

Tecnología 4º ESO

Criterios de evaluación y calificación

· CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1	1	Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.
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.
1	3	Elaborar sencillos programas informáticos.
1	4	Utilizar equipos informáticos.
1	5	Conocer las partes básicas del funcionamiento de las plataformas de objetos conectados a Internet, valorando su impacto social.
2	1	Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.
2	2	Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.
2	3	Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.
2	4	Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.
3	1	Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.
3	2	Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.
3	3	Experimentar con el montaje de circuitos electrónicos analógicos y digitales elementales, describir su funcionamiento y aplicarlos en el proceso tecnológico.
3	4	Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos.
3	5	Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.
3	6	Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento, y conocer las aplicaciones más importantes de estos sistemas.

3	7	Montar circuitos sencillos.
4	1	Analizar sistemas automáticos y robóticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento.
4	2	Montar automatismos sencillos. Diseñar, proyectar y construir el prototipo de un robot o sistema de control que resuelva un problema tecnológico, cumpliendo con unas condiciones iniciales.
4	3	Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.
4	4	Manejar programas de diseño asistido por ordenador de productos y adquirir las habilidades y los conocimientos básicos para manejar el software que controla una impresora 3D.
4	5	Conocer el funcionamiento de una impresora 3D y diseñar e imprimir piezas necesarias en el desarrollo de un proyecto tecnológico.
4	6	Valorar la importancia que tiene para la difusión del conocimiento tecnológico la cultura libre y colaborativa.
5	1	Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.
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.
5	3	Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.
5	4	Experimentar con dispositivos neumáticos e hidráulicos y/o simuladores informáticos.
5	5	Diseñar sistemas capaces de resolver un problema cotidiano utilizando energía hidráulica o neumática.
6	1	Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.
6	2	Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.
6	3	Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día. Adquirir hábitos que potencien el desarrollo sostenible.

• **CALIFICACIÓN:**

Los anteriores criterios se calificarán de forma independiente, en función de los resultados obtenidos por el alumno en las actividades realizadas durante el curso. La nota final, se obtendrá haciendo una media ponderada de las notas obtenidas en cada criterio. El peso de cada criterio se obtendrá en función de su importancia en la programación de la materia.