



Primera evaluación

CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
Bloque C. Pensamiento computacional, automatización y robótica.	<ul style="list-style-type: none">– Componentes de sistemas de control programado: controladores, sensores y actuadores.– El ordenador y otros dispositivos como elemento de programación y control.– Trabajo con simuladores informáticos en la verificación y comprobación del funcionamiento de los sistemas diseñados.– Iniciación a la inteligencia artificial y big data: aplicaciones.– Espacios compartidos y discos virtuales.– Telecomunicaciones en sistemas de control digital; internet de las cosas (IoT):<ul style="list-style-type: none">• Elementos, comunicaciones y control.• Aplicaciones prácticas.• Implementación de sistemas de monitorización y control de dispositivos IoT haciendo uso de plataformas en la nube.– Robótica. Diseño, construcción y control de robots sencillos de manera física o simulada.– Diseño de aplicaciones para el control de sistemas automáticos y/o robots.

Segunda evaluación

CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
Bloque B. Operadores tecnológicos	<ul style="list-style-type: none">– Electrónica analógica. Componentes básicos, simbología, análisis y montaje físico y simulado de circuitos elementales.– Electrónica digital básica. Tablas de verdad, funciones lógicas y su simplificación, implementación con puertas lógicas. Diseño, análisis e implementación de circuitos combinacionales sencillos.– Neumática básica. Componentes neumáticos fundamentales. Análisis de circuitos sencillos. Simbología y representación.– Elementos mecánicos, electrónicos y neumáticos aplicados a la robótica. Interpretación de esquemas de circuitos sencillos. Montaje físico o simulado.



Tercera evaluación

CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
Bloque A. Proceso de resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none">– Estrategias y técnicas:<ul style="list-style-type: none">● Estrategias y herramientas de gestión de proyectos colaborativos y técnicas de resolución de problemas iterativas.● Estudio de necesidades del centro, locales, regionales, etc. Planteamiento de proyectos colaborativos.● Técnicas de ideación. Design Thinking.● Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas desde una perspectiva interdisciplinar de la actividad tecnológica y satisfacción e interés por el trabajo y la calidad del mismo.– Productos y materiales:<ul style="list-style-type: none">● Ciclo de vida de un producto y sus fases: introducción, crecimiento, madurez y declive. Análisis sencillos.● Obsolescencia programada.● Estrategias de selección de materiales en base a sus propiedades o requisitos.– Fabricación:<ul style="list-style-type: none">● Herramientas de diseño asistido por computador en tres dimensiones en la representación o fabricación de piezas aplicadas a proyectos.● Técnicas de fabricación manual y mecánica. Aplicaciones prácticas.● Técnicas de fabricación digital. Impresión en tres dimensiones y corte. Aplicaciones prácticas.– Difusión:<ul style="list-style-type: none">● Presentación y difusión del proyecto. Elementos, técnicas y herramientas. Comunicación efectiva: entonación, expresión, gestión del tiempo, adaptación del discurso.● Herramientas de difusión de contenidos en internet. Introducción al posicionamiento de contenidos en la web (SEO).
Bloque D. Tecnología sostenible	<ul style="list-style-type: none">– Sostenibilidad en la selección de materiales y diseño de procesos, de productos y sistemas tecnológicos.– Energías renovables.– Arquitectura bioclimática. Ahorro energético en edificios. Prácticas de ahorro energético en los hogares.– Transporte y sostenibilidad: problemática actual, soluciones y tendencias a corto y medio plazo.



EVALUACIÓN

La evaluación del alumnado será **global, continua y formativa**, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje. En el contexto de este proceso de **evaluación continua**, cuando el progreso de **un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo**. Estas **medidas** deberán adoptarse tan pronto como se detecten las dificultades y estarán **dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo**.

Los criterios de evaluación en el documento se han establecidos por competencias específicas, describiendo primero la competencia y posteriormente los criterios evaluables.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>1. Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible e innovadora.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CE1, CE3.</p>	<p>1.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad, a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora.</p> <p>1.2. Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos, como el Design Thinking, con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.</p> <p>1.3. Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles.</p>
<p>2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos para fabricar soluciones tecnológicas adecuadas que den respuesta a necesidades planteadas.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: STEM2, STEM5, CD2, CPSAA4, CC4, CCEC4.</p>	<p>1.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida.</p> <p>1.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, neumáticos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.</p> <p>1.3. Eliminar la obsolescencia programada en el diseño y fabricación de productos.</p>



