ANEXO I.

CONCRECIÓN ANUAL

2º ESO. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN. Curso 2023-2024

1º Trimestre

Unidad 1. El proceso tecnológico

Situación de aprendizaje 1. Diseño de la distribución y plantación de un huerto ecológico con sistema de riego. ***(22 sesiones)***

Unidad 2. Comunicación y difusión de ideas mediante el dibujo técnico.

Situación de aprendizaje 2. Diseña y dibuja en QCAD en plano de una vivienda (***20 sesiones)***

Competencia específica 1: Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.

Competencia específica 2: Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.

Competencia específica 4: Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.

Criterios de evaluación

1.1 Definir problemas sencillos o necesidades básicas 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 básicos y sistemas sencillos, 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 y analizándolos de manera ética y crítica.
4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto sencillo, desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.
2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas sencillos, introduciendo la aplicación de conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.
2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas elementales necesarias para la construcción de una solución a un problema básico planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.

Saberes básicos

TYD.2.A.1. Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas sencillos en diferentes contextos y sus fases.

TYD.2.A.2. Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas sencillos planteados.
TYD.2.A.8. Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas sencillos desde una perspectiva interdisciplinar.

TYD.2.A.3. Análisis de productos básicos y de sistemas tecnológicos sencillos para la construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.
TYD.2.A.4. Estructuras para la construcción de modelos simples. Resistencia, estabilidad y rigidez de estructuras. Esfuerzos estructurales: compresión, tracción, flexión, torsión y cortante.
TYD.2.B.1. Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).
TYD.2.B.2. Aplicaciones CAD en dos y tres dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos básicos.
TYD.2.B.3. Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos sencillos.
TYD.2.A.7. Materiales tecnológicos y su impacto ambiental.

2º Trimestre

Unidad 3. Los materiales tecnológicos y su impacto ambiental.

Situación de aprendizaje 3. ¿Con qué materiales construimos nuestra vivienda?. ***(9 sesiones)***

Unidad 4. Estructuras

Situación de aprendizaje 4. Diseño y construcción de la estructura para nuestra vivienda. **(15 sesiones)**

.

Unidad 5. Mecanismos

Situación de aprendizaje 5. Instalación de un motor con ventilador en nuestra vivienda. ***(9 sesiones)***

Competencia específica 3: Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.

Competencia específica 7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes para identificar las a portaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad. STEM2, STEM5, CD4, CC4.

Criterios de evaluación
3.1. Fabricar objetos o modelos sencillos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos introductorios de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.
7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental, a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad
7.2. Identificar las aportaciones básicas de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental del entorno más cercano, en especial de Andalucía, haciendo un uso responsable y ético de las mismas

Saberes básicos

TYD.2.A.4. Estructuras para la construcción de modelos simples. Resistencia, estabilidad y rigidez de estructuras. Esfuerzos estructurales: compresión, tracción, flexión, torsión y cortante.
Materiales técnicos en estructuras industriales y arquitectónicas. Diseño de elementos de soporte y estructuras de apoyo. Estructuras de barras, triangulación.
TYD.2.A.5. Sistemas mecánicos básicos: montajes físicos o uso de simuladores. Palancas de primer, segundo y tercer grado. Ley de la palanca. Análisis cualitativo de sistemas de poleas y engranajes.
TYD.2.A.6. Electricidad y electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos sencillos. Elementos de un circuito eléctrico básico. Magnitudes fundamentales eléctricas: concepto y unidades de medida. Simbología normalizada de
circuitos. Interpretación.
TYD.2.E.1. Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes. La tecnología en Andalucía.
TYD.2.E.2. Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

3º Trimestre

Unidad 6. Electricidad básica

Situación de aprendizaje 6. Diseño e instalación eléctrica de nuestra vivienda. ***(15 sesiones)***

Unidad 7. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

Situación de aprendizaje 7. Elaboración de un blog con toda la documentación de nuestro proyecto. ***(9 sesiones)***

Unidad 8. Pensamiento computacional. Algoritmos y programación.

