

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA TECNOLOGÍA DE CUARTO CURSO

A continuación se indican los criterios de evaluación agrupados por bloques de contenidos y su ponderación en la calificación final.

Bloque 1. Tecnologías de la información y comunicación

- 1.1. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica. (2%)
- 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. (3%)
- 1.3. Elaborar sencillos programas informáticos. (3%)
- 1.4. Utilizar equipos informáticos. (10%)

Bloque 2. Instalaciones en viviendas.

- 2.1. Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan sus diseño y utilización. (2%)
- 2.2. Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada. (2%)
- 2.3. Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético. (2%)
- 2.4. Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético. (2%)

Bloque 3. Electrónica

- 3.1. Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales. (7%)
- 3.2. Empelar simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada. (7%)
- 3.3. Experimentar con el montaje de circuitos electrónicos analógicos y digitales elementales, describir su funcionamiento y aplicarlos en el proceso tecnológico. (8%)
- 3.4. Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos. (2%)
- 3.5. Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos. (2%)
- 3.6. Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes, explicar su funcionamiento y conocer las aplicaciones más importantes de estos sistemas. (2%)
- 3.7. Montar circuitos sencillos. (8%)

Bloque 4. Control y robótica

- 4.1. Analizar sistemas automáticos y robóticos, describir sus componentes y explicar su funcionamiento. (2%)

- 4.2. Montar automatismos sencillos. Diseñar y construir el prototipo de un robot o sistema de control que resuelva un problema tecnológico utilizando técnicas y software de diseño e impresión 3D, valorando la importancia que tiene para la difusión del conocimiento tecnológico la cultura libre y colaborativa. (12%)
- 4.3. Desarrollar un programa par controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma. (10%)

Bloque 5. Neumática e hidráulica

- 5.1. Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática. Diseñar sistemas capaces de resolver un problema cotidiano utilizando energía neumática o hidráulica. (2%)
- 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. (3%)
- 5.3. Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos. (2%)
- 5.4. Experimentar con dispositivos neumáticos e hidráulicos y/o simuladores informáticos diseñando sistemas capaces de resolver problemas cotidianos utilizando energía hidráulica o neumática. (3%)

Bloque 6. Tecnología y sociedad.

- 6.1. Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia. (1%)
- 6.2. Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos. (2%)
- 6.3. Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día. Adquirir hábitos que potencien el desarrollo sostenible. (1%)