

## C. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Será obligatoria la realización de todos los ejercicios propuestos por el profesor, para determinar la calificación final, el profesor utilizará los siguientes métodos.

- Pruebas prácticas de los programas utilizados. De algunos programas se realizarán pruebas de evaluación donde se valorará el uso de los mismos.
- Trabajos propuestos a realizar con los ordenadores, podrán ser trabajos de mayor o menor duración. En función del tiempo dedicado a los mismos tendrán mayor o menor peso en la nota.
- Ejercicios prácticos cortos de clase con los que se pretende el aprendizaje del uso de un programa.
- Trabajos individuales o en grupo producidos en el taller (maquetas, proyectos)
- Documentación técnica asociada a un proyecto o no.

La nota final será la media de las tres evaluaciones siempre que en cada evaluación se tenga al menos un 5. Si en junio la nota media es suspenso se podrá recuperar subsanando las notas negativas por: entrega de trabajos o realización de exámenes y pruebas.

Los ejercicios propuestos deberán de presentarse con un mínimo de calidad en cuanto a presentación y contenidos. Los ejercicios en los cuales el alumno deba seleccionar información de Internet, se valorará muy negativamente que el alumno se limite a “copiar y pegar”, como norma general para este tipo de ejercicios el alumno deberá de:

Seleccionar información desde varias fuentes. Reflejar en su trabajo dicha información, cuidando de que la redacción final del mismo sea coherente. Será totalmente necesario leer todo el texto que incorporen los trabajos presentados.

Comprender y saber explicar cualquier información que se recoja en un trabajo.

### VALORACIÓN DEL TRABAJO EN CLASE

Autonomía, se valorará positivamente a los alumnos que traten de realizar las tareas por ellos mismos sin la ayuda del profesor. Casi todos los programas que vamos a emplear tienen “Ayuda” o a través de Internet se pueden solucionar muchas dudas, se valorará negativamente al alumno que ante cualquier duda busque la ayuda continua del profesor. En el taller se permitirá sin embargo que los alumnos consulten al profesor la idoneidad de las ideas que tengan y también el uso correcto de las Herramientas o Máquinas que estén en él.

Trabajo, se valorará positivamente al alumno que dedique más tiempo a realizar su trabajo, nunca un trabajo estará perfecto y siempre se podrá mejorar. Se valorará negativamente los

alumnos que empleen poco tiempo en la confección de los trabajos, tratando de acabarlos cuanto antes.

También se valorará negativamente que los alumnos utilicen el tiempo para realizar otras actividades ajenas a la clase sin el permiso del profesor.

El alumno al que se le llame la atención más de tres veces durante una evaluación por utilizar el ordenador para tareas personales, “ver fotos”, “chatear”, “jugar a videojuegos”, etc. tendrá esa evaluación suspendida.

Afán de superación, se valorará positivamente a los alumnos que en los trabajos no se limiten a realizar lo que mande el profesor y amplíen lo que se les exija.

Para la evaluación de las diferentes actividades se utilizarán rúbricas, expresamente diseñadas para cada actividad. A continuación, se muestra una rubrica para la valoración de un trabajo propuesto durante la primera evaluación.

Categoría	0	1	2	3
<b>Resolución ejercicios (70%)</b>	No entregado	El estudiante NO resuelve la mayoría de los ejercicios propuestos correctamente.	El estudiante resuelve la mayoría (75 %) de los ejercicios propuestos correctamente.	El estudiante resuelve todos los ejercicios de manera correcta y además muestra una correcta comprensión de los mismos.
<b>Originalidad y eficiencia en la solución (20%)</b>	No entregado	La resolución de los ejercicios puede mejorar en su eficiencia.	La resolución de los ejercicios es eficiente	Presenta una solución eficiente y original del problema planteado
<b>Entrega a tiempo (10 %)</b>	No entregado	Se retrasa 1 o más semana en la entrega del ejercicio	Se retrasa menos de 1 semana en la entrega del ejercicio	Entregado a tiempo

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

La evaluación de los estudiantes tiene un carácter formativo fundamental en el proceso educativo. A través de la evaluación, se brinda retroalimentación constante que permite a los estudiantes identificar sus fortalezas y áreas de mejora, fomentando así un aprendizaje continuo y progresivo. Además, la evaluación formativa promueve la reflexión, el autoconocimiento y el desarrollo de habilidades metacognitivas, potenciando el crecimiento integral de los estudiantes.

En este sentido, la evaluación formativa no solo busca medir el nivel de conocimientos adquiridos, sino que también busca impulsar la autorregulación del aprendizaje, la capacidad crítica y la autonomía de los estudiantes.

