

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3º ESO**LÁMPARA DE ESCRITORIO**

C.E.	D	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1	CCL3 STEM2 CD1 CD4 PSAA4 CE1	<p>1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.</p> <p>1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.</p> <p>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.</p>	<p>– Proyecto de diseño y construcción de una lámpara de escritorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria técnica. • Construcción. <p>Sistemas de representación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en Moodle. • Láminas. • Prueba escrita.
2	CCL1 STEM1 STEM3 CD3 CPSAA3 CPSAA5 . CE1 CE3	<p>2.1. 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.</p> <p>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.</p>	<p>– Proyecto de diseño y construcción de una lámpara de escritorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria técnica. • Construcción.
3	STEM2 STEM3 STEM5 CD5 CPSAA2 CE3 CCEC3	<p>3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.</p>	<p>– Proyecto de diseño y construcción de una lámpara de escritorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria técnica. • Construcción. <p>Circuitos eléctricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en Moodle. • Prueba escrita. <p>Materiales plásticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en Moodle. • Prueba escrita. • Prueba escrita
4	CCL1 STEM4 CD3 CCEC3 CCEC4	<p>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, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.</p>	<p>– Proyecto de diseño y construcción de una lámpara de escritorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria técnica. • Construcción
6	CP2 CD2 CD4 CD5 CPSAA4	<p>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 los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.</p>	<p>– Proyecto de diseño y construcción de una lámpara de escritorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria técnica. • Construcción

	CPSAA5	<p>6.2. Crear contenidos básicos, elaborar materiales sencillos y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.</p> <p>6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.</p>	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación será continua y la ponderación de los criterios de evaluación será la misma. • Es obligatorio la realización de todas las actividades propuestas. Las actividades deberán realizarse durante la hora de clase. Si el alumno/a no realiza la actividad en clase podrá terminarla en casa. En Expresión Gráfica si el alumnado entrega la lámina antes de la fecha de entrega se le bonificará con 1 punto sobre la nota de la lámina. Si la entrega con retraso se le penalizará con 1 punto sobre la nota de la lámina. El alumnado podrá repetir las láminas hasta que obtenga la máxima puntuación de 10. • Para la aprobar una prueba escrita el alumnado deberá obtener una calificación ≥ 5. Si la calificación es < 5 realizará una prueba de recuperación. Si en una prueba el alumnado copia, o utiliza cualquier aparato (móvil...) no permitido durante la prueba, se le retirará la prueba y se puntuará con la calificación de cero. • La nota correspondiente a un criterio de evaluación se obtendrá de la nota media de las actividades y pruebas asociadas al mismo. • La nota de la evaluación se obtendrá de la nota media de los criterios de evaluación, a partir de las actividades trabajadas independientemente de que se finalice, o no, la situación de aprendizaje. 			

ATRACCIÓN DE FERIA

C.E.	D	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1	CCL3 STEM2 CD1 CD4 PSAA4 CE1	<p>1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.</p> <p>1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.</p> <p>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.</p>	<p>– Proyecto de diseño y construcción de una atracción de feria.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria técnica. • Construcción <p>Sistemas de representación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en Moodle • Láminas • Prueba escrita
2	CCL1 STEM1 STEM3 CD3 CPSAA3 CPSAA5 . CE1 CE3	<p>2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.</p> <p>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.</p>	<p>– Proyecto de diseño y construcción de una atracción de feria.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria técnica. • Construcción
3	STEM2 STEM3 STEM5 CD5 CPSAA2	<p>3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.</p>	<p>– Proyecto de diseño y construcción de una atracción de feria.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria técnica. • Construcción

	CE3 CCEC3		<p>Mecanismos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en Moodle • Prueba escrita <p>Materiales pétreos y cerámicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en Moodle • Prueba escrita. <p>Energía. Generación de energía eléctrica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en Moodle • Prueba escrita.
4	CCL1 STEM4 CD3 CCEC3 CCEC4	<p>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, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.</p>	<p>– Proyecto de diseño y construcción de una atracción de feria.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria técnica. • Construcción
5	CP2 CD2 CD4 CD5 CPSAA4 CPSAA5	<p>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.</p> <p>5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores, dispositivos y móviles, 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.</p> <p>5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.</p>	<p>– Proyecto de diseño y construcción de una atracción de feria.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria técnica. • Construcción
7	STEM2 STEM5 CD4 CC4	<p>7.1. 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, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.</p> <p>7.2. Identificar las aportaciones básicas de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental del entorno más cercano, en especial de Andalucía, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.</p>	<p>– Proyecto de diseño y construcción de una atracción de feria.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria técnica. • Construcción <p>Energía. Generación de energía eléctrica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en Moodle <p>Prueba escrita.</p>
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación será continua y la ponderación de los criterios de evaluación será la misma. • Es obligatorio la realización de todas las actividades propuestas. Las actividades deberán realizarse durante la hora de clase. Si el alumno/a no realiza la actividad en clase podrá terminarla en casa • Para la aprobar una prueba escrita el alumnado deberá obtener una calificación ≥ 5. Si la calificación es < 5 realizará una prueba de recuperación. Si en una prueba el alumnado copia, o utiliza cualquier aparato (móvil...) no permitido durante la prueba, se le retirará la prueba y se puntuará con la calificación de cero. • La nota correspondiente a un criterio de evaluación se obtendrá de la nota media de las actividades y pruebas asociadas al mismo. 			

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• La nota de la evaluación se obtendrá de la nota media de los criterios de evaluación, a partir de las actividades trabajadas independientemente de que se finalice, o no, la situación de aprendizaje. |
|--|

ORDINARIA

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• La nota de la evaluación ordinaria se obtendrá de la media aritmética de los criterios de evaluación relacionados con las competencias específicas desarrolladas a lo largo del curso.• Si el alumnado obtiene una calificación inferior a 5 se establecerá un plan de refuerzo para el desarrollo de las competencias no alcanzadas antes de finalizar el curso. |
|--|