Situación de aprendizaje 8. Nuestra vivienda domotizada: programando sensores. ***(12 sesiones)***

Competencia específica 5: Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.

Competencia específica 6: Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.

Criterios de evaluación

6.1. Hacer un uso eficiente y seguro de 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 básicos, elaborar materiales sencillos 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.
6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos sencillos mediante el análisis a de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación sencillos de manera creativa.
5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores, dispositivos y móviles, empleando los elementos de programación básicos de manera apropiada y aplicando herramientas de edición e introducción a módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.
5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos simples de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control básicos

Saberes básicos

TYD.2.D.1. Dispositivos digitales. Elementos del hardware y del software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.
TYD.2.D.2. Herramientas y plataformas de aprendizaje: configuración, mantenimiento y uso crítico.
TYD.2.D.3. Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.
TYD.2.D.4. Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos (ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados, adicciones, etc.).
TYD.2.C.1. Algorítmica y diagramas de flujo.
TYD.2.C.2. Aplicaciones informáticas sencillas para ordenador y dispositivos móviles e introducción a la inteligencia artificial.
TYD.2.C.3. Sistemas sencillos de control programado: montaje físico y uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos elementales. Internet de las cosas.
TYD.2.C.4. Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Tal como se indica en el RD 17/2022 el referente de la evaluación será los criterios de evaluación. Por tanto, se establecerá un valor en peso a cada uno de estos criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje en las que se encuentren, de manera que cada situación

de aprendizaje tendrá un peso en el cómputo general del curso en función del peso que tenga la suma de los criterios de evaluación contenidos en ella, teniendo en cuenta que los criterios de evaluación incluidos en una misma competencia específica tendrán el mismo peso.

Los diferentes instrumentos de evaluación indicados en la programación calificarán los criterios indicados según esta planificación:

Calificación de la evaluación del primer trimestre
4.1, 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2.

Calificación de la evaluación del segundo trimestre
3.1, 7.1, 7.2

Calificación de la evaluación del tercer trimestre
5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 6.3

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN. 2º ESO. RESUMEN						
TRIMESTRE	**UNIDAD**	**SITUACIONES DE APRENDIZAJE**	**SESIONES (h)**	**COMPETENCIAS BÁSICAS**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**SABERES BÁSICOS**
1	Unidad 1. El proceso tecnológico	Diseño de la distribución y plantación de un huerto ecológico con sistema de riego	22	1,2 y 4	4.1, 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2.	TYD.2.A.1. TYD.2.A.2. TYD.2.A.8. TYD.2.A.3. TYD.2.A.4. TYD.2.B.1. TYD.2.B.2. TYD.2.B.3. TYD.2.A.7.
	Unidad 2. Comunicación y difusión de ideas mediante el dibujo técnico.	Diseña y dibuja en QCAD en plano de una vivienda	18			
2	Unidad 3. Los materiales tecnológicos y su impacto ambiental.	¿Con qué materiales construimos nuestra vivienda?.	9	3 y 7	3.1, 7.1, 7.2	TYD.2.A.4. TYD.2.A.5. TYD.2.A.6. TYD.2.E.1. TYD.2.E.2..
	Unidad 4. Estructuras	Diseño y construcción de la estructura para nuestra vivienda	15			
	Unidad 5. Mecanismos	Instalación de un motor con ventilador en nuestra vivienda	9			
3	Unidad 6. Electricidad básica	Diseño e instalación eléctrica de nuestra vivienda.	15	5 y 6	5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 6.3	TYD.2.D.1. TYD.2.D.2. TYD.2.D.3. TYD.2.D.4. TYD.2.C.1. TYD.2.C.2. TYD.2.C.3. TYD.2.C.4.
	Unidad 7. Digitalización del entorno personal de aprendizaje	Elaboración de un blog con toda la documentación de nuestro proyecto.	9			
	Unidad 8. Pensamiento computacional. Algoritmos y programación.	Nuestra vivienda domotizada: programando sensores.	12			

ANEXO I

CONCRECIÓN ANUAL

3º ESO. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN. Curso 2023-2024

1º Trimestre

Unidad 1. Expresión y comunicación técnica en tecnología.

