

SÍNTESIS DE EVALUACIÓN

MATERIA: Ámbito Práctico

CURSO: 3º ESO

OBJETIVO

La materia Ámbito Práctico es la base para comprender los profundos cambios que se dan en una sociedad cada vez más digitalizada.

Desde ella se fomenta el uso crítico, responsable y sostenible de la tecnología, la valoración de las aportaciones y el impacto de la tecnología en la sociedad, sostenibilidad ambiental y en la salud, el respeto por las normas y los protocolos establecidos para la participación en la red, así como la adquisición de valores que propicien la igualdad y el respeto hacia los demás y hacia el trabajo propio.

Desde esta materia se promueve la cooperación y se fomenta un aprendizaje permanente en diferentes contextos, además de contribuir a dar respuesta a los retos del siglo XXI.

METODOLOGÍA

Se centra en el estudiante de una **forma constructiva**, ya que el alumnado es una parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se trata de una enseñanza contextualizada en problemas de la **vida real** a los que alumnos y alumnas se enfrentarán en el futuro.

Los **saberes básicos** contextualizados en situaciones de nuestra realidad permitirán un aprendizaje útil y eficaz para el día a día, con alumnos y alumnas autónomos, críticos, con opinión propia y capacidad para desarrollar una vida plena en una sociedad que se transforma a gran velocidad.

A partir de un contexto real, planteamos diferentes **situaciones de aprendizaje** que impliquen el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y específicas y que contribuyan a la adquisición y desarrollo de las mismas.

Estas **situaciones de aprendizaje** representan una herramienta para integrar los elementos curriculares mediante **ejercicios, actividades y tareas significativas y relevantes para resolver problemas** de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

Se utilizarán **recursos y actividades digitales** enfocados a facilitar la comprensión de los saberes, dar autonomía al alumnado, activar las ganas de aprender y fomentar un juicio crítico, ético y estético respecto al uso de las tecnologías, valorando sus beneficios y riesgos.

Potenciamos el trabajo en equipo en diferentes sesiones para generar dinámicas participativas y crear **vínculo entre el alumnado**.

Se prestará especial atención a la **atención a la diversidad, la igualdad de género y al desarrollo sostenible**.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y PROYECTOS FINALES

| TRIMESTRE | SITUACIONES DE APRENDIZAJE | PROYECTO FINAL |
|-----------|----------------------------|--|
| PRIMERO | SA1: ¿Dónde estamos? | |
| SEGUNDO | SA2: ¿Cómo funcionamos? | P1. Mi entorno P2. El Biotopo P3. Nuestro Ecosistema |
| TERCERO | SA6: ¿Hacia dónde vamos? | |

PROPIUESTA CURRICULAR

| Competencias específicas | Criterios de evaluación | Saberes básicos | Instrumentos |
|--|---|--|--|
| 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. CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1. | <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> | TYD.3.A.1. TYD.3.A.2. TYD.3.A.5. TYD.3.C.3. TYD.3.A.2. TYD.3.A.3. TYD.3.A.4. TYD.3.E.2. | Tareas de classroom Cuaderno de clase Trabajos de investigación Pruebas de conocimientos Mapas conceptuales Blog educativo Vídeos que desarrollen un tema trabajado en clase Proyectos Cuestionarios |
| 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. CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3. | <p>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.</p> <p>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.</p> | TYD.3.A.1. TYD.3.A.5. TYD.3.B.1. TYD.3.B.2. TYD.3.B.3. TYD.3.A.4. | |
| 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 en respuesta a necesidades en diferentes contextos. | 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. | TYD.3.A.3. TYD.3.A.4. | |



| | | | |
|---|---|--|---|
| STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3 y CCEC3. | | | |
| 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, valorando la utilidad de las herramientas digitales para comunicar y difundir información y propuestas. CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4. | 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. | TYD.3.B.1. TYD.3.B.2. TYD.3.B.3. TYD.3.D.2. | Tareas de classroom Cuaderno de clase Trabajos de investigación Pruebas de conocimientos Mapas conceptuales Blog educativo |
| 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. CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3. | 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. | TYD.3.C.1. TYD.3.C.2. TYD.3.C.3. TYD.3.C.1. TYD.3.C.2. TYD.3.C.3. | Vídeos que desarrollen un tema trabajado en clase Proyectos Cuestionarios |
| 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. CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5. | 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. 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. | TYD.3.C.2. TYD.3.C.3. TYD.3.D.1. TYD.3.D.3. TYD.3.D.4. TYD.3.D.2. TYD.3.D.4. | |



| | | | |
|--|--|--|--------------------------|
| | 6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro. | TYD.3.D.2. TYD.3.D.3. TYD.3.D.4. | |
| 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 aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad. STEM2, STEM5, CD4, CC4. | 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. | TYD.3.E.1. TYD.3.E.2. | TYD.3.E.1. TYD.3.E.2. |

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

EVALUACIÓN ORDINARIA (JUNIO)

- ✓ La superación o no de los criterios de evaluación tratados en las diferentes situaciones de aprendizaje a lo largo del curso, no tendrá carácter definitivo hasta la Evaluación Ordinaria. Es decir, la valoración de un criterio en una de las situaciones de aprendizaje abordadas, se tendrá en cuenta para obtener la valoración final de dicho criterio en la evaluación ordinaria.

NOTA:

- ✓ No hay obligatoriedad de usar todos los instrumentos, la variedad de instrumentos que utilice cada profesor vendrá determinada por las características del grupo de alumnos.

LIBROS Y MATERIAL ESCOLAR

- ✓ El uso de libro de texto será determinado por el profesorado.
- ✓ Classroom, será la plataforma de acceso y entrega del material, tareas, actividades y proyectos.
- ✓ Cuaderno de trabajo
- ✓ Calculadora científica
- ✓ Material de dibujo



- ✓ Laboratorio de Biología
- ✓ Invernadero
- ✓ Huerto

Ogíjares a 10 de octubre de 2025

Fdo.: María del Carmen Vega Robles

