

8. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE Y VINCULACIÓN DE SUS ELEMENTOS

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IL</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Definir y desarrollar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1)	2,5	A.1, A.2, A.8, D.1, D.4	CT1, CT6, CT14	1.1.1 Identifica las fases del método de proyectos	1,2	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA1, SA7, SA8
				1.1.2 Identifica los condicionantes planteados en un problema y propone soluciones válidas	0,6	Proyecto	Heteroevaluación	
				1.1.3 Busca la solución a los retos planteados de forma ordenada y eficaz	0,7	Guía de observación	Heteroevaluación	
1.2 Comprender, examinar y diseñar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CE1)	2,8	A.3, A.4, A.5, A.6,	CT3, CT4	1.2.1 Identifica la funcionalidad de diversos objetos tecnológicos y relaciona su uso con el problema al que dan solución	2,0	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA2, SA3, SA4, SA6
				1.2.2 Conoce el nombre y la utilidad de las principales herramientas del taller	0,8	Guía de observación	Heteroevaluación	
1.3 Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica. (CCL1, STEM2, CD2, CE1)	0,5	A.1, B.4, B.5, B.6	CT4	1.3.1 Conocer las amenazas a la persona o a su identidad en la red	0,1	Guía de observación	Heteroevaluación	SA1, SA8
				1.3.2 Mostrar una actitud que contemple las recomendaciones básicas de protección en la red, haciendo un uso seguro de la misma.	0,2	Guía de observación	Heteroevaluación	
				1.3.3 Identificar los riesgos a la persona y a los equipos asociados al uso de la tecnología. Conocer la huella digital.	0,1	Guía de observación	Heteroevaluación	
				1.3.4 Respetar las normas de propiedad intelectual y conocer los distintos tipos de licencias.	0,1	Guía de observación	Heteroevaluación	
1.4 Redactar documentación de forma que se transmita la información técnica relativa a la solución creada de una manera organizada, utilizando medios digitales, como procesadores de textos y presentaciones a un nivel inicial. (CCL1, STEM2, CD2, CE1)	0,5	B.1, D.3	CT2, CT4	1.4.1 Elabora una memoria de proyecto utilizando un procesador de textos. Incluye en la memoria portadas, paginación, texto, imágenes, encabezados y pies de página	0,5	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA1, SA8
				1.4.2 Realiza una pequeña presentación del proyecto creado utilizando Impress como herramienta de presentación.		Elija un elemento.	Elija un elemento.	

2.1 Idear, crear y diseñar soluciones originales y eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios contrastando con modelos de solución previos, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. (CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE1, CE3)	2,5	A.1, A.6, A.7, A.8	CT3, CT5, CT9, CT14	2.1.1 Idea y diseña soluciones a problemas con originalidad y eficacia.	0,4	Proyecto	Heteroevaluación	SA2, SA5, SA6, SA7
				2.1.2 Aplica en la construcción criterios de sostenibilidad	0,3	Proyecto	Heteroevaluación	
				2.1.3 Mantiene una actitud emprendedora, perseverante y creativa en la realización de problemas tecnológicos.	0,6	Guía de observación	Heteroevaluación	
				2.1.4 Es capaz de responder a pequeños retos y problemas planteados, diseñando una solución adecuada.	1,2	Prueba escrita	Heteroevaluación	
2.2 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. (CCL3, CCL5, STEM3, CD3, CPSAA3, CE1, CE3)	3,4	B.4, B.5, B.6	CT5, CT15	2.2.1 Valora el cuidado y ahorro de los materiales en el trabajo en taller	0,4	Guía de observación	Heteroevaluación	SA4, SA5, SA6, SA7
				2.2.2 Trabaja con sus compañeros de manera colaborativa para enfrentar la solución al reto planteado	0,8	Guía de observación	Heteroevaluación	
				2.2.3. Conoce las propiedades de la madera y otros materiales técnicos como materiales tecnológicos y las herramientas para trabajar.	2,2	Prueba escrita	Heteroevaluación	
2.3 Registrar descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada, empleando medios digitales. (CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CE3)	0,3	B.4, B.5, B.6	CT2, CT4	2.3.1 Utiliza procesadores de texto para llevar a cabo el diario de construcción del proyecto	0,3	Portfolio	Heteroevaluación	SA1
				2.3.2 Utiliza los códigos qr como elementos de información extra dentro de la memoria de proyecto		Portfolio	Heteroevaluación	
3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)	4,5	A.4, A.5, A.6, A.7	CT4, CT12	3.1.1. Construye estructuras sencillas, mecanismos y circuitos empleando las herramientas adecuadas y aplicando los fundamentos.	2,5	Proyecto	Heteroevaluación	SA4, SA5, SA6, SA7
				3.1.2. Muestra una actitud de respeto en el taller hacia las normas de seguridad y salud.	2,0	Guía de observación	Heteroevaluación	