UNIDAD DIDACTICA 1: CONTROL ELECTRICO Y ELECTRONICO		PORCENTAJE 40%	1ª EVALUACION
PROCEDIMIENTOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONCRECIÓN IMPRESINDIBLES en NEGRITA
Análisis de las producciones del alumnado Observación	Valoración de pruebas prácticas (80%) Registros de observación por tablas (20%)	4.1. 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.	4.1.1. Involucra la identificación y comprensión de los problemas, así como la capacidad de explicarlos de manera clara. 4.1.2. rear soluciones creativas utilizando elementos y técnicas de programación, representadas a través de algoritmos y diagramas de flujo.
Análisis de las producciones del alumnado Observación	Valoración de pruebas prácticas (80%) Registros de observación por tablas (20%)	4.2. 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 añaden funcionalidades a la solución.	<b>4.2.1. Desarrollar software para ordenadores, dispositivos móviles y otros, utilizando elementos de programación de manera adecuada.</b> 4.2.2. Utilizar herramientas de edición y módulos de IA para añadir funcionalidades a las aplicaciones, mejorando así la solución propuesta.
Análisis de las producciones del alumnado Observación	Valoración de pruebas prácticas (80%) Registros de observación por tablas (20%)	4.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.	4.3.1. Capacidad de diseñar y poner en marcha sistemas que operen sin intervención humana, enfocándose en la automatización. <b>4.3.2. Investigar, diseñar y programar tanto robots como sistemas de control, asegurando que estén conectados a Internet para su funcionamiento eficiente.</b>

--	--	--	--

UNIDAD DIDACTICA 2 TECNOLOGIAS APLICADAS A PROYECTOS		PORCENTAJE: 35%		2ª EVALUACIÓN
PROCEDIMIENTOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONCRECIÓN APRENDIZAJES IMPRESINDIBLES en NEGRITA	
Análisis de las producciones del alumnado Observación.	Valoración de pruebas prácticas (80%) Registros de observación por tablas (20%)	1.1. 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.	1.1.1. Generar propuestas que aborden problemas específicos, integrando conceptos y técnicas de diferentes disciplinas y considerando criterios de sostenibilidad.  1.1.2. Enfatizar la importancia de adoptar una mentalidad proactiva y creativa en el proceso de diseño, mostrando perseverancia en la búsqueda de soluciones.	
Análisis de las producciones del alumnado Observación	Valoración de pruebas prácticas (80%) Registros de observación por tablas (20%)	1.2. 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	1.2.1. Capacidad de elegir y preparar los recursos necesarios, así como a la planificación de las tareas requeridas para abordar el problema.  1.2.2. Es capaz de trabajar de forma independiente o en equipo, fomentando la cooperación y la colaboración entre los miembros del grupo para lograr la solución.	
Análisis de las producciones del alumnado Observación	Valoración de pruebas prácticas (40%) Trabajo final 50%) Registros de observación por tablas	2.1. Fabricar objetos o sistemas robóticos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y fundamentalmente	2.1.1. Crear objetos o sistemas robóticos utilizando diferentes materiales y técnicas de manipulación 2.1.2. Uso de herramientas y máquinas apropiadas, así como la aplicación de conocimientos técnicos, respetando además las normas de seguridad y salud correspondientes.	

<p>Análisis de las producciones del alumnado</p> <p>Observación</p>	(10%)	electrónica, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	
	<p>Valoración de pruebas prácticas (40%)</p> <p>Trabajo final (50%)</p> <p>Registros de observación por tablas (10%)</p>	<p>3.1. 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.</p>	<p>3.1.1. Capacidad de documentar y presentar el proceso desde el diseño hasta la difusión del producto, utilizando herramientas digitales.</p> <p><b>3.1.2. Crear documentos técnicos y gráficos utilizando vocabulario y formatos adecuados, trabajando en conjunto tanto de forma presencial como remota</b></p>

UNIDAD DIDACTICA 3: PROGRAMACION APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES		PORCENTAJE: 25 %	3ª EVALUACIÓN
PROCEDIMIENTOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONCRECIÓN APRENDIZAJES IMPRESCINDIBLES en NEGRITA
Análisis de las producciones del alumnado  Observación.	Valoración de pruebas prácticas (80%)  Registros de observación por tablas (20%)	4.2. 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 añaden funcionalidades a la solución.	<b>4.2.1. Desarrollar software para ordenadores, dispositivos móviles y otros, utilizando elementos de programación de manera adecuada.</b>  4.2.2. Utilizar herramientas de edición y módulos de IA para añadir funcionalidades a las aplicaciones, mejorando así la solución propuesta.
	Valoración de pruebas	5.1. Reconocer la influencia de la actividad	

