

CURSO 2019-2020 - 2º E.S.O. : CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL PRIMER TRIMESTRE	
PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS	INTRODUCCIÓN A LOS MATERIALES
1.1.1. Diseñas y construyes un proyecto siguiendo el proceso de resolución de problemas tecnológicos. 1.2.1. Elaboras la documentación necesaria para la planificación y construcción de la base de la maqueta. 1.3.1. Realizas adecuadamente los documentos técnicos necesarios para elaborar un proyecto 1.4.1. Empleas las T.I.C. en el desarrollo del proceso. 1.5.1. Valoras el desarrollo tecnológico a lo largo de la historia.	3.1.1. Explicas cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los materiales. 3.1.1. Conoces la clasificación general de los materiales.
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA	MATERIALES: LA MADERA
2.1.1. Representas mediante croquis, vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, empleando criterios normalizados de acotación y escala. 2.2.1. Interpretas croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos. 2.2.2. Produces los documentos necesarios relacionados con un prototipo. 2.3.1. Describes las características propias de la madera y sus derivados, así como los metales y las aleaciones, comparando sus propiedades. 2.4.1. Conoces y manejas los instrumentos de dibujo básicos	3.1.1. Explicas cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de la madera y sus derivados. 3.2.1. Identificas y manipulas las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de la madera y sus derivados. 3.2.2. Elaboras un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud. 3.3.1. Conoces la clasificación de las maderas y sus derivados. 3.4.1. Identificas en objetos de uso cotidiano maderas y derivados.

El primer dígito hace referencia al Bloque de Contenido. El segundo, al criterio de evaluación. El último, al estándar de aprendizaje

CURSO 2019-2020 - <u>2º E.S.O.</u> : CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL SEGUNDO TRIMESTRE	
ESTRUCTURAS	MATERIALES: LOS METALES
4.1.1. Describes, apoyándote en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura. 4.1.2. Identificas los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran una estructura. 4.2.3. Explicas la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.	3.1.1.B. Explicas cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los diferentes metales. 3.2.1.B. Identificas y manipulas las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los metales. 3.3.1. Conoces la clasificación de los metales y las aleaciones. 3.4.1. Identificas en objetos de uso cotidiano metales y aleaciones metálicas.
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS
6.2.1. Manejas espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información. 6.5.1. Aplicas las destrezas básicas para el manejo del procesador de texto: márgenes, formato de fuente, formato de párrafo 6.6.1. Conoces la World Wide Web. 6.6.2. Usas el navegador web correctamente. Marcadores. 6.6.3. Creas una cuenta de correo electrónico en Gmail para tu trabajo. 6.6.4. Utilizas el correo electrónico y Google Classroom como una herramienta habitual de tu trabajo. 6.7.1. Realizas búsquedas avanzadas en un buscador Web. 6.7.2. Conoces y empleas correctamente los tipos de licencia de contenido (copyright o licencias colaborativas).	1.1.1. Diseñas y construyes la estructura de una maqueta de un edificio o vivienda, siguiendo el proceso de resolución de problemas tecnológicos. 1.2.1. Elaboras la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo. 1.3.1. Realizas adecuadamente los documentos técnicos necesarios para elaborar un proyecto 1.4.1. Empleas las T.I.C. en el desarrollo del proceso.

El primer dígito hace referencia al Bloque de Contenido. El segundo, al criterio de evaluación. El último, al estándar de aprendizaje

CURSO 2019-2020 - 2º E.S.O. : CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL TERCER TRIMESTRE		
ELECTRICIDAD	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	PROGRAMACIÓN CON SCRATCH
4.3.1. Explicas los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión. 4.3.2. Utilizas las magnitudes eléctricas básicas. 4.4.1. Manipulas los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos eléctricos básicos. 4.5.1. Diseñas y montas circuitos eléctricos básicos (serie y paralelo) empleando bombillas, motores e interruptores. 4.6.1. Diseñas un circuito que soluciona un problema planteado.	6.1.1. Identificas las partes de un ordenador y eres capaz de sustituir y montar piezas clave. 6.1.2. Instalas y manejas programas y software básicos. 6.1.3. Utilizas adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos. 6.2.2. Conoces las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo. 6.4.1. Manejas elementos básicos de un sistema operativo. 6.4.2. Distingues entre software libre y software privativo. 6.5.2. Aplicas las destrezas básicas en el manejo de presentaciones: diapositivas, transiciones, efectos, etc. 6.6.1. Conoces la World Wide Web. 6.8.1. Valoras el impacto de las TIC en la sociedad actual.	5.1.1. Das solución a un problema con un programa realizado en Scratch. Por ejemplo, un semáforo o un juego sencillo. 5.2.1. Elaboras un sencillo diagrama de flujo de tu programa (semáforo). 6.1.3. Utilizas adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos. 6.2.1. Manejas la web de Scratch como sistema de intercambio de información.
		PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS
		1.2.1. Elaboras la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo. 1.3.1. Realizas adecuadamente los documentos técnicos necesarios para elaborar un proyecto 1.4.1. Empleas las T.I.C. en el desarrollo del proceso.

