



Criterios de evaluación de Tecnología 8° 2011

Criterio A: Investigación

Máximo 6

Al final del curso los alumnos(as), deberán ser capaces de:

Nivel de logro	Descriptor
0	El alumno no alcanza ninguno de los niveles especificados por los descriptores que figuran a continuación.
1-2	El alumno menciona el problema. Investiga y obtiene información de las fuentes, determinando algunas especificaciones en el diseño.
3-4	El alumno reconoce el problema a resolver. Usa algunos métodos para obtener información, organizándola en forma lógica y desarrollando instrucciones de diseño. Utiliza fuentes y las cita aplicando un método adecuado.
5-6	El alumno reconoce el problema y dimensiona la importancia de éste para la vida diaria, la sociedad y el medio ambiente. Organiza y analiza la información elaborando las instrucciones de diseño. Utiliza fuentes apropiadas y cita las fuentes adecuadamente.

Instrucciones de diseño: respuesta del alumno a un “desafío”, en la que se muestra cómo ha intentado resolver el problema que se le ha presentado. Guiarán la investigación a medida que se desarrollen especificaciones de diseño más detalladas.

Especificaciones de diseño: descripción detallada de las condiciones, requisitos y restricciones que debe cumplir un diseño. Lista precisa y exacta de datos tales como condiciones, dimensiones, materiales, procesos y métodos que resultan importantes para el diseñador y el usuario. Es necesario que todas las soluciones cumplan con las especificaciones de diseño.

Criterio B: Diseño

Máximo 6

Al final del curso los alumnos(as), deberán ser capaces de:

Nivel de logro	Descriptor
0	El alumno no alcanza ninguno de los niveles especificados por los descriptores que figuran a continuación.
1-2	El alumno intenta realizar un diseño y justificarlo en relación con las especificaciones de diseño.
3-4	El alumno crea un diseño ajustándolo a las especificaciones de diseño.
5-6	El alumno crea más de un diseño, comparándolos con las instrucciones y especificaciones de diseño. Selecciona uno y explica su elección.

Criterio C: Planificación

Máximo 6

Al final del curso los alumnos(as), deberán ser capaces de:

Nivel de logro	Descriptor
0	El alumno no alcanza ninguno de los niveles especificados por los descriptores que figuran a continuación.
1-2	El alumno confecciona un listado de los pasos a desarrollar indicando los recursos que empleará.
3-4	El alumno traza un plan para llegar al producto considerando recursos y tiempo; siendo capaz de ajustarse a las instrucciones de diseño.
5-6	El alumno elabora un plan para crear el producto/solución que muestra el uso eficaz de los recursos y el tiempo. Analiza y justifica su planificación.



Criterio D: Creación

Máximo 6

Al final del curso los alumnos(as), deberán ser capaces de:

Nivel de logro	Descriptor
0	El alumno no alcanza ninguno de los niveles especificados por los descriptores que figuran a continuación.
1-2	El alumno considera el plan de trabajo llegando parcialmente a la creación del producto/solución.
3-4	El alumno pone en práctica el plan, usando técnicas, equipos y medidas de seguridad para llegar al producto/solución.
5-6	El alumno utiliza técnicas y equipos adecuados de manera competente, responsabilizándose de su propia seguridad y la de los demás. Crea un producto/solución de calidad apropiada.

Calidad apropiada: el mejor producto/solución que el estudiante puede producir, teniendo en cuenta los recursos disponibles, las habilidades y las técnicas usadas, su desarrollo educativo, cómo el producto/solución satisface la necesidad que se propone satisfacer, y aspectos de seguridad y ergonomía.

Criterio E: Evaluación

Máximo 6

Al final del curso los alumnos(as), deberán ser capaces de:

Nivel de logro	Descriptor
0	El alumno no alcanza ninguno de los niveles especificados por los descriptores que figuran a continuación.
1-2	El alumno solamente prueba el producto/solución elaborado.
3-4	El alumno efectúa una prueba del producto, comparando éste con las especificaciones del diseño, revisando su proceso de trabajo.
5-6	El alumno reflexiona en forma crítica sobre el producto/solución y su proceso de trabajo. Considera el impacto del producto en los individuos y la sociedad, siendo capaz de introducir mejoras si fuese necesario.

Prueba de productos: fase del proceso de diseño en la que se prueban versiones de los productos (por ejemplo, prototipos) en relación con las necesidades, en un contexto determinado y se presentan al usuario final o a los destinatarios.

Criterio F: Actitudes en Tecnología

Máximo 6

Este criterio hace referencia a las actitudes de los alumnos en las actividades de Tecnología. Se centra en una evaluación general de dos aspectos:

- Compromiso personal (motivación, autonomía de acción, actitud general positiva)
- Seguridad en el trabajo, cooperación y respeto por los demás.

Nivel de logro	Descriptor
0	Requiere incentivo constante para la labor que desarrolla. Muestra poco compromiso con la asignatura.
1-2	El alumno muestra disposición en la labor realizada, pero requiere constante supervisión.
3-4	El alumno muestra una actitud positiva en su quehacer. Se observa cooperación y respeto por los demás.
5-6	El alumno se muestra motivado con actitud positiva, demostrando autonomía en su quehacer. Se observa seguridad en el trabajo que desempeña, cooperación y respeto por los demás.