<p>3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CCEC3.</p>	<p>2.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.</p> <p>2.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso.</p> <p>2.3. Valorar la importancia de las técnicas de posicionamiento de contenidos en la red para la difusión efectiva de ideas y productos.</p>
<p>4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control, programables y robóticos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.</p>	<p>3.1. Diseñar, construir, controlar y/o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.</p> <p>3.2. Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como Internet de las cosas, big data y la inteligencia artificial con sentido crítico.</p>
<p>5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de una manera más eficiente.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CP2, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5.</p>	<p>4.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.</p> <p>4.2. Diseñar y programar aplicaciones informáticas para el control de sistemas automáticos y robots.</p>
<p>6. Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y en el entorno.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo:</p>	<p>5.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos.</p> <p>5.2. Estudiar el consumo energético en las</p>



STEM2, STEM5, CD4 y CC4.	viviendas y plantear soluciones de ahorro energético. 5.3. Analizar los beneficios en el cuidado del entorno que aportan las tecnologías. 5.4. Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social.
--------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

RECUPERACIÓN DE MATERIAS Y EVALUACIONES PENDIENTES

Las pautas están recogidas en el R9RecupEval23-24.



UNIDAD 1: Seguridad informática

Nº unidad	1	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS EXPERIMENTALES	4º ESO	2º ciclo ESO	Septiembre y hasta finales de octubre	21

JUSTIFICACIÓN

El uso de dispositivos con acceso a internet implica una responsabilidad en el usuario para que utilice las herramientas adecuadas para protegerse de acciones que puedan vulnerar su identidad. Por ello resulta necesario ser consciente de que las pérdidas de información no pueden venir únicamente de ataques externos, sino que pueden producirse por errores nuestros o por accidentes o averías en los equipos.

En esta unidad se investigará también a cerca de las redes sociales, sus funcionalidades, uso recomendado y efectos que producen mediante su uso excesivo.

Contenidos. Bloque C.

Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de seguridad informática. - Tipos de malware. - Sistemas de protección antivirus. - Archivos basura y cookies. - Derechos de autor y tipos de licencias. - Historia de internet. - Telecomunicaciones en sistemas de control digital; internet de las cosas (IoT). - Tipos de malware. - Redes sociales. 	x	Competencia en comunicación lingüística
		Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
		Competencia ciudadana
	x	Competencia emprendedora
	Competencia en conciencia y expresión culturales	

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Explicaciones didácticas con elaboración de ejercicios. - Búsqueda de información para la resolución de las cuestiones planteadas y la realización de las actividades planteadas. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Site del tema. ● Vídeos. ● Apuntes elaborados por el profesor. ● Documental “El dilema de las redes” ● Podcast TikTok (Marian Rojas)
	Atención a la diversidad	Espacios
		<ul style="list-style-type: none"> - Aula - Aula de informática

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Tipos de malware	C3	Lista de Cotejo	5
Cuestiones del tema	C3	Observación directa Classroom	5
Infografía seguridad informática	C1,C3	Rúbrica	10



UNIDAD 2: Programación

Nº unidad	2	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	3º ESO	2º ciclo ESO	De 1ª semana noviembre a 2ª semana diciembre	18

JUSTIFICACIÓN

En esta unidad se introduce la programación informática como herramienta para ayudar a pensar. Con ello, el objetivo es identificar variables, estructurar un problema y ser capaz de resolverlo mediante instrucciones coherentes.

Contenidos. Bloque C.

Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> - El ordenador y otros dispositivos como elemento de programación y control. - Telecomunicaciones en sistemas de control digital; internet de las cosas (IoT). - Programación informática con Python. 	X	Competencia en comunicación lingüística
		Competencia plurilingüe
	X	Competencia STEM
	X	Competencia digital
	X	Competencia personal, social y de aprender a aprender
		Competencia ciudadana
	X	Competencia emprendedora
	Competencia en conciencia y expresión culturales	

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Prácticas en el aula de informática. - Flipped classroom. Tutoriales Python. - Explicaciones didácticas en ordenador. 	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución de problemas matemáticos en las prácticas de programación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Site del tema. ● Vídeos tutoriales. ● Apuntes elaborados por el profesor. ● Ordenador. ● Proyector.
	Atención a la diversidad <ul style="list-style-type: none"> - Cada alumno puede adaptar su ritmo a la realización de las prácticas de programación. - Se incluyen vídeos tutoriales para que repasen conceptos y puedan avanzar en los contenidos aquellos que lo precisen. 	Espacios <ul style="list-style-type: none"> - Aula de informática.

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prácticas de programación	C1,C2,C4,C5	Lista de Cotejo	20
Desarrollo de base teórica/prueba escrita	C1,C4,C5	Calificación	50
Actitud en el aula	C1,C3,C4,C5	Observación directa	10



UNIDAD 3: Electrónica analógica

Nº unidad	3	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	3º ESO	2º ciclo ESO	De 3ª semana diciembre a 2ª semana enero	12

JUSTIFICACIÓN

No cabe duda de que en el mundo de hoy en día la electrónica tiene un papel de vital importancia, ya sea en las comunicaciones, el transporte, el hogar, el trabajo, la medicina y, en general, en nuestro día a día. Por ello resulta conveniente conocer los elementos electrónicos que conforman un circuito eléctrico así como sus funcionalidades, características y propiedades.

