificación de la sesión ordinaria corresponde a una valoración final, que indicará si el alumno o alumna ha alcanzado el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes.

Se expresará en los términos de insuficiente (para el 1, 2, 3 y 4), suficiente (para el 5), bien (para el 6), notable (para el 7 y el 8) y sobresaliente (para el 9 y el 10), siendo calificación negativa el término Insuficiente (IN), y positiva para los términos Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), o Sobresaliente (SB)