

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN. 3º ESO**LA MURALLA**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<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>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>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>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>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>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>6.2. Crear contenidos, elaborar materiales 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> <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>Trabajo en grupos de tres componentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Proyecto de diseño y construcción de la muralla de Sevilla. <p>Trabajo individual y en grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Act. 1. Rotulación a 0,2. – Act. 2. Rotulación a 0,4. – Act. 3. Ejercicio de rayado. – Act. 4. Diédrico 1. – Act. 5. Diédrico 2. – Act.6. Diédrico 3. – Act. 7. Expresión gráfica. <p>Trabajo individual</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prueba 1. <p>Trabajo individual y en grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Act. 8. Materiales pétreos. – Act. 9. Materiales pétreos. <p>Trabajo individual:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prueba 2. <p>Trabajo individual y en grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Act. 10. Materiales plásticos. – Act. 11. Materiales plásticos. <p>Trabajo individual:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prueba 3
<p>Todos los criterios de evaluación tendrán la misma ponderación.</p> <p>Las actividades entregadas con retraso tendrán una penalización del 50% sobre la nota de la actividad. La nota final será la media aritmética de todas las actividades propuestas.</p> <p>La nota de la evaluación se obtendrá de la media aritmética de las actividades propuestas hasta la fecha. La calificación de suficiente será un 5.</p> <p>El alumnado con calificación inferior a 5 realizará una recuperación de las competencias no adquiridas a la finalización de la experiencia de aprendizaje.</p>	

LAS MÁQUINAS EN LA EDAD MEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<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>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>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>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>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>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>6.2. Crear contenidos, elaborar materiales 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> <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>Trabajo en grupos de tres componentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyecto de un mecanismo usado para la construcción de la muralla de Sevilla. <p>Trabajo individual y en grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Act. 1. Palancas de 1º grado. - Act. 2. Palancas de 2º grado - Act. 3. Palancas de 3º grado-poleas. <p>Trabajo individual</p> <p>Prueba 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Act. 4. Ruedas de fricción-Transmisión por correa. - Act. 5. Engranajes-Transmisión por cadena. <p>Trabajo individual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prueba 2. - Act.6. Transformación y control del movimiento-Absorción de energía. <p>Trabajo individual</p> <p>Prueba 3.</p>
<p>Todos los criterios de evaluación tendrán la misma ponderación.</p> <p>Las actividades entregadas con retraso tendrán una penalización del 50% sobre la nota de la actividad. La nota final será la media aritmética de todas las actividades propuestas.</p> <p>La nota de la evaluación se obtendrá de la media aritmética de las actividades propuestas hasta la fecha. La calificación de suficiente será un 5.</p>	

El alumnado con calificación inferior a 5 realizará una recuperación de las competencias no adquiridas a la finalización de la experiencia de aprendizaje.

¿CÓMO SON AHORA LAS MÁQUINAS?

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<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>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>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>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>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>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>6.2. Crear contenidos, elaborar materiales 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> <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>Trabajo en grupos de tres componentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyecto de un mecanismo usado para la construcción de la muralla de Sevilla automatizado. <p>Trabajo individual y en grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Act. 1. Análisis de circuitos. - Act. 2. Magnitudes eléctricas. - Act. 3. Circuitos en serie. - Act. 4. Circuitos en paralelo. - Act.5. Electrónica <p>Trabajo individual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prueba 1.
<p>Todos los criterios de evaluación tendrán la misma ponderación.</p>	

Las actividades entregadas con retraso tendrán una penalización del 50% sobre la nota de la actividad. La nota final será la media aritmética de todas las actividades propuestas.
La nota de la evaluación se obtendrá de la media aritmética de las actividades propuestas hasta la fecha. La calificación de suficiente será un 5.
El alumnado con calificación inferior a 5 realizará una recuperación de las competencias no adquiridas a la finalización de la experiencia de aprendizaje.

JUNIO

- Se establecerá un plan de recuperación de las competencias no adquiridas por el alumnado durante el curso.
- La nota de la convocatoria ordinaria se obtendrá realizando la media de las notas de cada una de las actividades propuestas durante el curso.
- Si la nota es inferior a 5 se realizará un informe individualizado en el que se especificará las competencias no adquiridas por el alumnado y que servirá como punto de partida para el próximo curso.