El primer dígito hace referencia al Bloque de Contenido. El segundo, al criterio de evaluación. El último, al estándar de aprendizaje

CURSO 2019-2020 - <u>3º E.S.O.</u> : CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL PRIMER TRIMESTRE		
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA		PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS
2.1.1. Representas mediante croquis, vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, empleando criterios normalizados de acotación y escala. 2.2.1. Interpretas croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos. 2.2.2. Produces los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario QCAD (LibreCAD) o Sketchup. 2.3.1. Describes las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades. 2.5.1. Representas objetos mediante aplicaciones de C.A.D.: QCAD (LibreCAD) o Sketchup 6.1.2. Instalas y manejas programas y software básicos: Sketchup y QCAD o LibreCAD		1.1.1. Construyes un reductor a poleas, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos. 1.3.1. Respetas las normas establecidas para la elaboración de documentos técnicos. 1.5.1. Valoras la necesidad de elaborar documentación técnica conforme a unas normas internacionales. 4.7.2. Fomentas una mayor eficiencia y ahorro energéticos en el desarrollo de tus proyectos. 6.1.3. Utilizas adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos. 6.2.2. Conoces las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo. 6.3.1. Elaboras proyectos técnicos con equipos informáticos, y eres capaz de presentarlos y difundirlos. 6.6.1. Utilizas el correo electrónico como herramienta de comunicación con el profesorado. 6.8.1. Valoras el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad.
CIRCUITOS ELÉCTRICOS	MÁQUINAS SIMPLES	PROGRAMACIÓN CON SCRATCH
4.3.2. Utilizas las magnitudes eléctricas básicas. 4.3.3. Diseñas, utilizando Crocodile Technology y simbología adecuada, circuitos eléctricos básicos y experimentas con los elementos que lo configuran. 4.4.1. Manipulas instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas (voltaje, intensidad y resistencia) de circuitos sencillos. 6.8.1. Valoras el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad.	4.2.2. Realizas cálculos sencillos en sistemas con máquinas simples. 4.2.3. Explicas cómo funcionan las máquinas simples: palanca, plano inclinado, torno, tornillo y polea.	5.1.1. Manejas el entorno de programación de Scratch 5.2.1. Elaboras un diagrama de flujo para el control de un semáforo. 5.4.1. Elaboras un programa que simule el comportamiento de un semáforo con Scratch 6.1.2. Instalas y manejas Scratch en tu ordenador. 6.1.3. Utilizas adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos. 6.2.1. Manejas la web de Scratch como sistema de intercambio de información. Entregas tus trabajos en Classroom.
	MECANISMOS Y MÁQUINAS: POLEAS 4.2.1. Describes mediante información escrita y gráfica cómo transforman el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos. 4.2.2. Calculas la relación de transmisión de distintos montajes con poleas. 4.2.3. Explicas la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico. 4.2.4. Simulas montajes con poleas utilizando Crocodile Technology y simbología normalizada.	

El primer dígito hace referencia al Bloque de Contenido. El segundo, al criterio de evaluación. El último, al estándar de aprendizaje

CURSO 2019-2020 - 3º E.S.O.: CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL SEGUNDO TRIMESTRE

PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS	MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN	ENGRANAJES
1.1.1. Construyes un puente levadizo o una puerta enrollable mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos. 1.3.1. Respetas las normas establecidas para la elaboración de documentos técnicos. 1.5.1. Valoras la necesidad de elaborar documentación técnica conforme a unas normas internacionales. 4.7.2. Fomentas una mayor eficiencia y ahorro energéticos en el desarrollo de tus proyectos. 6.1.3. Utilizas adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos. 6.2.2. Conoces las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo. 6.3.1. Elaboras proyectos técnicos con equipos informáticos, y eres capaz de presentarlos y difundirlos. 6.5.1. Aplicas conocimientos elementales de una hoja de cálculo para la elaboración de un presupuesto. 6.6.1. Utilizas el correo electrónico como herramienta de comunicación con el profesorado. 6.8.1. Valoras el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad.	3.1.1. Explicas cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los materiales de construcción. 3.2.1. Identificas y manipulas las herramientas de trabajo con materiales de construcción. 3.3.1. Conoces y analizas los tipos y aplicaciones de los materiales de construcción 3.4.1. Identificas los materiales de construcción empleados más habitualmente. 6.7.1. Publicas tus trabajos en el blog de actividades del Instituto.	4.2.1. Describes mediante información escrita y gráfica cómo transforman el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos. 4.2.2. Calculas la relación de transmisión de distintos montajes con engranajes. 4.2.3. Explicas la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico. 4.2.4. Simulas montajes con engranajes mediante Crocodile Technology o el simulador http://www.gearsket.ch/, https://geargenerator.com utilizando simbología normalizada.
	PLÁSTICOS	CIRCUITOS ELÉCTRICOS
	3.1.1. Explicas cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los plásticos. 3.2.1. Identificas y manipulas las herramientas del taller necesarias en operaciones básicas de conformado de los plásticos. 3.2.2. Elaboras un plan de trabajo en el taller, con especial atención a las normas de seguridad y salud. 3.3.1. Conoces y analizas la clasificación y aplicaciones más importantes de los plásticos. 3.4.1. Identificas los plásticos en objetos de uso común. 6.2.1. Manejas espacios web como Google Drive, Google Classroom y otros sistemas de intercambio de información. 6.5.2. Manejas los elementos de Google Drive (documentos, presentaciones y hojas de cálculo). 6.7.1. Publicas tus trabajos en el blog de actividades del Instituto.	4.3.2. Utilizas las magnitudes eléctricas básicas. 4.3.3. Diseñas, utilizando Crocodile Technology y simbología adecuada, circuitos eléctricos básicos y experimentas con los elementos que lo configuran. 4.4.1. Manipulas instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas (voltaje, intensidad y resistencia) de circuitos sencillos. 4.6.1. Diseñas, simulas y montas un circuito inversor de giro para una ventana, persiana enrollable, etc. 6.1.3. Utilizas adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos. 6.2.2. Conoces las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo. 6.8.1. Valoras el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad.

El primer dígito hace referencia al Bloque de Contenido. El segundo, al criterio de evaluación. El último, al estándar de aprendizaje

CURSO 2019-2020 - <u>3º E.S.O.</u> : CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL TERCER TRIMESTRE		
PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS	CIRCUITOS ELÉCTRICOS. INTRODUCCIÓN A LA ELECTRÓNICA	
1.1.1. Diseñas y construyes un semáforo con ledes mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos. 1.3.1. Respetas las normas establecidas para la elaboración de documentos técnicos. 1.5.1. Valoras la necesidad de elaborar documentación técnica conforme a unas normas internacionales. 4.7.2. Fomentas una mayor eficiencia y ahorro energéticos en el desarrollo de tus proyectos. 6.3.1. Elaboras proyectos técnicos con equipos informáticos, y eres capaz de presentarlos y difundirlos. 6.5.1. Aplicas conocimientos elementales de una hoja de cálculo para la elaboración de un presupuesto. 6.5.2. Manejas los elementos de Google Drive (documentos, presentaciones y hojas de cálculo). 6.6.1. Utilizas el correo electrónico como herramienta de comunicación con el profesorado. 6.7.1. Publicas tus trabajos en el blog de actividades del Instituto.	4.3.2. Utilizas las magnitudes eléctricas básicas. 4.3.3. Diseñas, utilizando Crocodile Technology y simbología adecuada, circuitos electrónicos básicos y experimentas con los elementos que lo configuran. 4.4.1. Manipulas instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas (voltaje, intensidad y resistencia) de circuitos sencillos. 4.5.1. Diseñas, simulas y montas circuitos electrónicos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos LED, condensadores, motores, baterías y conectores. 4.6.2. Diseñas, simulas y montas un circuito con uno o varios ledes (semáforo). 5.3.1. Conoces la función de un sensor. 5.3.2. Identificas algunos tipos de sensores: luz, distancia, temperatura, sonido, etc. 6.1.2. Empleas con solvencia webs de simulación como https://www.tinkercard.com 6.1.3. Utilizas adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos. 6.8.1. Valoras el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad.	
PROGRAMACIÓN CON <u>ARDUINOBLOCKS</u>	MECANISMOS DE TRANSFORMACIÓN DEL MOVIMIENTO	
5.1.2. Manejas el entorno de programación de <u>ArduinoBlocks</u> (programación por bloques) 5.2.2. Elaboras un diagrama de flujo para los programas que realizas: semáforo (con variantes), display de 7 segmentos, ventana automática, puerta enrollable, alarma, sensor de temperatura, vúmetro, medidor de distancias con ultrasonidos. 5.4.2. Controlas con <u>ArduinoBlocks</u> sistemas sencillos (ver anteriores). 6.1.2. Manejas el entorno de <u>ArduinoBlocks</u>. 6.1.3. Utilizas adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos. 6.2.1. Manejas espacios web como Google Drive, Google Classroom y otros sistemas de intercambio de información. 6.7.1. Publicas tus trabajos en el blog de actividades del Departamento.	4.2.1. Describes mediante información escrita y gráfica cómo transforman el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos. 4.2.3. Explicas la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.	
	NUEVOS MATERIALES	
	3.1.1. Explicas cómo se pueden identificar las propiedades de los llamados "nuevos materiales". 3.4.1. Identificas la presencia de los denominados nuevos materiales en objetos cotidianos.	

