

 <b>GENERALITAT VALENCIANA</b> <small>Conselleria d'Educació, Cultura i Esport</small>		 <b>Unió Europea</b> <small>Fons Social Europeu</small> <i>El FSE inverteix en el teu futur</i>
<b>ESQUEMA DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA</b>	<a href="http://www.iesenricvalor.es">www.iesenricvalor.es</a>	DOCUMENTO: PC-01.01.04.01

<b>PROFESOR/A:</b>	<b>ANNA FERNÁNDEZ MOLLÁ</b>
<b>DEPARTAMENTO:</b>	<b>TECNOLOGÍA</b>
<b>CURSO / NIVELES:</b>	<b>3º E.S.O. PDC</b>
<b>MATERIA:</b>	<b>ÁMBITO PRÁCTICO</b>

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p><b>TECNOLOGIA</b></p> <p>1.1. Identificar problemas tecnológicos actuales, sencillos y cercanos, utilizando los saberes básicos fundamentales de esta área y el pensamiento crítico para afrontar y dar solución a la necesidad o problema detectado.</p> <p>1.2. Resolver problemas y desafíos tecnológicos cotidianos siguiendo las fases del método de proyectos para generar y/o utilizar productos que den solución a la necesidad o problema identificado.</p> <p>1.3. Utilizar los medios tecnológicos y digitales, herramientas y materiales disponibles en la resolución de los problemas o el abordaje de retos tecnológicos planteados en la vida cotidiana, gestionando autónomamente su uso de manera eficaz, innovadora y sostenible.</p> <p>1.4. Fabricar objetos, prototipos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, seleccionando y 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>2.1. Realizar búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad de las fuentes y considerando los riesgos asociados a las mismas, como punto de partida en cualquiera de las fases del proceso de resolución de problemas tecnológicos.</p> <p>2.2. Comparar y valorar la información científico-técnica obtenida de manera crítica, eligiendo la más adecuada en función de la tarea y de su necesidad en cada ocasión.</p> <p>2.3. Utilizar la información científico técnica seleccionada de manera segura, optimizando sus posibilidades para asegurar la eficacia en la superación de los retos tecnológicos planteados.</p> <p>2.4. Diseñar y ejecutar, con la información obtenida, un plan de trabajo individual o en grupo cooperativo coherente con las características de la tarea, adecuando el tiempo de trabajo y los conocimientos para actuar con la mayor eficacia y eficiencia posibles.</p> <p>2.5. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.</p> <p>2.6. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal.</p> <p>3.1. Elegir, en cada momento, las herramientas de trabajo más adecuadas, valorando sus características, su potencial y su adecuación a la tarea a realizar.</p> <p>3.2. Configurar las herramientas digitales y aplicaciones del entorno de aprendizaje ajustándolas a las propias necesidades.</p> <p>3.3. Utilizar y realizar un mantenimiento de los instrumentos tecnológicos y digitales accesibles de manera adecuada al propósito de cada acción, identificando los riesgos implícitos en su utilización y respetando en todo momento sus normas de uso y conservación.</p> <p>3.4. Respetar y valorar las normas de seguridad e higiene en el uso y manipulación de materiales, máquinas, herramientas, sistemas digitales, etc..</p> <p>4.1. Analizar críticamente los objetos, productos y soluciones tecnológicas, atendiendo a sus características funcionales y considerando su naturaleza, estructura y aplicación, utilizando métodos inductivos, deductivos y lógicos propios del razonamiento tecnológico.</p> <p>4.2. Emplear los elementos tecnológicos accesibles considerando las implicaciones derivadas de su uso, tanto actuales como a medio y largo plazo, y siendo lo más respetuoso posible con el medio y el entorno.</p> <p>4.3. Evaluar y opinar críticamente sobre los procesos productivos asociados a la explotación y transformación de los diferentes recursos naturales usados en la producción de bienes tecnológicos cotidianos.</p> <p>4.4. Analizar crítica y éticamente los productos digitales utilizados para hacer frente a los desafíos tecnológicos susceptibles de mejorar la calidad de vida personal y colectiva tanto en el ámbito académico como en el personal.</p> <p>5.1. Crear y editar contenidos tecnológicos y digitales de manera colaborativa utilizando diferentes formatos, tanto presencialmente como en remoto, para facilitar la comunicación de ideas, opiniones y propuestas tecnológicas.</p> <p>5.2. Utilizar y respetar las licencias y derechos de autoría en la creación y comunicación de ideas.</p>

5.3. Explicar y argumentar ideas, opiniones y puntos de vista sobre cuestiones tecnológicas en diferentes formatos, utilizando de forma correcta y coherente la terminología y la simbología adecuadas.