Situación de aprendizaje 1. Diseña un mueble y elabora la documentación técnica. ***(16 sesiones)***

Unidad 2. Fabricación con materiales sostenibles. Impresión 3D

Situación de aprendizaje 2. *Materiales sostenibles para fabricar: reducir, reutilizar y reciclar.* ***(10 sesiones)***

Competencias específicas:

Competencia específica 4: Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.

Competencia específica 7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes para identificar las a portaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad. STEM2, STEM5, CD4, CC4.

Criterios de evaluación: 4.1, 7.1, 7.2 , 1.3

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 y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.
7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental, a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad
7.2. Identificar las aportaciones básicas de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental del entorno más cercano

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 y analizándolos de manera ética y crítica

<u>Saberes básicos:</u>

TYD.3. B.1. Técnicas de representación gráfica: acotación y escalas. Boceto y croquis. Proyección cilíndrica octogonal para la representación de objetos: vistas normalizadas de una pieza.

TYD.3. B.2. Aplicaciones CAD en dos y tres dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos básicos.
TYD.3. B.3. Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos sencillos.
TYD.3. D.2. Herramientas de edición y creación de contenidos: instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.
TYD.3.E.1. Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes. La tecnología en Andalucía.
TYD.3.E.2. Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
TYD.3.A.4. Herramientas y técnicas elementales de manipulación y mecanizado de materiales en la construcción de objetos y prototipos básicos. Introducción a la fabricación digital. Respeto de las normas de seguridad e higiene

2º Trimestre

Unidad 3. Electricidad y electrónica básicas.

Situación de aprendizaje 3. ¿Cuál es el gasto energético de los electrodomésticos de mi casa? ***(14 sesiones)***

Unidad 4. Pensamiento computacional, programación y robótica

Situación de aprendizaje 4. *Programando luces de navidad*. ***(8 sesiones)***

Competencia específica 1: Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.

Competencia específica 5: Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.

Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 5.1, 5.2, 5.3

1.1. Definir 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, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.
7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental, a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad
7.2. Identificar las aportaciones básicas de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental del entorno más cercano, en especial de Andalucía, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.
5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.

5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores, dispositivos y móviles, empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.
5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.

Saberes básicos

TYD.3.A.1. Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas sencillos en diferentes contextos y sus fases.
TYD.3.A.2. Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas sencillos planteados.
TYD.3.A.3. Electricidad y electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos sencillos. Elementos de un circuito eléctrico básico. Magnitudes fundamentales eléctricas: concepto y unidades de medida. Simbología normalizada de
circuitos. Interpretación.
TYD.3.A.5. Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas sencillos desde una perspectiva interdisciplinar.
TYD.3.C.3. Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje.

TYD.3.E.2. Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

TYD.3.C.1. Aplicaciones informáticas sencillas para ordenador y dispositivos móviles e introducción a la inteligencia artificial.
TYD.3.C.2. Fundamentos de la robótica: montaje y control programado de robots simples de manera física o por medio de simuladores.
TYD.3.C.3. Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje.

3º Trimestre

Unidad 5. Proyectos tecnológicos.

Situación de aprendizaje 5. *Diseño y construcción de una lámpara* ***(14 sesiones)***

Unidad 6. Herramientas digitales para la publicación y difusión de ideas.

Situación de aprendizaje 6. *Creación de un blog de contenidos para publicar los trabajos realizados durante el curso.* ***(10 sesiones)***

Competencia específica 2: Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.

Competencia específica 3: Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.

Competencia específica 6: Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 3.1, 6.1, 6.2, 6.3

2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.
2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.
3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.
6.1. Hacer un uso eficiente y seguro de 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.
6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

Saberes básicos

TYD.3.A.1. Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas sencillos en diferentes contextos y sus fases

TYD.3.A.5. Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas sencillos desde una perspectiva interdisciplinar.

