

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA		Curso 2023/2024
COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA		CURSO: 3ºESO
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
1.1. Comprender el funcionamiento global de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características		
1.2. Reconocer los conceptos básicos de la robótica, así como las configuraciones morfológicas más comunes.		
1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes		
1.4. Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.		
2.1. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones, tanto de forma individual como trabajando en equipo, colaborando y comunicándose de forma adecuada.		
2.2. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.		
2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.		
3.1. Ser capaz de construir un sistema de computación o robótico, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.		
4.1. Conocer la naturaleza de los distintos tipos metadatos generados hoy en día, siendo capaces de entender su ciclo de vida, empleando a su vez un espíritu crítico y científico.		
4.2. Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático, con objeto de aplicarlos para la resolución de situaciones mediante la Inteligencia Artificial		
4.3 Comprender los principios de funcionamiento del Data Scraping.		
5.1 Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.		
5.2. Conocer y r esolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.		
6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.		
6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios básicos de seguridad y uso responsable.		
6.3. Reconocer y comprender la propiedad intelectual de los materiales alojados en Internet.		
6.4. Conocer las estrategias de ciberseguridad que garantizan protección a los usuarios de Internet.		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN		
Se aplicará la media aritmética de las calificaciones obtenidas en los distintos criterios evaluados.		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
<p>Algunos instrumentos de evaluación que usaremos a lo largo del curso en nuestra materia para la recogida de información son:</p> <p>Los instrumentos de evaluación que se usarán a lo largo de este curso són:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno de clase. - Observación directa - Pruebas escritas. 		

- Exposiciones orales.
- Proyecto-construcción
- Portfolio
- Memorias

RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

Para el alumnado que tenga pendiente la asignatura se le proporcionará un cuadernillo de actividades relacionadas con los saberes básicos del trimestre en el que nos encontremos.

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA	Curso 2023/2024
TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	CURSO: 3ºESO
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
1.1. Definir problemas sencillos o necesidades básicas planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes fácilmente accesibles 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 sistema 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.	
2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, 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 planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	
3.1. Fabricar objetos o modelos sencillos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas elementales adecuadas, aplicando los fundamentos introductorios de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	
4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto sencillo, desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica básica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto	
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 elementales de manera creativa.	
5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores y dispositivos móviles, empleando, los elementos de programación 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.

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 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.

7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano 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 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.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se aplicará la media aritmética de las calificaciones obtenidas en los distintos criterios evaluados.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Algunos **instrumentos de evaluación** que usaremos a lo largo del curso en nuestra materia para la recogida de información son:

Los instrumentos de evaluación que se usarán a lo largo de este curso són:

- Cuaderno de clase.
- Observación directa
- Pruebas escritas.
- Exposiciones orales.
- Proyecto-construcción
- Portfolio
- Memorias

RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

Para el alumnado que tenga pendiente la asignatura se le proporcionará un cuadernillo de actividades relacionadas con los saberes básicos del trimestre en el que nos encontremos.