5.4. Participar responsablemente en las comunicaciones interpersonales en el ámbito personal, académico o social con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información vinculada con la tecnología y la digitalización, como para construir vínculos personales en torno a dicho campo de conocimiento.

5.5. Usar eficazmente una o más lenguas para satisfacer las necesidades comunicativas en el ámbito tecnológico, utilizando un lenguaje técnico adecuado y expresiones no discriminatorias e inclusivas.

6.1. Analizar problemas sencillos mediante el uso de las estructuras de control más adecuadas.

6.2. Planificar la solución de problemas de manera individual y cooperativa, utilizando los algoritmos y las estructuras de datos necesarias.

6.3. Programar aplicaciones sencillas usando un entorno para el aprendizaje de programación basado en bloques en dispositivos móviles añadiendo módulos de inteligencia artificial.

6.4. Automatizar procesos, máquinas y objetos, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots o sistemas de control.

7.1. Desarrollar soluciones que utilicen la tecnología más adecuada, analizando el problema desde diferentes puntos de vista, para obtener soluciones creativas.

7.2. Gestionar situaciones de incertidumbre en una realidad tecnológica cambiante con una actitud positiva, y afrontarlas utilizando el conocimiento adquirido y sintiéndose competente.

7.3. Valorar el desarrollo de la tecnología como herramienta para el avance social y cultural de la humanidad.

#### **EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL**

1. Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas, seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a la finalidad comunicativa.

2. Seleccionar las técnicas y materiales más adecuados a la finalidad comunicativa en los procesos de creación artística utilizando de manera deliberada las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual y audiovisual.

3. Relacionar las producciones artísticas propias con otros referentes artísticos clasificando y estableciendo conexiones entre sus elementos temáticos y formales.

4. Empezar procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.

5. Diseñar cada una de las fases del proceso creativo de manera coherente a su intención comunicativa, detectando las necesidades del entorno y optimizando los recursos disponibles.

6. Participar en procesos colectivos de creación artística, aplicándose en las distintas fases de trabajo y asumiendo de manera proactiva los diferentes roles y tareas asignados.

7. Utilizar la normativa vigente en el uso de recursos TIC y entornos virtuales para la realización de los proyectos.

8. Promover la participación en la vida cultural difundiendo las producciones artísticas propias y estableciendo relaciones con centros de producción cultural del entorno.

9. Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico y a la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación.

10. Identificar los principales sectores profesionales de las artes integrando su contribución a la sociedad, la cultura y la economía.

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

<b>PRODUCTOS FINALES TÉCNICOS, ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES PROYECTOS TÉCNICOS 40%</b>	<b>PRUEBAS DE SÍNTESIS, RECOPIACIÓN Y TRANSFERENCIA 30%</b>	<b>CUADERNO DE TRABAJO 20%</b>	<b>TRABAJO DEL AULA CON UN REGISTRO DE OBSERVACIÓN DIARIO 10%</b>
Actividades y prácticas en el aula-taller  Manejo de herramientas taller y de expresión gráfica  Proyecto técnico	Test, exámenes, cuestionarios, presentaciones, tareas evaluables  Trabajos de investigación	Libreta física  Actividades digitales  Hojas de cotejo	Respeto las normas de convivencia  Cumplimiento de las normas del aula-taller  Registro de participación del alumno en el equipo cooperativo,

 <b>GENERALITAT VALENCIANA</b> Conselleria d'Educació, Cultura i Esport		 <b>Unió Europea</b> Fons Social Europeu <i>El FSE inverteix en el teu futur</i>
<b>ESQUEMA DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA</b>	<a href="http://www.iesenricvalor.es">www.iesenricvalor.es</a>	DOCUMENTO: PC-01.01.04.01