Contenidos. Bloque B

Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> - Electrónica básica analógica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. - Funciones básicas de los principales componentes de circuito electrónico: diodos y transistores, entre otros. - Simbología e interpretación. Conexiones básicas. - Cálculo de magnitudes fundamentales y asociación de resistencias. Aplicación de la Ley de Ohm. 		Competencia en comunicación lingüística
		Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
		Competencia ciudadana
	x	Competencia emprendedora
	Competencia en conciencia y expresión culturales	

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Prácticas de montaje y simulación de circuitos electrónicos. - Trabajo por parejas en las prácticas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Requerirán de la matemática para el cálculo de circuitos eléctricos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Site del tema. ● Vídeos. ● Apuntes elaborados por el profesor. ● Tinkercad. Circuitos eléctricos.
	<p>Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distribución de grupos para la realización de las prácticas se realizará atendiendo a la diversidad del alumnado. 	<p>Espacios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula de informática. - Taller de tecnología.

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prácticas de electrónica	C1,C2,C4,C5	Lista de Cotejo	10
Desarrollo de base teórica/prueba escrita	C1,C4,C5	Calificación	15



UNIDAD 4: Electrónica digital

Nº unidad	4	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	3º ESO	2º ciclo ESO	De 3ª semana enero a 3ª semana febrero	12

JUSTIFICACIÓN

Pensamiento computacional, programación y robótica, abarca los fundamentos de algorítmica para el diseño y desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas para ordenador y dispositivos móviles, siguiendo con la automatización programada de procesos, la conexión de objetos cotidianos a internet y la robótica.

Contenidos. Bloque B

Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> - Lógica binaria. Estados y niveles de tensión. - Puertas lógicas básicas: complemento o negación, suma lógica, producto lógico, NAND, NOR. - Simulación de circuitos lógicos con Logisilm. - Decodificadores y multiplexores. 	x	Competencia en comunicación lingüística
		Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
	x	Competencia ciudadana
	x	Competencia emprendedora
	Competencia en conciencia y expresión culturales	

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Clase magistral. - Trabajo por parejas en las prácticas. - Elaboración de ejercicios. 	Se realizarán operaciones matemáticas para la resolución de circuitos con puertas lógicas (propiedad distributiva, asociativa).	<ul style="list-style-type: none"> - Site del tema. - Apuntes elaborados por el profesor. - Programa Logisim.
	Atención a la diversidad	Espacios
	<ul style="list-style-type: none"> - En las prácticas, asignar a cada pareja alguna modificación de las mismas. - En el trabajo en grupo, los roles permiten adaptar el contenido a las distintas capacidades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula. - Aula de informática.

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prácticas electrónica digital	C1,C2,C4,C5	Lista de Cotejo	10
Cuaderno	C1,C3,C4,C5	Rúbrica	5
Desarrollo de base teórica/prueba escrita	C1,C4,C5	Calificación	15



UNIDAD 5: Hidráulica y neumática

Nº unidad	5	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	3º ESO	2º ciclo ESO	De 4ª semana febrero a final de marzo	15

JUSTIFICACIÓN

Los sistemas neumáticos e hidráulicos se encuentran difundidos por todos los ámbitos, ya sea en el riego de plantaciones, instalaciones de agua potable y de desechos, en los vehículos autopropulsados utilizados en el transporte, aire acondicionado, fabricación y ensamblaje mediante sistemas mecanizados, en las atracciones de feria y muchos otros.

Todas estas acciones tienen algo en común: el uso de la fuerza y la potencia de los sistemas hidráulicos y neumáticos.

Contenidos. Bloque B

Contribución a las CC. CLAVE

- Principios físicos de funcionamiento.		Competencia en comunicación lingüística
- Componentes de los sistemas neumáticos.		Competencia plurilingüe
- Simbología.	x	Competencia STEM
- Circuitos básicos.	x	Competencia digital
- Uso de simuladores	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Aplicaciones en sistemas industriales.		Competencia ciudadana
	x	Competencia emprendedora
		Competencia en conciencia y expresión culturales

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Clase magistral. - Trabajo por parejas en las prácticas. - Elaboración de ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Existen elementos comunes con la asignatura de Física y Química. 	<ul style="list-style-type: none"> - Site del tema. - Apuntes elaborados por el profesor. - Simulador de neumática Picuino.
	Atención a la diversidad	Espacios
	<ul style="list-style-type: none"> - En las prácticas, asignar a cada pareja alguna modificación de las mismas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula. - Aula de informática. - Taller de Tecnología.

