

1º AMBITO PRÁCTICO 3ºESO-DIVERSIFICACIÓN

UNIDADES CONCRETAS DE TRABAJO

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



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