3.2 Comprender y analizar los usos y el impacto ambiental asociados a la madera y los materiales de construcción, interpretando su importancia en la sociedad actual, empleando técnicas de investigación grupal y generando propuestas alternativas de uso cuando ello sea posible, desde una óptica constructiva y propositiva. (STEM3, STEM5, CPSAA2, CE1, CE3)	1,7	A.6	CT14	3.2.1 Conoce la importancia de la reciclabilidad de los materiales de uso técnico como parte esencial en una sociedad sostenible	0,9	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA4
				3.2.2 Valora la importancia de mantener el patrimonio natural, en especial los árboles más relevantes, como garantes de la sostenibilidad ambiental y de un entorno natural adecuado.	0,8	Guía de observación	Heteroevaluación	
3.3 Manejar a un nivel avanzado simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológicos, creando soluciones e interpretando los resultados obtenidos. (STEM2, STEM3, CD4, CD5, CPSAA1, CE3)	1,1	A.3, A.4, A.5, C.3	CT4	3.3.1. Interpreta, a partir de una simulación de estructuras, mecanismos y circuitos, los resultados obtenidos.	0,9	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA6, SA7
				3.3.2 Utiliza los simuladores Yenka y Crocodile clips para observar el movimiento de algunos mecanismos y obtener relaciones de transmisión	0,2	Portfolio	Heteroevaluación	
4.1 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. (CCL1, CCL5, STEM4, CD2, CD3, CC4, CCEC3, CCEC4)	1,6	B.1, B.2, B.4	CT2, CT4	4.1.1 Utiliza el correo electrónico como herramienta para difundir la documentación de los proyectos que ha realizado.	0,2	Portfolio	Heteroevaluación	SA1, SA3
				4.1.2 Utiliza Canva como herramienta para generar portadas para sus trabajos de documentación de proyectos.	0,2	Portfolio	Heteroevaluación	
				4.1.3 Es capaz de elaborar bocetos y croquis para representar formas o figuras que posteriormente aplicará en proyectos.	1,2	Prueba escrita	Heteroevaluación	
4.2 Representar gráficamente planos, esquemas, circuitos, y objetos, usando a un nivel avanzado aplicaciones CAD 2D y 3D y software de modelado 2D y 3D. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)	3,3	B.2, B.3	CT3, CT4, CT13	4.2.1 Es capaz de identificar las vistas básicas de un objeto en 3D y plasmarlo en 2D.	1,7	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA3
				4.2.2 Realiza planos o dibujos en 2D a través de LibreOffice Draw o un programa similar.	0,7	Portfolio	Heteroevaluación	
				4.2.3 Realiza planos o dibujos en 3D a través de Sketchup.	0,9	Portfolio	Heteroevaluación	
4.3 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos en dos y tres dimensiones, de forma manual y digital,	1,2	B.2, B.3	CT3, CT4	4.3.1 Realiza planos o dibujos en 2 y 3 dimensiones en una hoja con formato y cajetín.	0,3	Cuaderno del alumno	Heteroevaluación	SA3

empleando adecuadamente las vistas, escalas y acotaciones, y respetando las normas UNE. (CCL1, STEM4, CD2, CD3)				4.3.2 Es capaz de extraer las vistas de un objeto de 3D, dibujarlas en su posición correcta y acotarlas.	0,9	Prueba escrita	Heteroevaluación	
4.4 Difundir en entornos virtuales específicamente elegidos la idoneidad de productos desde la mejora de la experiencia de usuario, respetando la "etiqueta digital" (netiqueta) y comunicando interpersonalmente de modo eficaz. (CCL5, CD3, CC4, CC4)	0,3	B.1, D.3, D.4	CT2, CT4	4.4.1 Difunde en entornos virtuales el resultado de proyectos	0,2	Portfolio	Heteroevaluación	SA1, SA2, SA8
				4.4.2 Respeta la etiqueta digital	0,1	Guía de observación	Heteroevaluación	
5.1 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, y respetando los derechos de autoría. (CCL2, CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CE1, CE3)	1	C.1, C.2	CT4, CT9	5.1.1 Identifica e interpreta los algoritmos de los programas informáticos visuales de bloques de Scratch a través de la secuencia de instrucciones.	0,6	Portfolio	Heteroevaluación	SA8
				5.1.2 Crear programas de manera creativa que permitan dibujar o crear música.	0,2	Portfolio	Heteroevaluación	
				5.1.3 Compartir programas en la Comunidad de Scratch o App Inventor y aprender a modificarlos respetando la autoría original.	0,2	Portfolio		
5.2 Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición y módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades. (CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3)	0,5	C.1, C.2, C.3	CT4, CT9	5.2.1 Elabora programas sencillos en Scratch buscando la solución más adecuada de manera creativa.	0,3	Portfolio	Heteroevaluación	SA2
				5.2.2 Edita objetos, escenarios, importándolos y exportándolos para enriquecer los programas.	0,2	Portfolio	Heteroevaluación	
5.3 Adoptar la reevaluación y la depuración de errores como elementos del proceso de aprendizaje, aplicando la realimentación de	0,8	C.1, C.2, C.3	CT4	5.3.1 Utiliza variables para trabajar con diferentes tipos de datos	0,4	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA2
				5.3.2 Evalúa programas ya creados implementando mejoras en los mismos.	0,2	Portfolio	Heteroevaluación	

