

Criterios de calificación de la materia Tecnología y Digitalización 3º ESO

Tecnología 3º ESO

Para cada evaluación, la calificación de los alumnos será elaborada según los siguientes aspectos:

- El **60% de la nota** será la nota obtenida en **exámenes** y/o pruebas escritas y orales.
- El **30% de la nota** será la nota obtenida en las **prácticas, cuadernos, trabajos, memorias, etc.** realizadas con su correspondiente documentación. Todo trabajo no entregado puntúa como cero. La entrega en una fecha posterior a la indicada tendrá una penalización.
- El **10% de la nota** será la nota que corresponde al **seguimiento diario**: Asistencia, puntualidad, actitud en clase, responsabilidad en el trabajo, esfuerzo, iniciativa emprendedora, creatividad, trabajo en equipo. También se tendrá en cuenta en el aula taller de Tecnología el orden, la limpieza y la aplicación de las normas de prevención de riesgos profesionales en el transcurso de las prácticas.

La calificación de cada evaluación se hará mediante un valor numérico de 1 a 10, considerando aprobados aquellos alumnos cuya calificación sea de 5 o superior. La nota de evaluación se obtendrá redondeando la nota resultante de sumar las tres notas ponderadas anteriores.

El redondeo de la nota de evaluación en el boletín de notas se realizará de la siguiente forma: Cuando el primer decimal sea superior a seis se redondeará al número entero superior siempre que el comportamiento y actitud del alumno hayan sido favorables a lo largo del trimestre. Cuando el primer decimal sea menor o igual de seis se redondeará al número entero inferior. No obstante, las notas con decimales de cada evaluación se guardan para obtener la calificación final de la asignatura.

Los alumnos se examinarán de las **evaluaciones suspensas** en los exámenes de recuperación de cada evaluación, constando de preguntas que incluyan todos los criterios de evaluación vistos. En junio, el profesor realizará las recuperaciones de las evaluaciones no superadas. Para poder realizar dichas pruebas, el alumno deberá entregar los trabajos que el profesor estime oportuno (no aprobados o no entregados durante la correspondiente evaluación). La recuperación de las pruebas teóricas se realizará mediante pruebas de igual nivel a las realizadas en la evaluación pertinente.

La nota final será la media de los tres trimestres que dura el curso, calculando la media aritmética real sin aplicar redondeos, aplicando el redondeo a la nota final obtenida. Se considera aprobada la asignatura

cuando la nota media es igual o superior a 5,00. En caso contrario, se deberá realizar la recuperación de aquella o aquellas evaluaciones suspensas. Desde el 8 al 23 de junio, los alumnos que tengan aprobada la asignatura realizarán proyectos significativos con los que podrán sumar hasta 1 punto a la nota media para la calificación de la evaluación final (se dará rúbrica de cómo se distribuye ese 1 según varios criterios). Los alumnos que tengan alguna evaluación suspensa y su nota media no llegue al 5, realizarán tareas de repaso y refuerzo de esos contenidos para presentarse a las recuperaciones finales (22-23 de junio).

Quien actúe con falta de honestidad en alguna de las pruebas de una evaluación tendrá la calificación de cero en dicha prueba. Asimismo, en aquellos trabajos que se detecte un plagio en cualquiera de sus maneras, el trabajo se calificará con un cero. Si dos o más alumnos presentan un trabajo igual o con una clara autoría común todos estos alumnos obtendrán una calificación de cero.

En el caso de alumnos con más de un treinta por ciento de faltas de asistencia a clase justificadas se prevé una evaluación especial para dicho periodo, la cual consistirá en la valoración de una prueba sobre un conjunto de actividades que versarán sobre los contenidos impartidos durante los periodos faltados y que los deberá realizar el alumno fuera del horario lectivo. Si fuera posible se prestará apoyo a dichos alumnos por parte del profesor correspondiente del D.O. y por el propio profesor para facilitar la consecución de los objetivos programados. En todo ello se tendrán en cuenta los mínimos exigibles del curso correspondiente reflejados en la presente programación.

A continuación, se muestran los instrumentos que se utilizarán para llegar a la calificación de evaluación por cada unidad didáctica, relacionados con los criterios de evaluación que se trabajan. Los criterios de calificación se reparten de forma que ponderan según se ha indicado anteriormente.

