

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA DE TECNOLOGÍA

• CURSO 2º DE E.S.O.

Curso	Materia	Nº Bloque	Código	Denominación
2º de E.S.O.	Tecnología	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.
2º de E.S.O.	Tecnología	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.
2º de E.S.O.	Tecnología	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.
2º de E.S.O.	Tecnología	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.
2º de E.S.O.	Tecnología	2	3	Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.
2º de E.S.O.	Tecnología	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.
2º de E.S.O.	Tecnología	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.
2º de E.S.O.	Tecnología	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.
2º de E.S.O.	Tecnología	4	2	Observar, conocer y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura,

Curso	Materia	N° Bloque	Código	Denominación
2° de E.S.O.	Tecnología	4	3	<p>calculando sus parámetros principales.</p> <p>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.</p>
2° de E.S.O.	Tecnología	4	4	<p>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.</p>
2° de E.S.O.	Tecnología	4	5	<p>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</p>
2° de E.S.O.	Tecnología	5	1	<p>Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos.</p>
2° de E.S.O.	Tecnología	5	2	<p>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).</p>
2° de E.S.O.	Tecnología	5	3	<p>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..</p>

• **CURSO 3° DE E.S.O.**

Curso	Materia	N° Bloque	Código	Denominación
3° de E.S.O.	Tecnología	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.
3° de E.S.O.	Tecnología	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.
3° de E.S.O.	Tecnología	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.
3° de E.S.O.	Tecnología	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.
3° de E.S.O.	Tecnología	2	3	Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.
3° de E.S.O.	Tecnología	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.
3° de E.S.O.	Tecnología	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.
3° de E.S.O.	Tecnología	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.
3° de E.S.O.	Tecnología	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.

Curso	Materia	N° Bloque	Código	Denominación
3° de E.S.O.	Tecnología	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.
3° de E.S.O.	Tecnología	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.
3° de E.S.O.	Tecnología	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
3° de E.S.O.	Tecnología	5	1	Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos.
3° de E.S.O.	Tecnología	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).
3° de E.S.O.	Tecnología	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..

• **CURSO 4º DE E.S.O.**

Curso	Materia	Nº Bloque	Código	Denominación
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	1	1	Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	1	2	Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. Conocer los principios básicos del funcionamiento de Internet y las plataformas de objetos conectados a internet (IOT), valorando su impacto social.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	1	3	Elaborar sencillos programas informáticos.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	1	4	Utilizar equipos informáticos.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	2	1	Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	2	2	Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	2	3	Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	2	4	Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	3	1	Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	3	2	Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	3	3	Experimentar con el montaje de circuitos electrónicos analógicos y digitales elementales, describir su funcionamiento y aplicarlos en el proceso tecnológico.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	3	4	Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	3	5	Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	3	6	Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento, y conocer las aplicaciones más importantes de estos sistemas.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	3	7	Montar circuitos sencillos.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	4	1	Analizar sistemas automáticos y robóticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento.
4º de E.S.O.	Tecnología (Esp)	4	2	Montar automatismos sencillos. Diseñar y construir el prototipo de un robot o sistema de control que resuelva problemas, utilizando técnicas y software de diseño e impresión 3D, valorando la importancia que tiene para la

Curso	Materia	N° Bloque	Código	Denominación
				difusión del conocimiento tecnológico la cultura libre y colaborativa.
4° de E.S.O.	Tecnología (Esp)	4	3	Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.
4° de E.S.O.	Tecnología (Esp)	5	1	Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática. Diseñar sistemas capaces de resolver un problema cotidiano utilizando energía hidráulica o neumática.
4° de E.S.O.	Tecnología (Esp)	5	2	Identificar y describir las características y funcionamiento de este tipo de sistemas. Principios de funcionamiento, componentes y utilización segura en el manejo de circuitos neumáticos e hidráulicos.
4° de E.S.O.	Tecnología (Esp)	5	3	Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.
4° de E.S.O.	Tecnología (Esp)	5	4	Experimentar con dispositivos neumáticos e hidráulicos y/o simuladores informáticos, diseñando sistemas capaces de resolver problemas cotidianos utilizando energía hidráulica o neumática.
4° de E.S.O.	Tecnología (Esp)	6	1	Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.
4° de E.S.O.	Tecnología (Esp)	6	2	Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.
4° de E.S.O.	Tecnología (Esp)	6	3	Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día. Adquirir hábitos que potencien el desarrollo sostenible.

• **TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**
CURSO 4º DE E.S.O.

Curso	Materia	Nº Bloque	Código	Denominación
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación	1	1	Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación	1	2	Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación	1	3	Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación	2	1	Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación	2	2	Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación	2	3	Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación	2	4	Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación	2	5	Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación	3	1	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación	3	2	Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación	4	1	Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información. Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación	5	1	Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o

Curso	Materia	Nº Bloque	Código	Denominación
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación 5	5	2	conexión entre ellos. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación 5	5	3	Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación 6	6	1	Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación 6	6	2	Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.
4º de E.S.O.	Tecnologías de la Información y la Comunicación 6	6	3	Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.

