

Información al alumnado y sus familias

Curso 2025/26

Departamento:	Tecnología
Materia o ámbito:	Programación y Robótica
Curso:	3º ESO

Procedimientos e instrumentos de evaluación

Los instrumentos utilizados para la evaluación deben ser variados, se van utilizar los siguientes:

1. Observación sistemática en el aula del trabajo y comportamiento del alumno.
2. Grado de participación en los trabajos en grupo.
3. Pruebas orales y escritas de los contenidos. Se realizará un examen al final de cada unidad didáctica. En estas pruebas se valorará el grado de consecución de las competencias específicas asociadas a la unidad.
4. Trabajos realizados en el aula de informática.
5. Actividades y trabajos escritos: (actividades realizadas en clase, en casa, trabajos sobre temas concretos). Se valorará la realización de las actividades de forma diaria, su entrega de acuerdo a normas y plazos previstos y la claridad, orden y limpieza.
6. Cuaderno: Valorándose contenidos, orden, limpieza y presentación en el plazo acordado.
7. Prácticas: Realizadas en grupo para mostrar las aplicaciones reales de las explicaciones teóricas. Se valorarán el rendimiento en clase, el trabajo en equipo, los racionamientos y reflexiones finales que suscita la realización de las prácticas.
8. Actitud del alumno: Valoración de hábitos y conductas, teniendo en cuenta:
 - a. Compañerismo (guarda turno para el uso de herramientas, no grita, respeta las ideas de los demás, coopera con los compañeros,...).
 - b. Atiende las explicaciones del profesor, no interrumpe el desarrollo de la clase.

c. Esfuerzo e interés.

Criterios de evaluación

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.

1.2. 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.

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 electrónica, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

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.

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.

4.2. 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 añadan funcionalidades a la solución.

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.

5.1. Reconocer la influencia de la actividad 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.

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.

Criterios de calificación

En el cálculo de la calificación en cada una de las evaluaciones se tendrán en cuenta los siguientes aspectos, valorados cada uno de ellos entre 0 y 10, según los siguientes porcentajes:

Concepto	Instrumento evaluación	% nota final evaluación
Controles y exámenes	3	50%
Actividades (tareas, cuaderno, trabajos)	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9	50%

La **calificación final de las evaluaciones** resultará de calcular la media ponderada, redondeada con dos cifras decimales, de las calificaciones obtenidas en cada uno de los apartados.

La calificación del alumnado se realizará combinando dos sistemas complementarios:

- Criterios de corrección porcentuales, aplicados a exámenes, trabajos y prácticas de aula, que proporcionarán la nota numérica trimestral y final.
- Evaluación de los criterios de evaluación del currículo oficial, que se registrarán y ponderarán mediante la aplicación Additio, lo que permitirá llevar un seguimiento individualizado y objetivo del grado de adquisición de las competencias específicas de la materia.

Este doble sistema asegura, por un lado, la transparencia en la calificación tradicional, y por otro, la trazabilidad y coherencia con los criterios establecidos en el currículo de Secundaria y Bachillerato en Aragón.

La aplicación Additio permitirá vincular cada instrumento de evaluación a uno o varios criterios de evaluación, obteniendo automáticamente informes de progreso que complementarán la nota numérica y facilitarán la comunicación con alumnado y familias.

La siguiente tabla muestra la aplicación de los porcentajes asignados a los distintos criterios de evaluación en cada una de las unidades didácticas:

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)	Peso CE por UD	UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6
CE.PR.1. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema	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.	2,5%	2,5%					

o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.							
5%	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.	2,5%	2,5%				
CE.PR.2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios utilizando operadores, sistemas eléctricos y electrónicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	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 electrónica, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	50,0%	2,0%		12,5%	30,0%	5,5%
50%							
CE.PR.3. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.	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.	30,0%		20,0%	5,0%		5,0%
30%							
CE.PR.4. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en	4.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a	4,0%					4,0%

distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.	través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.						
	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 añadan funcionalidades a la solución.	3,0%				3,0%	
10%	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.	3,0%				3,0%	
CE.PR.5. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.	5.1. Reconocer la influencia de la actividad 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.	3,0%	1,5%		1,5%		
5%	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.	2,0%	1,0%		1,0%		

La siguiente tabla define los criterios utilizados para determinar la calificación cualitativa obtenida en la evaluación a partir de la nota media numérica obtenida mediante los criterios anteriores:

Nota numérica	Calificación cualitativa
Menor de 5.00	Insuficiente
Mayor o igual que 5.00 y menor que 5.75	Suficiente
Mayor o igual que 5.75 y menor que 6.75	Bien
Mayor o igual que 6.75 y menor que 8.75	Notable
Mayor o igual que 8.75	Sobresaliente

Si en alguna evaluación no es posible calificar alguno de los apartados anteriores, su porcentaje será sumado al correspondiente del apartado “Controles y exámenes teóricos”.

La **calificación final del curso** resultará de calcular la media de las calificaciones numéricas obtenidas en cada una de las tres evaluaciones parciales.

Los criterios utilizados para determinar la calificación final cualitativa obtenida a partir de la nota media numérica final, son los mismos que los descritos en la tabla anterior para las tres evaluaciones parciales.

Cualquier prueba de evaluación en la que se detecte que el alumno ha entregado materiales copiados de una fuente no autorizada, o de otro alumno, o también si ha hecho un uso de los mismos en una forma que no se ajusta a las normas planteadas por su profesor será calificada con una puntuación de 0.

Criterios de promoción

Con respecto a la **promoción** se seguirá la normativa definida en el artículo 18 (Artículo 18. Promoción) de la Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Medidas de intervención educativa que se precisen

En función de las necesidades que surjan a lo largo del proceso, se implementarán las medidas adecuadas.