

## **TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3º ESO**

### **Crterios de evaluaci3n.**

#### **Bloque 1. Proceso de resoluci3n de problemas**

- 1,1. . Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando informaci3n procedente de diferentes fuentes de manera crtica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.
- 1,2. Comprender y examinar productos tecnol3gicos de uso habitual a trav3s del an3lisis de objetos y sistemas, empleando el m3todo cientifico y utilizando herramientas de simulaci3n en la construcci3n de conocimiento.
- 2.1. Idear y dise1ar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, t3cnicas y procedimientos interdisciplinarios, as3 como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.
- 2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, as3 como las tareas necesarias para la construcci3n de una soluci3n a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.
- 3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulaci3n y conformaci3n de materiales, empleando herramientas y m3quinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electr3nica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

#### **Bloque 2. Comunicaci3n y difusi3n de ideas**

- 4.1. Representar y comunicar el proceso de creaci3n de un producto, desde su dise1o hasta su difusi3n, elaborando documentaci3n t3cnica y gr3fica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario t3cnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

#### **Bloque 3. Pensamiento computacional.**

- 5.1. Describir, interpretar y dise1ar soluciones a problemas inform3ticos a trav3s de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y t3cnicas de programaci3n de manera creativa.
- 5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores, dispositivos y m3viles, empleando los elementos de programaci3n de manera apropiada y aplicando herramientas de edici3n,
- 5.3. Automatizar procesos, m3quinas y objetos de manera aut3noma, con conexi3n a internet, mediante el an3lisis, construcci3n y programaci3n de robots y sistemas de control.

#### **Bloque 4. Digitalizaci3n del entorno personal de aprendizaje**

- 6.1. Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resoluci3n de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicaci3n, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protecci3n 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, ajust3ndolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.
- 6.3. Organizar la informaci3n de manera estructurada, aplicando t3cnicas de almacenamiento seguro

#### **Bloque 7. Tecnolog3a sostenible**

- 7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnol3gica 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 b3sicas de las tecnolog3as emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminuci3n del impacto ambiental del entorno m3s cercano, en especial de Andaluc3a, haciendo un uso responsable y 3tico de las mismas