COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SECUENCIACIÓN DE SABERES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3º ESO.

	1º TRIM	IESTRE	
COMPETENCIA SESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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.	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 básicos y sistema sencillos, empleando el método científico y utilizando herramientas elementales 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	TYD.3.A.1. TYD.3.A.2. TYD.3.A.5. TYD.3.C.3.	- Realización de actividades Prueba escrita.

	manera ética y crítica		
y sostenible.	manera ética y crítica. 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.	TYD.3.A.1. TYD.3.A.5. TYD.3.B.1. TYD.3.B.2. TYD.3.B.3.	- Realización de actividades. - Prueba escrita.
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. STEM2, STEM3, TEM5, CD5, CPSAA1, CE3 y CCEC3.	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.4.	- Realización de actividades. - Prueba escrita.
4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales,	4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto, desde su	TYD.3.B.1. TYD.3.B.2. TYD.3.B.3. TYD.3.D.2.	

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.	vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.		- Realización de actividades. - Prueba escrita.
	2º TRIM	IESTRE	
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.	1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos básicos y sistema sencillos, empleando el método científico y utilizando herramientas elementales de simulación en la construcción de conocimiento.	TYD.3.A.3.	- Realización de actividades. - Prueba escrita. - Realización de proyecto.
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. STEM2, STEM3, TEM5,	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.	 Realización de actividades. Prueba escrita. Realización de proyecto.

CDE CDCAAA CTC		1	
CD5, CPSAA1, CE3 y			
CCEC3.			
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	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.	TYD.3.E.1. TYD.3.E.2.	- Realización de actividades. - Prueba escrita. - Realización de un trabajo.
tecnológico en la	7.2. Identificar las	TYD.3.E.1.	
sociedad y en el entorno, contextualizando sus aplicaciones en nuestra	aportaciones básicas de las tecnologías emergentes al	TYD.3.E.2.	
comunidad.	bienestar, a la igualdad		
STEM2, STEM5, CD4, CC4	social y a		
CC4	la disminución del impacto ambiental del		
	entorno más cercano,		
	en especial de		
	Andalucía, haciendo		
	un uso responsable y ético de las mismas.		
	3° TRIM	IESTRE	
	5.1. Describir,	TYD.3.C.1.	
	interpretar y diseñar	TYD.3.C.1.	
	soluciones a problemas	TYD.3.C.3.	
	informáticos sencillos		
	mediante el análisis de algoritmos y diagramas		
	de flujo, aplicando los		
	elementos y técnicas		
5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones	de programación de manera creativa.		
informáticas en distintos entornos, aplicando los	5.2. Programar	TYD.3.C.1.	
principios del	aplicaciones sencillas para distintos	TYD.3.C.2. TYD.3.C.3.	
pensamiento.	dispositivos como por	110.0.0.0.	
CP2, STEM1, STEM3,CD5, CPSAA5,	ejemplo ordenadores,		
CE3.	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.		 Realización de actividades. Prueba escrita. Realización de proyecto.
	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.	TYD.3.C.2. TYD.3.C.3.	
de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y	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.	TYD.3.D.1. TYD.3.D.3. TYD.3.D.4.	
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.	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	TYD.3.D.2. TYD.3.D.4.	 Realización de actividades. Prueba escrita. Realización de proyecto.

estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento	TYD.3.D.4.	
seguro.		

Los saberes recogidos en la tabla corresponden a la Orden del 30 de Mayo de 2023