

HOJA DE INICIO DE CURSO 23-24

MATERIA: TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3ºESO

MATERIALES

- LIBRO DE TEXTO:
 - Alumnos de Programa:
 - TPR 3ºESO. INVENTA PLUS Ed. Donostiarra. ISBN 978-84-7063-627-1
- CUADERNO o ARCHIVADOR
- Memoria USB
- MATERIAL DE ESCRITURA Y DIBUJO.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

Se expone a continuación los criterios de calificación relacionados con los criterios de evaluación organizados en unidades didácticas y por trimestres, establecidos en el decreto 65/2022 del 20 de Julio.

	Contenidos	%	Criterios de calificación	Criterios de evaluación	
1º TRIMESTRE	MÉTODO DE PROYECTOS	10 %	Cuestionario tipo	1.1, 1.2	
		20%	Dossier	1.1, 1.2, 7.1	
		20 %	Prueba escrita	1.1, 1.2, 7.1	
		50 %	Prácticas	1.1, 1.2, 2.1, 7.1	
	EXPRESIÓN GRÁFICA	20%	Dossier	4.1	
		30 %	Prácticas	4.1 y 6.2	
		30%	Proyecto*	4.1 , 2.2 y 4.1	
		20 %	Prueba escrita	4.1	
* en caso que no pueda realizarse está actividades se repartirá el porcentaje de en los otros instrumentos de evaluación de la UD					
2º TRIMESTRE	DISEÑO 3D	30%	Prácticas	3.1,	
		10%	noticia	7.1	
		30%	proyecto de diseño	3.1, 7.1, 2.1	
		30 %	Tutorial *	4.1, 2.1	
	* en caso que no pueda realizarse está actividades se repartirá el porcentaje de en los otros instrumentos de evaluación de la UD				
	ELECTRICIDAD	30 %	Prácticas	3.1 y 3.2	
		40%	Dossier	3.1, 3.2 y 3.3	
		20%	Prueba escrita	3.2; 3.3	
10%		Cuestionarios	3.2; 3.3		
3º TRIMESTRE	ROBÓTICA	80%	Prácticas	5.1 y 5.2	
		20%	Cuestionario	5.1 y 5.2	
	DISEÑO WEB	50 %	Proyecto colaborativo web	4.2, 6.1 y 6.2	
		10 %	Infografías	1.3, y 6.2	
		20 %	Juegos	6.2	
		20%	Cuestionario	1.3, 6.1	

OBSERVACIONES

La calificación se obtendrá a partir de **la media ponderada sobre 10, de las calificaciones obtenidas en cada uno de los apartados trabajados**. En caso que no se hayan podido realizar todos los instrumentos de evaluación, dentro de la que está contemplada, ponderará para la siguiente.

Para calcular la **nota final de curso** se hará media de las de las tres evaluaciones o recuperaciones, en su caso.

El plagio o copiado en las prácticas, trabajos, actividades y exámenes supondrán el suspenso automático del alumno, y para su recuperación el profesor establecerá el procedimiento adecuado.

Para la pérdida de evaluación continua se seguirán los criterios establecidos a nivel de centro.

En cuanto al uso del teléfono móvil, cuando sea estrictamente necesario para una actividad se avisará con antelación. En cualquier otro caso, si el uso de dispositivo móvil fuera útil, y el alumno/a, lo tuviera en el centro y **quisiera usarlo** para la actividad, **sin que sea obligatorio y facilitando una alternativa**, se podrá permitir su uso, bajo supervisión del docente.

NORMATIVA

Según el Decreto 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, los criterios de evaluación considerados para este curso son los siguiente:

Competencia específica 1.

1.1. Analizar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.

1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas de diversa índole, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.

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.

Competencia específica 2.

2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces e innovadoras a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares.

2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, trabajando individualmente o en grupo.

Competencia específica 3.

3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, incluidas máquinas de fabricación digital como las impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

3.2. Medir y realizar cálculos de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos, comprobando la coherencia de los datos obtenidos.

3.3. Estimar cualitativamente el consumo de dispositivos eléctricos y electrónicos, valorando medidas de ahorro energético y el consumo responsable.

Competencia específica 4.

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, la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

4.2. Difundir la información de un proyecto a través de internet, mediante páginas web sencillas, blogs, wikis u otras herramientas.

Competencia específica 5.

5.1. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación por bloques de manera apropiada y aplicando herramientas de edición así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades.

5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación por bloques de robots y sistemas de control.

Competencia específica 6.

6.1. Usar de manera eficiente y segura 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.

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.

Competencia específica 7.

7.1. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes. Saberes básicos