

## 1º AMBITO PRÁCTICO 3ºESO-DIVERSIFICACIÓN

### UNIDADES CONCRETAS DE TRABAJO

UNIDAD	TÍTULO	BLOQUE DE CONTENIDO	SECUENCIACIÓN
1	EL PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS	A	1er Trimestre
2	COMUNICACIÓN DE IDEAS MEDIANTE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA.	B	1er Trimestre
3	MATERIALES. TECNOLOGÍA SOSTENIBLE	E	2º Trimestre
4	ESTRUCTURAS Y MECANISMOS.	A	2º Trimestre
5	ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA BÁSICAS	A	3er Trimestre
6	PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA	C	3er Trimestre
7	HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE INFORMACIÓN	D	TODOS

### Vinculación criterios de evaluación, contenidos, unidades concretas de trabajo, instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación e Indicadores de logro		Contenidos	Unidades Concretas de Trabajo	Técnicas de evaluación	Criterio de calificación %
1.1	1.1.1 Encuentra y selecciona información relevante para entender y solucionar un determinado problema mediante la tecnología.	A1	U1	Rendimiento Desempeño Observación	2
	1.1.2 Utiliza los operadores de búsqueda de información. Emplea técnicas y pautas para verificar información.	A2	U1	Rendimiento Desempeño Observación	
1.2	1.2.1 Relaciona las necesidades	A3	U1	Rendimiento	2

Criterios de evaluación e Indicadores de logro		Contenidos	Unidades Concretas de Trabajo	Técnicas de evaluación	Criterio de calificación %
	humanas con los objetos tecnológicos que las satisfacen.			Desempeño Observación	
1.3	1.3.1 Utiliza los equipos informáticos de forma segura.	D3	U7	Rendimiento Desempeño Observación	5
	1.3.2 Conoce los riesgos informáticos en torno a la salud y privacidad de los datos personales.	D3	U7	Rendimiento Desempeño Observación	
2.1	2.1.1 Dado un problema determinado, idea posibles soluciones que lo resuelven.	A7	U3:	Rendimiento Desempeño Observación	3
	2.1.2 Aplica los conocimientos aprendidos en clase acerca de materiales, técnicas y herramientas para diseñar objetos tecnológicos.	A7	U3	Rendimiento Desempeño Observación	
2.2	2.2.1 Organiza el trabajo en grupo de forma eficiente y equitativa con los compañeros.	A7	U3	Rendimiento Desempeño Observación	5
	2.2.2 Realiza listados de herramientas y tareas necesarias para la fabricación de objetos tecnológicos.	A7	U3	Rendimiento Desempeño Observación	
3.1	3.1.1 Utiliza las herramientas de forma correcta y segura.	A4	U4	Rendimiento Desempeño Observación	20
	3.1.2 Conoce, respeta y cumple las normas de seguridad durante las actividades de taller	A4	U4	Rendimiento Desempeño Observación	
	3.1.3 Aplica lo aprendido en clase sobre mecanismos a la hora de diseñar un producto tecnológico.	A5	U4	Rendimiento Desempeño Observación	
	3.1.4 Utiliza la herramienta Crocodile para diseñar circuitos eléctricos.	A6	U5	Rendimiento Desempeño Observación	
3.2	3.2.1 Conoce el impacto ambiental generado por la utilización de los materiales empleados en clase para el proyecto.	E1	U5	Rendimiento Desempeño Observación	3
	3.2.2 Evalúa el impacto ambiental de la fabricación del objeto tecnológico.	E1	U5	Rendimiento Desempeño Observación	
4.1	4.1.1 Identifica las fases del proceso tecnológico.	A1	U1	Rendimiento Desempeño Observación	4
4.2	4.2.1 Utiliza el procesador de textos Word para elaborar la memoria del proyecto maquetando correctamente los textos.	D2	U7	Rendimiento Desempeño Observación	12
4.3	4.3.1 Representa correctamente las vistas de objetos tridimensionales	B2	U2	Rendimiento Desempeño	7

Criterios de evaluación e Indicadores de logro		Contenidos	Unidades Concretas de Trabajo	Técnicas de evaluación	Criterio de calificación %
	sencillos			Observación	
	4.3.2 Acota de manera correcta y clara las vistas de objetos tridimensionales sencillos.	B2	U2	Rendimiento Desempeño Observación	
4.4	4.4.1 Utiliza la herramienta Tinkercad para diseñar modelos 3D de posibles soluciones tecnológicas a la hora de diseñar un producto.	B2	U2	Rendimiento Desempeño Observación	5
	4.4.2 Utiliza herramientas digitales para la presentación de los proyectos. (CANVA)	B3	U7	Rendimiento Desempeño Observación	
5.1	5.1.1 Diseña un algoritmo que resuelve un problema dado	C1	U6	Rendimiento Desempeño Observación	4
5.2	5.2.1 Diseña un programa informático utilizando la herramienta Scratch que resuelve una tarea determinada.	C2	U6	Rendimiento Desempeño Observación	4
5.3	5.3.1 Analiza y evalúa los programas creados con Scratch buscando posibles errores y encontrando posibles mejoras de funcionamiento.	A3	U6	Rendimiento Desempeño Observación	2
6.1	6.1.1 Utiliza los dispositivos digitales sencillos siguiendo las normas de seguridad aprendidas en clase	D1	U7	Rendimiento Desempeño Observación	10
	6.1.2 Conoce los componentes principales de los dispositivos digitales y su función.	D1	U7	Rendimiento Desempeño Observación	
6.2	6.2.1 Utiliza correctamente la herramienta TEAMS para comunicarse con el profesor y los compañeros.	B1	U2	Rendimiento Desempeño Observación	5
	6.2.2 Crea contenido utilizando correctamente las herramientas digitales ofimáticas respetando la propiedad intelectual.	D2	U7	Rendimiento Desempeño Observación	
6.3	6.3.1 Organiza la información de manera estructurada aplicando técnicas de almacenamiento seguro: OneDrive.	D3	U7	Rendimiento Desempeño Observación	3
7.1	7.1.1. Valora de forma crítica la contribución de la Tecnología en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental, y en la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	E1	U3	Rendimiento Desempeño Observación	2
7.2	7.2.1. Conoce el concepto de obsolescencia programada y hace	E1	U3	Rendimiento Desempeño	2

Criterios de evaluación e Indicadores de logro		Contenidos	Unidades Concretas de Trabajo	Técnicas de evaluación	Criterio de calificación %
	una valoración crítica de sus consecuencias, siendo consciente de la importancia de hacer un consumo responsable.			<i>Observación</i>	
TOTAL					100