TYD.3.B.1. Técnicas de representación gráfica: acotación y escalas. Boceto y croquis. Proyección cilíndrica octogonal para la representación de objetos: vistas normalizadas de una pieza.
TYD.3.B.2. Aplicaciones CAD en dos y tres dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos básicos.
TYD.3.B.3. Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos sencillos
TYD.3.A.4. Herramientas y técnicas elementales de manipulación y mecanizado de materiales en la construcción de objetos y prototipos básicos. Introducción a la fabricación digital. Respeto de las normas de seguridad e higiene.

TYD.3.A.3. Electricidad y electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos sencillos. Elementos de un circuito eléctrico básico. Magnitudes fundamentales eléctricas: concepto y unidades de medida. Simbología normalizada de
circuitos. Interpretación.
TYD.3.D.1. Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.
TYD.3.D.2. Herramientas de edición y creación de contenidos: instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.
TYD.3.D.3. Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.
TYD.3.D.4. Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos (ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados, adicciones, etc.).

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Tal como se indica en el RD 17/2022, el referente de la evaluación será los criterios de evaluación. Por tanto, se establecerá un valor en peso a cada uno de estos criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje en las que se encuentren, de manera que cada situación de aprendizaje tendrá un peso en el cómputo general del curso en función del peso que tenga la suma de los criterios de evaluación contenidos en ella, teniendo en cuenta que, los criterios de evaluación incluidos en una misma competencia específica tendrán el mismo peso.

Los diferentes instrumentos de evaluación indicados en la programación calificarán los criterios indicados según esta planificación:

Calificación de la evaluación del primer trimestre
4.1, 7.1, 7.2, 1.3,

Calificación de la evaluación del segundo trimestre
1.1, 1.2, 5.1, 5.2, 5.3

Calificación de la evaluación del tercer trimestre
2.1, 2.2, 3.1, 6.1, 6.2, 6.3

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN. 3º ESO. RESUMEN						
TRIMESTRE	**UNIDAD**	**SITUACIONES DE APRENDIZAJE**	**SESIONES (h)**	**COMPETENCIAS BÁSICAS**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**SABERES BÁSICOS**
1	Unidad 1. Expresión y comunicación técnica en tecnología.	*Diseña un mueble y elabora la documentación técnica.*	16	4, 7	4.1, 7.1, 7.2, 1.3,	TYD.3. B.1.. TYD.3. B.2. TYD.3. B.3. TYD.3. D.2. TYD.3.E.1. TYD.3.E.2. TYD.3.A.4.
	Unidad 2. Fabricación con materiales sostenibles. Impresión 3D	*Materiales sostenibles para fabricar: reducir, reutilizar y reciclar*	10			
2	Unidad 3. Electricidad y electrónica básicas.	¿Cuál es el gasto energético de los electrodomésticos de mi casa?	14	1, 5	1.1, 1.2, 5.1, 5.2, 5.3	TYD.3.A.1. TYD.3.A.2.. TYD.3.A.3. TYD.3.A.5.. TYD.3.C.3.. TYD.3.E.2. TYD.3.C.1. TYD.3.C.2. TYD.3.C.3.
	Unidad 4. Pensamiento computacional, programación y robótica	*Programando luces de navidad*.	8			
3	Unidad 5. Proyectos tecnológicos.	*Diseño y construcción de una lámpara*	16	2, 3 y 6	2.1, 2.2, 3.1, 6.1, 6.2, 6.3	TYD.3.A.1. TYD.3.A.5.. TYD.3.B.1 TYD.3.B.2. . TYD.3.B.3. TYD.3.A.4.. TYD.3.A.3. .TYD.3.D.1.. TYD.3.D.2.. TYD.3.D.3.. TYD.3.D.4.
	Unidad 6. Herramientas digitales para la publicación y difusión de ideas.	*Creación de un blog de contenidos para publicar los trabajos realizados durante el curso*	8			