3º ESO UD. DIDÁC	CONTENIDOS	CRIT. EV.	INDICADOR DE LOGRO
UD 1. Proceso Tecnológico o 1ª EV.	<p>Propuestas, estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y secuenciación de sus fases.</p> <p>Estrategias de búsqueda crítica de información para la investigación, definición y resolución de problemas planteados.</p>	<p>1.1 Definir y desarrollar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1)</p> <p>1.2 Comprender, examinar y diseñar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando</p>	<p>CUESTIONARIO (20%)</p> <p>TRABAJOS (5%)</p> <p>OBSERVACIONES (3%)</p>

	<p>Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.</p> <p>Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.</p>	<p>herramientas de simulación en la construcción de conocimiento. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CE1)</p> <p>7.2 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 y ejerciendo una lectura crítica del hecho de la obsolescencia programada. (STEM2, STEM5, CD4, CC3, CC4)</p>	
<p>UD 2. La expresión gráfica 1ª EV.</p>	<p>Técnicas de representación gráfica. Normalización y perspectivas.</p> <p>Aplicaciones CAD y software de modelado en dos dimensiones y en tres dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos.</p>	<p>3.4 Fabricar digitalmente prototipos sencillos, obteniendo modelos desde Internet y empleando el software y hardware necesarios con autonomía y creatividad, respetando las licencias de uso y los derechos de autoría. (STEM3, STEM5, CD4, CD5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>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, y exportándolos a los formatos adecuados para su intercambio. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>4.3 Utilizar la representación y expresión gráfica de forma manual y digital en esquemas, circuitos, planos y objetos en dos y tres dimensiones, empleando adecuadamente las perspectivas y respetando la normalización. (CCL1, STEM4, CD2, CD3)</p>	<p>EXAMEN (40%)</p> <p>TRABAJOS (10%)</p> <p>OBSERVACIONES (3%)</p>
<p>UD. 3 Materiales plásticos e impacto ambiental 1ª-2ª EV.</p>	<p>Estructuras para la construcción y desarrollo de modelos tecnológicos.</p> <p>Materiales tecnológicos: plásticos, cerámicos, textiles, compuestos y su impacto ambiental.</p> <p>Introducción a la fabricación digital. Impresoras 3D. Respeto de las normas de seguridad e higiene.</p> <p>Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde</p>	<p>1.3 Generar y describir documentalmente información técnica referente a la solución creada, de manera organizada y haciendo uso de medios digitales, como hojas de cálculo a nivel inicial, así como cualquier otro medio de difusión de la solución generada. (CCL1, STEM2, CD2, CE1)</p> <p>2.1 Idear, crear y diseñar soluciones originales y eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares contrastando con modelos de solución previos, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. (CCL1, CCL3, STEM1,</p>	<p>PROYECTO (15%)</p> <p>OBSERVACIONES (4%)</p> <p>CUESTIONARIO (20%)</p> <p>TRABAJOS (5%)</p>

	<p>una perspectiva interdisciplinar. Experiencia de usuario.</p> <p>Registro digital documental de procesos de planificación de soluciones técnicas a problemas planteados. Memorias, planos y presupuestos.</p> <p>Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.</p> <p>Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p>	<p>STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE1, CE3)</p> <p>2.2 Registrar descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada, utilizando medios digitales contrastables por otras personas con necesidades similares. (CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CE3)</p> <p>3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de electricidad y electrónica básica, respetando las normas de seguridad y salud, y atendiendo a la mejora de la experiencia de usuario. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>3.2 Comprender y analizar el impacto ambiental asociado a los materiales plásticos, cerámicos, textiles y compuestos, empleando técnicas de investigación grupal y generando propuestas alternativas de uso cuando ello sea posible, desde una óptica proactiva y propositiva que tenga en cuenta los objetivos de desarrollo sostenible. (STEM3, STEM5, CPSAA2, CE1, CE3)</p> <p>4.1 Describir, 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. (CCL1, CCL5, STEM4, CD2, CD3, CC4, CCEC3, CCEC4)</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. (STEM2, STEM5, CD4, CC2, CC4)</p>	
<p>UD 4. Sistemas</p>	<p>Sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o uso de simuladores.</p>	<p>3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware,</p>	<p>EXAMEN (40%)</p> <p>TRABAJOS (5%)</p>

