

<b>Nº criterio</b>	<b>Denominación</b>	<b>Ponderación %</b>	<b>Método de calificación</b>
TEC 1.1	Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización, describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad, proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y empleando las tecnologías de la información y la comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico.	6,67	Evaluación aritmética
TEC 1.2	Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente, valorando las condiciones del entorno de trabajo y realizando adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización y utilizando las TICs para ello.	6,66	Evaluación aritmética
<b>PESO DEL BLOQUE</b>		<b>13,33%</b>	
TEC 2.1	Representar objetos mediante vistas y perspectivas (isométrica y caballera) aplicando criterios de normalización y escalas, conociendo y manejando los principales instrumentos del dibujo técnico.	6,66	Evaluación aritmética

**MATERIA: TECNOLOGÍA**

**NIVEL: 3º ESO**

TEC 2.2	Interpretar y elaborar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos, representando objetos mediante instrumentos de dibujo técnico y aplicaciones de diseño asistido por ordenador.	6,66	Evaluación aritmética
TEC 2.3	Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.	6,66	Evaluación aritmética
<b>PESO DEL BLOQUE</b>		<b>19,98%</b>	
TEC 3.1	Conocer y analizar las propiedades y aplicaciones de los materiales de uso técnico utilizados en la construcción de objetos tecnológicos, reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.	6,66	Evaluación aritmética
TEC 3.2	Identificar, manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.	6,66	Evaluación aritmética
<b>PESO DEL BLOQUE</b>		<b>13,32%</b>	
TEC 4.1	Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos, identificando los distintos tipos de estructuras y proponiendo medidas para mejorar su resistencia, rigidez y estabilidad	6,66	Evaluación aritmética

**MATERIA: TECNOLOGÍA**

**NIVEL: 3º ESO**

TEC 4.2	Observar, conocer y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura, calculando sus parámetros principales.	6,66	Evaluación aritmética
TEC 4.3	Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas, conociendo cómo se genera y transporta la electricidad y su impacto medioambiental, describiendo de forma esquemática el funcionamiento de las diferentes centrales eléctricas renovables y no renovables.	6,66	Evaluación aritmética
TEC 4.4	Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas, conociendo y calculando las principales magnitudes de los circuitos eléctricos y electrónicos, y aplicando las leyes de Ohm y de Joule.	6,66	Evaluación aritmética
TEC 4.5	Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada que proporcionen soluciones técnicas a problemas sencillos, y montar circuitos con operadores elementales a partir de un esquema predeterminado, conociendo sus principales elementos, y la función que realizan en el circuito	6,66	Evaluación aritmética
	<b>PESO DEL BLOQUE</b>	<b>33,3%</b>	
TEC 5.1	Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos.	6,66	Evaluación aritmética

**MATERIA: TECNOLOGÍA**

**NIVEL: 3º ESO**

TEC 5.2	Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información, manteniendo y optimizando el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.); aplicando las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo; aplicando las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo); y conociendo y utilizando Internet de forma segura y responsable para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido (copyright o licencias colaborativas).	6,66	Evaluación aritmética
TEC 5.3	Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos, manejando un entorno de programación, que permita resolver problemas y controlar sistemas automáticos programados y robóticos sencillos, comprendiendo y describiendo su funcionamiento..	6,66	Evaluación aritmética
<b>PESO DEL BLOQUE</b>		<b>19,98%</b>	

### 3º ESO Computación y Robótica

## PERFIL POR ÁREA / MATERIA

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %	Método de calificación
CyR1.1	Entender cómo funciona internamente un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.	4	Evaluación aritmética
CyR1.2	Resolver la variedad de problemas que se presentan cuando se desarrolla una pieza de software y generalizar las soluciones.	3	Evaluación aritmética
CyR1.3	Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación: análisis, diseño, programación y pruebas.	3	Evaluación aritmética
CyR1.4	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación multimedia sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	3	Evaluación aritmética
CyR1.5	Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles, y cómo se construyen.	3	Evaluación aritmética
CyR1.6	Resolver la variedad de problemas que se presentan cuando se desarrolla una aplicación móvil, y generalizar las soluciones.	3	Evaluación aritmética
CyR1.7	Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación móvil: análisis, diseño, programación, pruebas.	3	Evaluación aritmética
CyR1.8	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación móvil sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	3	Evaluación aritmética
CyR1.9	Entender el funcionamiento interno de las páginas web y las aplicaciones web, y cómo se construyen.	3	Evaluación aritmética
CyR1.10	Resolver la variedad de problemas que se presentan cuando se desarrolla una aplicación web, y generalizar las soluciones.	3	Evaluación aritmética
CyR1.11	Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación web: análisis, diseño, programación, pruebas.	3	Evaluación aritmética
CyR1.12	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación web sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	3	Evaluación aritmética
CyR2.1	Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	3	Evaluación aritmética
CyR2.2	Reconocer el papel de la computación en nuestra sociedad.	3	Evaluación aritmética
CyR2.3	Ser capaz de construir un sistema de computación que interactúe con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real.	3	Evaluación aritmética

CyR2.4	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema sencillo de computación física, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	3	Evaluación aritmética
CyR2.5	Comprender el funcionamiento de Internet de las Cosas, sus componentes y principales características.	3	Evaluación aritmética
CyR2.6	Conocer el impacto de Internet de las Cosas en nuestra sociedad, haciendo un uso seguro de estos dispositivos.	3	Evaluación aritmética
CyR2.7	Ser capaz de construir un sistema de computación IoT, que conectado a Internet, genere e intercambie datos, en el contexto de un problema del mundo real.	3	Evaluación aritmética
CyR2.8	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema de computación IoT, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	3	Evaluación aritmética
CyR2.9	Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.	3	Evaluación aritmética
CyR2.10	Comprender el impacto presente y futuro de la robótica en nuestra sociedad.	3	Evaluación aritmética
CyR2.11	Ser capaz de construir un sistema robótico móvil, en el contexto de un problema del mundo real.	3	Evaluación aritmética
CyR2.12	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema robótico, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	3	Evaluación aritmética
CyR3.1	Conocer la naturaleza de las distintas tipologías de datos siendo conscientes de la cantidad de datos generados hoy en día; analizarlos, visualizarlos y compararlos.	3	Evaluación aritmética
CyR3.2	Comprender y utilizar el periodismo de datos.	3	Evaluación aritmética
CyR3.3	Entender y distinguir los dispositivos de una ciudad inteligente.	3	Evaluación aritmética
CyR3.4	Conocer los criterios de seguridad y ser responsable a la hora de utilizar los servicios de intercambio y publicación de información en Internet.	3	Evaluación aritmética
CyR3.5	Entender y reconocer los derechos de autor de los materiales que usamos en Internet.	3	Evaluación aritmética
CyR3.6	Seguir, conocer y adoptar conductas de seguridad y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	3	Evaluación aritmética
CyR3.7	Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático.	3	Evaluación aritmética

CyR3.8	Conocer el impacto de la Inteligencia Artificial en nuestra sociedad, y las posibilidades que ofrece para mejorar nuestra comprensión del mundo.	3	Evaluación aritmética
CyR3.9	Ser capaz de construir una aplicación sencilla que incorpore alguna funcionalidad enmarcada dentro de la Inteligencia Artificial.	3	Evaluación aritmética