Memoria técnica  Láminas de expresión visual  Ejercicios artísticos	Resúmenes de las distintas unidades didácticas  Lecturas opcionales, hasta un máximo de un 10% según el tipo de lectura recomendada	Rúbricas	en el grupo clase y proceso individual  Entrega y puntualidad de las propuestas planteadas
---	---	----------	--

- La calificación de las unidades relacionadas con el planteamiento, desarrollo y construcción de un proyecto tecnológico se realizará teniendo en cuenta:

- Diseño del proyecto o memoria 20%
- Construcción del proyecto 60%
- Cumplimiento de las normas del aula-taller 20%

- Con el fin de valorar la puntuación escrita del alumnado se corregirán los documentos escritos con el siguiente criterio:

E.S.O.: restar 0.05 por falta hasta un máximo de 2 puntos.

- Con el fin de valorar la puntualidad a clase, se seguirá el siguiente criterio:

E.S.O.: restar 0,25 por cada falta, retraso o amonestación actitudinal de la calificación global obtenida.

#### PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN

Cuando el progreso del alumnado no sea el adecuado, se establecerán las medidas de refuerzo necesarias, que se comunicarán a las familias a través de WebFamilia y al alumnado en clase.

#### RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTES:

En caso de que el alumnado suspenda las evaluaciones del presente curso, se evaluará mediante un seguimiento a lo largo del mismo, y si resulta una evaluación positiva, la materia quedará recuperada automáticamente acompañada de trabajo individualizado para superar los criterios de evaluación no superados. En el caso de la materia de EPVA para recuperar los criterios no superados bastará con entregar todos aquellos ejercicios pendientes.

Los alumnos con la materia pendiente de 1º de la ESO de TECNOLOGÍA o 2º de la ESO de EPVA la recuperarán si aprueban los 2 primeros trimestres de 3º de la ESO dentro del ámbito práctico.

Asimismo, podrá ser propuesto por el Departamento de Tecnología la realización de actividades, trabajo o resúmenes, cuya calificación máxima será del 20% de la nota total y se presentarán el día de la prueba escrita.

#### LIBROS Y MATERIAL ESCOLAR

<b>OBLIGATORIOS</b>	La materia no utiliza libro de texto. El profesorado tiene su dossier y material audiovisual y técnico que va explicando al alumnado durante todo el curso. El material escolar necesario es: escuadra, cartabón, regla, compás, folios, punta fina negro, lápiz HB y 2B, lápices de madera, rotuladores, témperas y pinceles.
<b>RECOMENDADOS</b>	Uso de la tablet como instrumento de trabajo para acceder a la plataforma. AULES.

#### RECOMENDACIONES SOBRE EL SISTEMA DE ESTUDIO Y TRABAJO PERSONAL

La materia de Tecnología y Digitalización contextualiza algunos de los principios pedagógicos de la educación de la E.S.O. fomentando la capacidad del alumnado para aprender por sí mismos, trabajando en equipo y aplicando métodos de investigación apropiados.

A lo largo del curso se presentarán diferentes retos y tareas del ámbito de la ingeniería para desarrollar en el alumnado el aprendizaje autónomo, la capacidad de trabajar en un entorno colaborativo, respetando los principios de igualdad, con diferentes enfoques: consumo responsable, respeto al medio ambiente, vida saludable, resolución

pacífica de conflictos, aceptación y manejo de la incertidumbre, compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, valoración de la diversidad personal y cultural, compromiso ciudadano en el ámbito local y global, confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