secuencias de programación, fomentando con ello la autoconfianza y la iniciativa. (CP2, STEM1, STEM3, CD2, CD5, CPSAA5, CE3)				5.3.3 Identificar los errores en los programas y corregirlos de forma creativa.	0,2	Guía de observación	Heteroevaluación	
6.1 Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y discriminando las tareas y eventos que los optimizan. (CP2, STEM1, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5)	0,5	D.1, D.2, D.4	CT4, CT10	6.1.1 Utiliza los dispositivos digitales de uso cotidiano para resolver problemas sencillos, haciendo un uso eficiente y seguro de los mismos.	0,3	Guía de observación	Heteroevaluación	SA1, SA2, SA3, SA8
				6.1.2 Conoce los componentes de los dispositivos digitales de uso cotidiano y discrimina las tareas y eventos que los optimizan.	0,2	Guía de observación	Heteroevaluación	
6.2 Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro. (CD1, CD2, CD4, CPSAA4)	0,5	D.2, D.3, D.4	CT4, CT10	6.2.1 Es capaz de crear contenidos en distintas plataformas.	0,4	Portfolio	Heteroevaluación	SA1, SA8
				6.2.2 Respeta los derechos de autor y la etiqueta digital	0,1	Guía de observación	Heteroevaluación	
6.3 Gestionar y llevar a cabo un tránsito seguro por la red, aplicando estrategias preventivas y restaurativas frente a las amenazas ligadas a datos en la nube, propiciando el bienestar digital. (CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CE1)	0,5	D.3, D.4	CT4, CT13	6.3.1 Investiga diversas fuentes para representar datos y generar informes gráficos.	0,3	Cuaderno del alumno	Heteroevaluación	SA8
				6.3.2 Utiliza distinto software en la elaboración de informes gráficos.	0,2	Portfolio	Heteroevaluación	

La tabla anterior organiza los **criterios de evaluación** con un peso total de 30 puntos, de manera que cada criterio se desglosa en **indicadores de logro** cuyo peso suma exactamente el del criterio. Esta ponderación permite realizar una evaluación objetiva y equilibrada, vinculada a los contenidos de la materia y a las situaciones de aprendizaje programadas.

En coherencia con la **propuesta metodológica** del Departamento, los criterios se agrupan en dos bloques globales:

- **Pruebas teóricas:** incluyen los criterios centrados en la adquisición de conocimientos teóricos, análisis de sistemas tecnológicos y manejo de información.
- **Otros instrumentos de evaluación:** incluyen los criterios vinculados a la aplicación práctica, la elaboración de proyectos, el cuaderno, las prácticas de taller y la observación directa del alumnado.

Esta organización asegura la correspondencia entre el peso de los criterios de evaluación y los ámbitos de aprendizaje prioritarios de la materia de Tecnología y Digitalización, dando un mayor valor a la aplicación práctica de los conocimientos y manteniendo un reparto equilibrado entre teoría y práctica.



Las Pruebas teóricas constituyen un 60 % de los criterios de evaluación y Otros instrumentos de evaluación constituyen el 40 % restante. El alumno deberá tener en cada porcentaje como mínimo un 5.

Nunca se hará la media de pruebas teóricas si la nota en uno de los exámenes es inferior a 3,5.

Se realizará un registro de las tareas realizadas durante la evaluación.

Es obligatoria la entrega del **cuaderno digital y/o papel y de todas las prácticas**. En caso de no entregarlos, o hacerlo de manera desorganizada o con más de la mitad sin hacer, la calificación del bloque de otros instrumentos estará suspensa.

La actitud del alumno frente a la materia se incluye en el apartado de otros instrumentos de evaluación.

Recuperaciones

- Si los alumnos suspenden la evaluación:
 - Por la parte teórica, se realizará un examen cuya nota sustituirá a la nota anterior.
 - Si suspenden la parte de otros instrumentos de evaluación deberán recuperar la parte correspondiente.
 - La nota de la recuperación de cada parte será:
 - 9 si la nota es ≥ 9
 - 7 si la nota está entre ≥ 7 y < 9
 - 6 si la nota está entre ≥ 6 y < 7
 - 5 si la nota está entre ≥ 5 y < 6
 - Por debajo de 5 se mantendrá la nota de la prueba de recuperación
- Se realizará una prueba final para los alumnos que tengan suspensa alguna evaluación. Si tienen dos suspensas se presentarán con la materia de todo el curso.

Redondeos

Los redondeos al alza en las notas de boletines de evaluación y finales siempre serán a partir de 75 centésima

Copia o plagio

La detección de copia, plagio o suplantación —incluido el uso no autorizado de dispositivos o herramientas digitales/IA— en cualquier instrumento de evaluación (pruebas escritas, cuaderno digital, tareas, trabajos o proyectos) supondrá la calificación de 0 en dicha actividad.