<p>Análisis de las producciones del alumnado</p> <p>Observación.</p>	<p>prácticas (80%)</p> <p>Registros de observación por tablas (20%)</p>	<p>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>5.1.1. identificación de cómo la tecnología ha impactado a la sociedad y al medio ambiente a lo largo de la historia</p> <p><b>5.1.2. Analizar y evaluar las contribuciones y efectos de la actividad tecnológica, considerando su relevancia para el desarrollo sostenible.</b></p>
<p>Análisis de las producciones del alumnado</p> <p>Observación</p>	<p>Valoración de pruebas prácticas (80%)</p> <p>Registros de observación por tablas (20%)</p>	<p>5.2. 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>	<p><b>5.2.1. Capacidad de examinar cómo la tecnología ha aportado beneficios y mejoras en diferentes áreas</b></p> <p>5.2.2. Valorar las repercusiones de la tecnología, enfocándose en su relevancia y su impacto en la sostenibilidad a largo plazo.</p>

**D. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN****UNIDAD DIDÁCTICA 1: CONTROL ELECTRICO Y ELECTRONICO**

Criterio de evaluación	Objetivos didácticos	Criterios de calificación	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
			Pruebas objetivas	Análisis de las producciones del alumnado	Registro de observación
4.1	4.1.1.-5% 4.1.2.- 5%	10 %	-	80%	20%
4.2	4.2.1.- 5% 4.2.2 - 5%	10 %	-	80 %	20 %
4.3	4.3.1.- 7,5% 4.3.2.- 7,5%	15 %	-	80%	20%

**UNIDAD DIDÁCTICA 2: TECNOLOGIAS APLICADAS A PROYECTOS**

Criterio de evaluación	Objetivos didácticos	Criterios de calificación	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
			Pruebas objetivas	Análisis de las producciones del alumnado	Registro de observación
1.1	4.1.1. - 5% 4.1.2. - 5%	10 %	-	80%	20%
1.2	6.2.1.- 5% 6.2.2.- 5%	10 %	-	80%	20%
2.1	2.1.1.- 5% 2.1.2.- 5%	10 %	50 %	40 %	10 %
3.1	3.1.1.- 5% 3.1.2.- 5%	10 %	50 %	40 %	10 %

**UNIDAD DIDÁCTICA 3: PROGRAMACION APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES**

Criterio de evaluación	Objetivos didácticos	Criterios de calificación	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
			Pruebas objetivas	Análisis de las producciones del alumnado	Registro de observación
4.2	4.2.1.- 5% 4.2.2.- 5%	10 %	-	80%	20%
5.1	5.1.1.- 5% 5.1.2.- 5%	10 %	-	80%	20%
5.2	5.2.1.-2,5% 5.2.2.-2,5%	10 %	-	80%	20%

La nota de cada evaluación se calculará aplicando los criterios anteriores.

La calificación final del alumno se calculará realizando la nota media de las tres evaluaciones. Para aprobar la nota mínima será 5. Si a pesar de esto el alumno no ha conseguido aprobar la materia, se realizará en Junio un examen extraordinario en el que tendrá que recuperar todo el curso.



**Actividades de recuperación**

La nota de cada evaluación será independiente de las otras. A lo largo del curso se dará alguna oportunidad para que el alumnado con calificaciones menores que 4 en los controles, puedan mejorar esa nota.

Los alumnos que suspendan por no entregar trabajos o hacerlos con poca corrección podrán recuperar con su presentación adecuada, siempre que demuestren que los han confeccionado por sí mismos.

**E. EVALUACIÓN INICIAL: CARACTERÍSTICAS Y CONSECUENCIAS**

Al comienzo del curso, durante las dos primeras semanas lectivas, se llevará a cabo una evaluación inicial del alumnado, de acuerdo con lo establecido en los artículos 13 y 14 de la Orden ECD/1172/2022, modificada por la Orden ECD/867/2024, y conforme a las Instrucciones de inicio de curso 2025-26.

**Finalidad:**

- Conocer la situación de partida del alumnado en relación con los saberes básicos de la materia de Tecnología.
- Detectar posibles lagunas o carencias en aprendizajes instrumentales o digitales.
- Identificar fortalezas, intereses y estilos de aprendizaje.
- Adoptar medidas de refuerzo, ampliación o adaptación que faciliten el progreso de todo el grupo.

**Instrumentos utilizados:**

- Cuestionario diagnóstico inicial sobre conocimientos previos de cursos anteriores (bloques de *Proceso tecnológico*, *Representación gráfica* y *Estructuras y mecanismos*).
- Observación directa del trabajo en grupo y del uso de materiales y recursos tecnológicos (si es posible).
- Entrevista y autoevaluación breve para conocer intereses y experiencia previa, si la información anterior no es suficiente.
- Revisión de informes del curso anterior y coordinación con el profesorado de 3.º ESO.

**Registro y uso de los resultados:**

La evaluación inicial será aplicada y registrada por el profesor o profesora responsable del grupo.