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Proyecto hidráulica	C1, C2,C3,C4,C5	Rúbrica	10
Prácticas de neumática	C1, C2,C4,C5	Lista de Cotejo	5
Desarrollo de base teórica/prueba escrita	C1, C4,C5	Calificación	20
Actitud en el aula	C1, C3,C4,C5	Observación directa	10



UNIDAD 6: Diseño de productos tecnológicos.

Nº unidad	6	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	3º ESO	2º ciclo ESO	De 1ª semana abril a 4ª semana abril	9

JUSTIFICACIÓN

Para poder fabricar productos que cubran nuestras necesidades resulta conveniente tener en cuenta, no solo el tipo de materiales a utilizar para construirlo, sino también todos los aspectos relacionados con su diseño y funcionalidades. Para ello, la planificación es un elemento esencial del proyecto técnico que se llevará a cabo para pasar por todas las etapas desde la concepción de la idea original hasta la total definición del producto. En este proceso se contempla el desarrollo de habilidades y métodos que permitan avanzar desde la identificación y formulación de un problema técnico, hasta la solución constructiva del mismo y, todo ello, buscando la optimización de recursos y de soluciones.

Contenidos. Bloque A

Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> - El proceso tecnológico - Diseño del producto tecnológico - El proyecto técnico 	x	Competencia en comunicación lingüística
		Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
	x	Competencia ciudadana
	x	Competencia emprendedora
	Competencia en conciencia y expresión culturales	

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Clase magistral. - Exposición oral. 		<ul style="list-style-type: none"> - Site del tema. - Apuntes elaborados por el profesor.
	Atención a la diversidad	Espacios
	La distribución de grupos para la realización del proyecto se realizará atendiendo a la diversidad del alumnado.	<ul style="list-style-type: none"> - Aula. - Aula de informática.

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Proyecto: proceso tecnológico producto innovador ODS	C1, C2,C3,C4,C5	Rúbrica	10
Exposición oral proyecto. Elevator pitch	C1, C2,C3,C4,C5	Rúbrica	10



UNIDAD 7: Fabricación de productos tecnológicos.

Nº unidad	7	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	3º ESO	2º ciclo ESO	De 5ª semana de abril a 3ª semana mayo	12

JUSTIFICACIÓN

Desde tiempos inmemoriales, los seres vivos han aprovechado herramientas para obtener alimento, construir lugares donde alojarse o fabricar objetos. Lo que distingue a la humanidad de otras especies es su capacidad para mejorar dichas herramientas y para idear formas más efectivas de construir cosas.

En este tema se analizarán los diversos avances que se han realizado a lo largo del tiempo en la fabricación de productos.

Contenidos. Bloque A

Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> - Las revoluciones industriales y la evolución de la producción. - Técnicas de fabricación. 	x	Competencia en comunicación lingüística
	x	Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
	x	Competencia ciudadana
		Competencia emprendedora
	Competencia en conciencia y expresión culturales	

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Clase magistral. - Exposición oral. 		- Site del tema.
	Atención a la diversidad La distribución de grupos para la realización del proyecto se realizará atendiendo a la diversidad del alumnado.	Espacios <ul style="list-style-type: none"> - Aula. - Aula de informática.

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Línea temporal: revolución industrial y personalidad.	C1,C2,C3,C5	Lista de Cotejo	5
Exposición oral. ¿Cómo se construye?	C1,C2,C3,C5	Rúbrica	10



UNIDAD 8: Tecnología sostenible

Nº unidad	8	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	3º ESO	2º ciclo ESO	De 4ª semana mayo a 2ª semana junio	12

JUSTIFICACIÓN

La necesidad de conseguir alimento y vivienda para varios miles de millones de personas ha llevado a la sobreexplotación de los recursos. Por ello es necesario que la humanidad se ponga de acuerdo para lograr esos objetivos sin desgastar o destruir los recursos de los que disponemos. El camino es la producción y el consumo sostenible.

Contenidos. Bloque A

Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo sostenible. - Arquitectura bioclimática. - Transporte sostenible. 	x	Competencia en comunicación lingüística
	x	Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
	x	Competencia ciudadana
		Competencia emprendedora
	Competencia en conciencia y expresión culturales	

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Clase magistral. - Exposición oral. 		- Site del tema.
	Atención a la diversidad	Espacios
		<ul style="list-style-type: none"> - Aula. - Aula de informática.

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Cuaderno	C1, C3, C4, C5	Rúbrica	5
Actitud en el aula	C1, C3, C4, C5	Observación directa	10
Desarrollo de base teórica/prueba escrita	C1, C4, C5	Calificación	50