El primer dígito hace referencia al Bloque de Contenido. El segundo, al criterio de evaluación. El último, al estándar de aprendizaje

TECNOLOGÍA 4º E.S.O.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL PRIMER TRIMESTRE. CURSO 2019-2020 (EXTRACTO ALUMNADO)

INSTALACIONES	ELECTRÓNICA ANALÓGICA
1.4.1. Utilizas el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos. 2.1.1. Diferencias las instalaciones típicas en una vivienda. 2.1.2.A. Interpretas y manejas simbología de instalaciones eléctricas, calefacción, suministro de agua y saneamiento, aire acondicionado y gas. 2.1.2.B. Enumeras los principales elementos de las instalaciones de agua, gas, electricidad, calefacción y comunicaciones. 2.2.1.A. Diseñas los planos de tu vivienda con QCAD. 2.2.1.B. Diseñas con ayuda de software instalaciones para una vivienda tipo con criterios de eficiencia energética. 2.3.1. Realizas montajes sencillos y experimentas y analiza su funcionamiento: instalación eléctrica de la maqueta 2.4.1. Propones medidas de reducción del consumo energético de una vivienda. 6.2.1. Realizas el análisis tecnológico de una estufa eléctrica.	1.4.1. Utilizas el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos. 3.1.1. Describes el funcionamiento de un circuito electrónico formado por componentes elementales. 3.1.2.A. Explicas las características y funciones de componentes básicos: resistor, condensador, diodo y transistor. 3.1.2.B. Manejas con solvencia el código de colores de las resistencias. 3.1.2.C. Realizas cálculos y mediciones en circuitos electrónicos sencillos. 3.2.1. Empleas simuladores para el diseño y análisis de circuitos analógicos básicos, empleando simbología adecuada: Crocodile Technology ó www.tinkercad.com. Realizas unas prácticas en estos soportes. 3.2.2. Empleas una app de simulación de circuitos en tu smartphone 3.3.1.A. Realizas el montaje de un circuito indicador de presencia con LED. 3.3.1.B. Montas un circuito que ilumine la habitación de forma automática (interruptor crepuscular). 3.3.1.C. Realizas el montaje de circuitos electrónicos básicos diseñados previamente: a) circuito astable a transistores (intermitente); b) puente en H; c) circuito con un 555; d) circuito con un LM741. 6.2.1. Realizas el análisis tecnológico de un puntero láser.

El primer dígito hace referencia al Bloque de Contenido. El segundo, al criterio de evaluación. El último, al estándar de aprendizaje

TECNOLOGÍA 4º E.S.O.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL SEGUNDO TRIMESTRE. CURSO 2019-2020 (EXTRACTO ALUMNADO)

TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	ELECTRÓNICA DIGITAL	TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN
1.4.1. Utilizas el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos. 6.1.1.A. Identificas los cambios tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad. 6.1.1.B. Asocas el impacto de grandes invenciones con la aparición de nuevos períodos técnicos. 6.1.1.C. Diferencias cronológicamente los distintos períodos de evolución técnica, y reconoces las características y situaciones de los mismos. Las tres Revoluciones Industriales. 6.1.1.D. Conoces los principales hitos tecnológicos de la Historia. 6.3.1. Elaboras juicios de valor frente al desarrollo tecnológico a partir del análisis de objetos, relacionado inventos y descubrimientos con el contexto en el que se desarrollan. 6.3.2.A. Interpretas las modificaciones tecnológicas, económicas y sociales en cada periodo histórico ayudándote de documentación escrita y digital. 6.3.2.B. Entiendes las necesidades originales en cada período técnico y los factores que propiciaron dichos cambios. 6.3.2.C. Entiendes la historia técnica como un equilibrio entre la mejora y adaptación a su entorno con el fin de mejorar su calidad de vida.	1.4.1. Utilizas el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos. 3.2.1. Empleas simuladores para el diseño y análisis de circuitos analógicos básicos, empleando simbología adecuada: Crocodile Technology ó www.tinkercad.com. Realizas unas prácticas en estos soportes. 3.2.2. Empleas una app de simulación de circuitos en tu smartphone 3.4.1. Realizas operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole. 3.4.2.A. Relacionas planteamientos lógicos con procesos técnicos. 3.4.2.B. Conoces los sistemas de numeración binario, octal y hexadecimal y realizas conversiones entre ellos. 3.5.1.A. Resuelves mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos. 3.5.1.B. Elaboras tablas de verdad identificando sensores con variables booleanas y actuadores con funciones. 3.5.1.C. Utilizas el método de Karnaugh para simplificar funciones lógicas. 3.5.1.D. Obtienes la primera y la segunda formas canónicas de una función a partir de su tabla de verdad. 3.6.1. Analizas sistemas automáticos, describiendo sus componentes. 3.7.1.A. Montas circuitos digitales sencillos: sensor de nivel, llave digital para la habitación. 3.7.1.B. Resuelves un supuesto práctico sobre un decodificador.	1.1.1.A. Describes los elementos y sistemas fundamentales que se utilizan en la comunicación alámbrica e inalámbrica. 1.1.1.B. Conoces el espectro electromagnético. 1.1.2.A. Describes las formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales. 1.1.2.B. Conoces la Conoces la modulación en amplitud (AM) y en frecuencia (FM). 1.2.1.A. Localizas, intercambias y publicas información a través de Internet empleando servicios de localización, comunicación intergrupar y gestores de transmisión de sonido, imagen y datos. 1.2.1.B. Grabas un reportaje sobre un tema tecnológico de actualidad y lo publicas en YouTube y en el blog de actividades del instituto. 1.2.2. Conoces las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo. 1.4.1. Utilizas el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos. 4.4.1.A. Manejas con solvencia TinkerCAD para diseñar figuras en 3D sencillas: diseño del nombre de la habitación. 4.5.1. Imprimes en 3D el nombre de la habitación que estás construyendo. 4.6.1. Valoras la importancia del hardware y del software libre.

El primer dígito hace referencia al Bloque de Contenido. El segundo, al criterio de evaluación. El último, al estándar de aprendizaje

TECNOLOGÍA 4º E.S.O.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL TERCER TRIMESTRE. CURSO 2019-2020 (EXTRACTO ALUMNADO)

CONTROL Y ROBÓTICA	CONTROL POR ORDENADOR	NEUMÁTICA E HIDRÁULICA
4.1.1.A. Conoces los elementos de un sistema de control. 4.1.1.B. Analizas el funcionamiento de automatismos diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre lazo abierto y cerrado. 4.1.1.C. Diferencias los componentes de un robot y describes sus principales características, indicando la función de cada elemento. 4.1.1.D. Comprendes el funcionamiento de los principales sensores: luz, temperatura, contacto, etc. 4.2.1. Representas y montas automatismos sencillos con relés y con circuitos electrónicos.	1.4.1. Utilizas el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos. 1.5.1. Conoces las partes básicas del funcionamiento de las plataformas de objetos conectados a Internet, valorando su impacto social. 4.3.1.A. Conoces el entorno de ArduinoBlocks. 4.3.1.B. Instalas y manejas el IDE Arduino. Puerto serie. 4.3.1.C. Conoces el funcionamiento de la placa Arduino. 4.3.1.D. Conoces shields para Arduino: motores, bluetooth, sensores, etc. 4.3.1.E. Realizas prácticas de complejidad creciente con Arduino. 4.3.1.F. Desarrollas un programa que, con sensores y actuadores, convierte la maqueta de tu habitación en una "smartroom". 4.3.1.G. Aprendes a utilizar los diagramas de flujo al realizar tareas de programación. 6.2.1. Realizas el análisis tecnológico de una placa de Arduino.	5.1.1. Describes las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática. 5.2.1. Identificas y describes las características y funcionamiento de este tipo de sistemas. 5.2.2. Explicas la función de cada uno de los elementos que constituyen un circuito neumático 5.3.1. Empleas la simbología y nomenclatura para representar circuitos cuya finalidad es la de resolver un problema tecnológico. 5.4.1. Realizas montajes de circuitos sencillos neumáticos e hidráulicos bien con componentes reales o mediante simulación. 5.5.1. Resuelves problemas reales sencillos: apertura de una puerta con un pulsador; desplazamiento de un objeto por una cadena de envasado, etc.

El primer dígito hace referencia al Bloque de Contenido. El segundo, al criterio de evaluación. El último, al estándar de aprendizaje