• **COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA CURSO 1º DE E.S.O.**

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

Curso	Materia	Nº Bloque	Código	Denominación
				problema del mundo real.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	4	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema sencillo de computación física, colaborando y comunicándose de forma adecuada.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	5	Comprender el funcionamiento de Internet de las Cosas, sus componentes y principales características.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	6	Conocer el impacto de Internet de las Cosas en nuestra sociedad, haciendo un uso seguro de estos dispositivos.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	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.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	8	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema de computación IoT, colaborando y comunicándose de forma adecuada.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	9	Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	10	Comprender el impacto presente y futuro de la robótica en nuestra sociedad.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	11	Ser capaz de construir un sistema robótico móvil, en el contexto de un problema del mundo real.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	12	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema robótico, colaborando y comunicándose de forma adecuada.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	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.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	2	Comprender y utilizar el periodismo de datos.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	3	Entender y distinguir los dispositivos de una ciudad inteligente.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	4	Conocer los criterios de seguridad y ser responsable a la hora de utilizar los servicios de intercambio y publicación de información en Internet.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	5	Entender y reconocer los derechos de autor de los materiales que usamos en Internet.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	6	Seguir, conocer y adoptar conductas de seguridad y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	7	Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático.
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	8	Conocer el impacto de la Inteligencia Artificial en nuestra sociedad, y las posibilidades que ofrece para

Curso	Materia	Nº Bloque	Código	Denominación
1º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	9	mejorar nuestra comprensión del mundo. Ser capaz de construir una aplicación sencilla que incorpore alguna funcionalidad enmarcada dentro de la Inteligencia Artificial.

• **COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA CURSO 2º DE E.S.O.**

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

Curso	Materia	Nº Bloque	Código	Denominación
E.S.O.	Robótica			un sistema sencillo de computación física, colaborando y comunicándose de forma adecuada.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	5	Comprender el funcionamiento de Internet de las Cosas, sus componentes y principales características.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	6	Conocer el impacto de Internet de las Cosas en nuestra sociedad, haciendo un uso seguro de estos dispositivos.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	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.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	8	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema de computación IoT, colaborando y comunicándose de forma adecuada.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	9	Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	10	Comprender el impacto presente y futuro de la robótica en nuestra sociedad.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	11	Ser capaz de construir un sistema robótico móvil, en el contexto de un problema del mundo real.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	12	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema robótico, colaborando y comunicándose de forma adecuada.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	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.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	2	Comprender y utilizar el periodismo de datos.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	3	Entender y distinguir los dispositivos de una ciudad inteligente.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	4	Conocer los criterios de seguridad y ser responsable a la hora de utilizar los servicios de intercambio y publicación de información en Internet.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	5	Entender y reconocer los derechos de autor de los materiales que usamos en Internet.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	6	Seguir, conocer y adoptar conductas de seguridad y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	7	Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	8	Conocer el impacto de la Inteligencia Artificial en nuestra sociedad, y las posibilidades que ofrece para mejorar nuestra comprensión del mundo.
2º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	9	Ser capaz de construir una aplicación sencilla que

Curso	Materia	Nº Bloque	Código	Denominación
E.S.O.	Robótica			incorpore alguna funcionalidad enmarcada dentro de la Inteligencia Artificial.

• **COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA CURSO 3º DE E.S.O.**

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

Curso	Materia	Nº Bloque	Código	Denominación
E.S.O.	Robótica			un sistema sencillo de computación física, colaborando y comunicándose de forma adecuada.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	5	Comprender el funcionamiento de Internet de las Cosas, sus componentes y principales características.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	6	Conocer el impacto de Internet de las Cosas en nuestra sociedad, haciendo un uso seguro de estos dispositivos.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	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.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	8	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema de computación IoT, colaborando y comunicándose de forma adecuada.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	9	Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	10	Comprender el impacto presente y futuro de la robótica en nuestra sociedad.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	11	Ser capaz de construir un sistema robótico móvil, en el contexto de un problema del mundo real.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	2	12	Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema robótico, colaborando y comunicándose de forma adecuada.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	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.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	2	Comprender y utilizar el periodismo de datos.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	3	Entender y distinguir los dispositivos de una ciudad inteligente.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	4	Conocer los criterios de seguridad y ser responsable a la hora de utilizar los servicios de intercambio y publicación de información en Internet.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	5	Entender y reconocer los derechos de autor de los materiales que usamos en Internet.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	6	Seguir, conocer y adoptar conductas de seguridad y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	7	Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	8	Conocer el impacto de la Inteligencia Artificial en nuestra sociedad, y las posibilidades que ofrece para mejorar nuestra comprensión del mundo.
3º de E.S.O.	Computación y Robótica	3	9	Ser capaz de construir una aplicación sencilla que

Curso	Materia	Nº Bloque	Código	Denominación
E.S.O.	Robótica			incorpore alguna funcionalidad enmarcada dentro de la Inteligencia Artificial.