<p>mecánicos básicos 2ª EV.</p>		<p>herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de electricidad y electrónica básica, respetando las normas de seguridad y salud, y atendiendo a la mejora de la experiencia de usuario. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>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)</p>	<p>OBSERVACIONES (3%)</p>
<p>UD 5. Programación y Robótica 2ª-3ª EV.</p>	<p>Introducción a la inteligencia artificial. Reconocimiento de textos.</p> <p>Sistemas de control programado. Montaje físico y/o uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos. Internet de las cosas.</p> <p>Fundamentos de la robótica. Montaje, control programado de robots de manera física o por medio de simuladores.</p> <p>Autoconfianza e iniciativa. El error, la reevaluación y la depuración como parte del proceso de aprendizaje.</p>	<p>5.1 Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos incorporando secuencias sencillas de introducción a la inteligencia artificial basada en el reconocimiento de textos. (CCL2, CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CE1, CE3)</p> <p>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)</p> <p>5.3 Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, añadiendo funcionalidades con conexión a Internet, mediante el análisis, montaje, construcción, simulación y programación de robots y sistemas de control, implementando módulos de Internet de las Cosas. (CP2, STEM1, STEM3, CD2, CD5, CPSAA5, CE3)</p> <p>5.4 Integrar la reevaluación y la depuración de errores como elemento del proceso de aprendizaje, aplicando la realimentación de secuencias de programación, fomentando con ello la autoconfianza y la iniciativa. (CCL2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)</p>	<p>TRABAJOS (10%)</p> <p>OBSERVACIONES (3%)</p> <p>CUESTIONARIO (20%)</p> <p>TRABAJOS (5%)</p> <p>OBSERVACIONES (3%)</p>
	<p>Electricidad y electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo,</p>	<p>2.1 Idear, crear y diseñar soluciones originales y eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares contrastando con</p>	<p>EXAMEN (40%)</p> <p>TRABAJOS (5%)</p>

<p style="text-align: center;">UD 6. Electricidad básica 3ª EV.</p>	<p>diseño y aplicación en proyectos.</p> <p>Registro digital documental de procesos de planificación de soluciones técnicas a problemas planteados. Memorias, planos y presupuestos.</p>	<p>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)</p> <p>2.2 Registrar descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada, utilizando medios digitales contrastables por otras personas con necesidades similares. (CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CE3)</p> <p>3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de electricidad y electrónica básica, respetando las normas de seguridad y salud, y atendiendo a la mejora de la experiencia de usuario. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>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)</p> <p>4.1 Describir, 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. (CCL1, CCL5, STEM4, CD2, CD3, CC4, CCEC3, CCEC4)</p>	<p style="text-align: center;">PROYECTO (15%)</p> <p style="text-align: center;">OBSERVACIONES (3%)</p>
<p style="text-align: center;">UD. 7 Tecnologías de la información y la comunicación 2ª-3ª EV.</p>	<p>Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos.</p> <p>Evidencias digitales documentales relativas a procesos de generación de ideas.</p> <p>Vocabulario técnico apropiado. Habilidades básicas de comunicación</p>	<p>1.3 Generar y describir documentalmente información técnica referente a la solución creada, de manera organizada y haciendo uso de medios digitales, como hojas de cálculo a nivel inicial, así como cualquier otro medio de difusión de la solución generada. (CCL1, STEM2, CD2, CE1)</p> <p>4.4 Difundir en entornos virtuales específicamente elegidos la idoneidad de productos desde la mejora de la experiencia de usuario, respetando la "etiqueta digital"</p>	<p style="text-align: center;">TRABAJOS (10%)</p> <p style="text-align: center;">OBSERVACIONES (4%)</p> <p style="text-align: center;">TRABAJOS (5%)</p> <p style="text-align: center;">OBSERVACIONES (4%)</p>

	<p>interpersonal. Pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).</p> <p>Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.</p> <p>Herramientas de edición y creación de contenidos. Hojas de cálculo. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual</p> <p>Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.</p> <p>Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos e información. Bienestar digital: prácticas seguras y gestión de riesgos. Prevención de acceso a contenidos inadecuados o susceptibles de generar adicciones.</p>	<p>(netiqueta) y comunicando interpersonalmente de modo eficaz. (CCL5, CD3, CC4, CCEC4)</p> <p>6.1 Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de comunicación de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación digital, alámbrica e inalámbrica, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos. (CP2, STEM1, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5)</p> <p>6.2 Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro. (CD1, CD2, CD4, CPSAA4)</p> <p>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)</p> <p>6.4 Obtener, manejar y representar datos de diversas fuentes generando informes gráficos con distinto software. (STEM1, STEM4, CD1, CD2, CE1)</p>	
--	---	--	--