<b>BLOQUE: MATERIALES PLÁSTICOS Y MATERIALES DE PLÁSTICA</b>		
<b>1</b> <b>a</b> <b>E</b> <b>v</b> <b>a</b> <b>l</b> <b>u</b> <b>a</b> <b>c</b> <b>o</b> <b>n</b>	<p><b>SA1: EL PLÁSTICO, EL ENEMIGO SILENCIOSO</b> 1. Materiales de uso técnico (7,5%) - Obtención y clasificación de los plásticos. - Propiedades y estructura de los plásticos. - Técnicas de manipulación y mecanizado de los plásticos.</p>	<p><b>SA1:USO DE UTENSILIOS DE PLÁSTICA</b> 1. Conectando con la geometría (7,5%) - Polígonos - Tangencias - Creación de Logotipo</p>
	<b>BLOQUE: COMUNICACIÓN VISUAL Y GRÁFICA</b>	
	<p><b>SA2: EL PROCESO TEC-TIC-NOLÓGICO</b> 2.. El proceso tecnológico (5%) - Fases del proceso tecnológico. - El aula-taller y las herramientas. - Documentación para el diseño de un prototipo utilizando el software necesario.</p> <p><b>SA3: COMUNÍCATE VISUALMENTE</b> 2. Comunicación técnica (7,5%) - Croquis y bocetos. - Normalización, escalas y acotación. - Diseño asistido por ordenador. - Modelado en 3D.</p>	<p><b>SA2: EL PROCESO CREA-TIC-VO</b> 2 El proceso creativo y diseño (5%) - Fases del proceso creativo - El Aula de plástica - Diseño de una producción artística y su difusión</p> <p><b>SA3: VISTO EN PERSPECTIVA</b> 3. Perspectivas (7,5%) - Isométrica - Caballera - Proyecciones ortogonales</p>
<b>BLOQUE: ELECTROCUT-ARTE</b>		
<b>2</b> <b>a</b> <b>E</b> <b>v</b> <b>a</b> <b>l</b> <b>u</b> <b>a</b> <b>c</b> <b>o</b> <b>n</b>	<p><b>SA4: UN TALLER CON CHISPA</b> 4. Electricidad y electrónica (20%). - Magnitudes eléctricas: definición y aparatos de medida. - La ley de Ohm. - Simbología y diseño de circuitos. - Asociaciones básicas de generadores y receptores eléctricos en corriente continua. - Electrónica analógica. - Circuitos electrónicos. - Simulación de circuitos eléctricos y electrónicos.</p>	<p><b>SA4: EL TALLER DEL ARTISTA</b> 4..El taller del artista (5%) - El punto - La línea - El plano - La textura</p> <p><b>SA5: LUZ Y COLORES A LA VISTA</b> 5.A todo color (5%) - Relación de la luz y el color. - Colores primarios, secundarios, terciarios - Color en los distintos campos del arte ( la animación, el cine, videojuegos, arquitectura, moda, marcas, publicidad). - Elementos de la imagen.</p>
<b>BLOQUE: ENERGIA INTERNA QUE NOS MUEVE</b>		
<b>3</b> <b>a</b> <b>E</b> <b>v</b> <b>a</b> <b>l</b> <b>u</b> <b>a</b> <b>c</b> <b>o</b> <b>n</b>	<p><b>SA5: LA ENERGÍA QUE NOS MUEVE</b> 5. La energía que nos mueve (5%) - Tipos de energía. - Producción y transporte de la energía - Impacto y técnicas de ahorro. - Mecanismos</p>	<p><b>SA6. EL REFLEJO DEL ALMA</b> 6. Autoretrato (5%) - Selfies - Autoretrato personal - Caricatura</p>
	<b>BLOQUE: CONTROL -ARTE</b>	
	<p><b>SA6 : ROBOT- CONTROL</b> 6. Control y robótica (10%) - Programación. - Automatización y robótica.</p>	<p><b>SA7: LA PUBLICIDAD SIN FILTROS</b> 7. Imagen - Mensaje, información - Seducción de la imagen</p>

 <b>GENERALITAT VALENCIANA</b> <small>Conselleria d'Educació, Cultura i Esport</small>		 <b>Unió Europea</b> <small>Fons Social Europeu El FSE inverteix en el teu futur</small>
<b>ESQUEMA DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA</b>	<a href="http://www.iesenricvalor.es">www.iesenricvalor.es</a>	DOCUMENTO: PC-01.01.04.01

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creatividad</li> <li>- Producto</li> </ul>
<b>A n u a l</b>	<b>BLOQUE: PROYECTOS TÉCNICOS CON ARTE</b>	
	<b>SA7: RELIEVES LUMINOSOS (20%)</b> - Diseño y construcción de un proyecto tecnológico EUSEBIO SEMPERE  <b>SA8: PROYECTA - TEC (20%)</b> - Diseño , construcción y control de un proyecto tecnológico	<b>SA8: EL ARTE DE LA TIERRA</b> - Reconocer estilo obra de arte y manifestación artística - Ficha técnica y cartela - Diversidad artística, cultural y de género - Preparación de exposición de arte