

 GENERALITAT VALENCIANA Conselleria d'Educació, Cultura i Esport	 Enric Valor IES CASTALLA	 Unió Europea Fons Social Europeu <i>El FSE inverteix en el teu</i>
ESQUEMA DE PROGRAMACIÓ	DOCUMENTO: PC-01.01.04.01	Pág. 1 www.iesenricvalor.es

PROFESOR/A:	BEATRIZ TOLEDO JIMÉNEZ
DEPARTAMENTO:	TECNOLOGÍA
CURSO / NIVELES:	3º E.S.O. PDC
MATERIA:	ÁMBITO PRÁCTICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

TECNOLOGIA

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 2.5. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.
- 2.6. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal.
- 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.
- 3.2. Configurar las herramientas digitales y aplicaciones del entorno de aprendizaje ajustándolas a las propias necesidades.
- 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.
- 3.4. Respetar y valorar las normas de seguridad e higiene en el uso y manipulación de materiales, máquinas, herramientas, sistemas digitales, etc..
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 5.2. Utilizar y respetar las licencias y derechos de autoría en la creación y comunicación de ideas.
- 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.

 GENERALITAT VALENCIANA Conselleria d'Educació, Cultura i Esport		 Unió Europea Fons Social Europeu <i>El FSE inverteix en el teu</i>
ESQUEMA DE PROGRAMACIÓ	DOCUMENTO: PC-01.01.04.01	Pág. 2 www.iesenricvalor.es

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

C1.1 Investigar acerca de diferentes propuestas artísticas, a través de distintos canales, contextualizándolas y teniendo en cuenta sus funcionalidades.

C1.2 Identificar elementos de contenido esenciales y funcionalidades en la apreciación y análisis de referentes artísticos, a través de recursos y agentes culturales del entorno, incluyendo canales y medios tecnológicos.

C1.3 Interpretar los mensajes de diferentes creaciones artísticas, identificando los elementos que intervienen en la comunicación y extrayendo conclusiones para su aplicación en propuestas creativas propias.

C1.4 Valorar con respeto y sentido crítico las manifestaciones culturales y artísticas en entornos diversos, desarrollando el criterio propio y argumentando en la construcción de la opinión personal.

C1.5 Identificar los desafíos del presente a través del trabajo y mensajes de la creación contemporánea, valorando su contribución a la sociedad actual y adoptando un posicionamiento razonado, crítico y constructivo.

C2.1 Valorar de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área

C2.2 Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de creación elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando terminología propia del área

C2.3 Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos de discurso y debate vinculados a la experiencia de apreciación y creación.

C3.1 Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.

C3.2 Seleccionar diferentes formatos y materiales propios de las manifestaciones artísticas contemporáneas con finalidad comunicativa en la elaboración de propuestas creativas.

C3.3 Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.

C3.4 Consolidar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final

C3.5 Emplear los referentes y elementos de la contemporaneidad artística seleccionando los más adecuados a la finalidad comunicativa.

C4.1 Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales

CE4.2. Emplear diferentes recursos digitales para la percepción, experimentación y creación, seleccionando los más adecuados para los objetivos de las diferentes propuestas y producciones.

C4.3 Aplicar buenas conductas para un consumo digital responsable y sostenible, respetando las licencias de uso y las normas vigentes de protección de datos y autoría.

C5.1 Diseñar producciones artísticas multidisciplinares, planificando las fases del proceso de trabajo, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto, teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.

C5.2 Analizar el objetivo comunicativo de las propuestas artísticas colectivas, experimentando con diferentes técnicas, materiales y formatos y estableciendo conexiones con conocimientos de otras materias.

C5.3 Relacionar los roles asumidos durante el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con los diferentes ámbitos de aplicación profesional.

 GENERALITAT VALENCIANA Conselleria d'Educació, Cultura i Esport			 Unió Europea Fons Social Europeu El FSE inverteix en el teu
ESQUEMA DE PROGRAMACIÓ	DOCUMENTO: PC-01.01.04.01	Pág. 3	www.iesenricvalor.es

C5.4 Reflexionar sobre los procesos de trabajo, utilizando registros textuales, gráficos y/o audiovisuales, evaluando cada fase, proponiendo mejoras y exponiendo las conclusiones a la comunidad.

C5.5 Planificar la promoción de las producciones artísticas colectivas realizadas, explorando y evaluando diferentes vías de difusión.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

40%	30%	20%	10%
Actividades y prácticas técnicas, digitales y artísticas en el aula-taller. Manejo de herramientas de taller, digitales y de expresión artística. Proyecto tecnológico.	Pruebas escritas. Trabajos específicos: documento escrito y presentación oral. Lecturas opcionales, hasta un máximo de un 10% según el tipo de lectura recomendada.	Libreta. Resúmenes de las situaciones de aprendizaje.	Respeto de las normas de convivencia. Cumplimiento de las normas del aula-taller. Interés, actitud y participación en las tareas diarias. Cumplimiento de los plazos de entrega de las distintas tareas.

La calificación de las situaciones de aprendizaje 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.

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

OBLIGATORIOS	Tecn12-18. El material escolar necesario es: escuadra, cartabón, regla, compás, folios, punta fina negro, lápiz HB y 2B, lápices de madera, rotuladores, témperas y pinceles.
RECOMENDADOS	

RECOMENDACIONES SOBRE EL SISTEMA DE ESTUDIO Y TRABAJO PERSONAL

 GENERALITAT VALENCIANA Conselleria d'Educació, Cultura i Esport			 Unió Europea Fons Social Europeu El FSE inverteix en el teu
ESQUEMA DE PROGRAMACIÓ	DOCUMENTO: PC- 01.01.04.01	Pág. 4	www.iesenricvalor.es

La materia de Ámbito práctico 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 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.