

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

## TECNOLOGÍA

### 1º E.S.O.

- Conocer y comprender el concepto de tecnología, así como las principales características que debe reunir un objeto tecnológico.
- Conocer y ser capaces de llevar a la práctica las cuatro fases del proceso de creación de un objeto tecnológico.
- Comprender el modo en que avanza la tecnología, utilizando para ello un ejemplo.
- Analizar distintas estructuras, justificando el porqué de su uso y aplicación.
- Identificar, en sistemas sencillos, sus elementos resistentes y los esfuerzos a que están sometidos.
- Resolver problemas sencillos que contribuyan a reforzar las estructuras.
- Reconocer la utilidad práctica y el valor estético de grandes estructuras presentes en tu entorno más cercano.
- Señalar las acciones que podemos llevar a cabo al utilizar un procesador de textos.
- Crear distintos documentos con el procesador de textos y explorar las distintas posibilidades que ofrece.
- Utilizar diferentes tipos de letra, tamaños y colores para editar el texto en un procesador de textos.
- Adquirir, mediante la práctica, habilidad y destreza en el manejo de los distintos instrumentos de dibujo.
- Representar la forma y dimensiones de un objeto en proyección diédrica proporcionado e inteligible.
- Dibujar, a lápiz y a mano alzada, las piezas o partes de un objeto sencillo, aplicando normas y convenciones elementales de representación.
- Expresar y comunicar ideas utilizando la simbología y el vocabulario adecuados.
- Aprender a dibujar a escala, así como a acotar perfectamente un dibujo.
- Clasificar una serie de materiales de uso común.
- Conocer y diferenciar las propiedades más importantes de los materiales.
- Valorar la recogida selectiva de los materiales.
- Conocer las propiedades básicas de la madera y cómo seleccionar sus distintos tipos en función de la aplicación que se le va a dar.
- Diferenciar hardware y software.
- Clasificar distintos periféricos según sean de entrada, de salida o de entrada/salida.
- Señalar las características principales de los dispositivos de almacenamiento.
- Describir el uso de otros periféricos, sin entrar en detalles de sus características: módem, teclado, ratón, impresoras, etc.

- Emplear el ordenador como herramienta de trabajo, con el objeto de procesar textos y manejar información de diversos soportes.
- Conocer que son los controladores de un periférico en un equipo.
- Saber que es un sistema operativo. Reconocer los entornos Windows y Linux..
- Crear una carpeta personal con subcarpetas temáticas: fotos, textos, música.
- Copiar y mover archivos de unas carpetas a otras dentro de esta carpeta personal.
- Mantener posturas saludables a la hora de utilizar un ordenador personal.
- Manejar con fluidez el Panel de control de Windows.

## **2º E.S.O.**

- Comunicar ideas y soluciones técnicas y explorar su viabilidad, empleando distintos recursos.
- Representar la forma y dimensiones de un objeto en sistema diédrico, proporcionado e inteligible.
- Dibujar, a lápiz y a mano alzada, comunicar ideas técnicas de piezas o partes de un objeto sencillo.
- Localizar coordenadas en dos y tres dimensiones.
- Diferenciar objetos sencillos en perspectiva caballera e isométrica.
- Valorar críticamente la publicidad como medio de comunicación y expresión.
- Definir ofimática y enumerar los principales componentes de un paquete ofimático.
- Señalar las acciones fundamentales que podemos llevar a cabo al utilizar un procesador de textos.
- Crear distintos documentos con el procesador de textos.
- Conocer las propiedades básicas de los metales como material de uso técnico.
- Conocer los distintos tipos de metales.
- Identificar de qué metal están constituidos diferentes objetos.
- Conocer y emplear de forma correcta las herramientas y técnicas básicas de trabajo con metales.
- Valorar el impacto ambiental de la explotación, transformación y el desecho de metales.
- Comprender la naturaleza eléctrica de la materia. Distinguiendo entre materiales conductores y aislantes.
- Definir los conceptos de voltaje, intensidad y resistencia. Conocer sus unidades de medida en el Sistema Internacional.
- Describir la ley de Ohm y resolver problemas sencillos.
- Describir los elementos básicos de un circuito eléctrico: generadores, receptores y elementos de control.
- Montar circuitos con bombillas en serie y en paralelo, y ser capaces de predecir su funcionamiento.

- Realizar cálculos con formulas sencillas en una hoja de cálculo.
- Representar gráficamente los datos de una tabla.
- Elegir un tipo de gráfico u otro en función de los datos que se representan en una hoja de cálculo.
- Identificar los operadores mecánicos presentes en las máquinas del entorno.
- Encontrar el operador más adecuado a cada acción.
- Reconocer las relaciones entre las partes de los operadores de un mecanismo más o menos complejo, proponiendo posibilidades de mejora.
- Construir modelos de mecanismos, utilizando materiales diversos, y evaluarlos convenientemente.
- Diferenciar los mapas de puntos de las imágenes vectoriales.
- Realizar dibujos geométricos y artísticos usando alguna aplicación sencilla de diseño gráfico.
- Manejar imágenes digitales utilizando alguna aplicación específica.
- Realizar presentaciones sencillas en Power point.
- Definir red informática y describir de forma breve Internet.
- Enumerar los servicios que ofrece Internet.
- Mostrar los principales peligros que conlleva el uso de Internet.
- Buscar información de forma precisa en un buscador utilizando distintos criterios de búsqueda. o mediante una enciclopedia virtual.

### **3º E.S.O.**

- Diferenciar los conceptos de corriente continua y alterna.
- Conocer las tres principales magnitudes eléctricas, y las unidades en que se miden.
- Manejar con soltura un polímetro para medir las principales magnitudes de un circuito eléctrico.
- Operar sólidamente con la ley de Ohm.
- Definir el concepto de potencia y calcularla en los elementos de un circuito sencillo.
- Montar circuitos sencillos y predecir su funcionamiento, tanto de forma teórica como de forma práctica.
- Cumplir ciertas mínimas normas de seguridad en los montajes eléctricos.
- Identificar transformaciones de energía en aparatos eléctricos que utilizamos cotidianamente.
- Describir el funcionamiento básico de las principales centrales eléctricas en funcionamiento en nuestro país.

- Comparar los procedimientos empleados para producir energía eléctrica en las diferentes centrales.
- Clasificar los aparatos eléctricos que utilizamos a diario en función de su elevado o reducido consumo de energía.
- Describir cómo se lleva a cabo el transporte de energía eléctrica desde las centrales eléctricas hasta los lugares de consumo.
- Conocer los elementos que aparecen en la pantalla cuando estamos realizando una presentación Powerpoint.
- Realizar presentaciones Powerpoint de un proyecto o trabajo, combinando distintos diseños y estilos de Diapositivas y transiciones.
- Reconocer y describir los bloques y elementos que aparecen en un curso Moodle.
- Realizar y enviar tareas y actividades en una plataforma Moodle.
- Participar activamente en la plataforma enviando correos electrónicos, interviniendo en foros y Wikis.
- Diferenciar las características fundamentales de los plásticos y clasificarlos según estas.
- Aprender a clasificar los plásticos en función de sus características y de su comportamiento ante el calor.
- Identificar las principales propiedades de los plásticos y aplicar estos conocimientos a la hora de fabricar objetos plásticos.
- Describir cuáles son los principales procedimientos de producción de los materiales plásticos.
- Identificar en objetos del entorno los distintos tipos de plásticos reciclables y no reciclables.
- Conocer las aplicaciones de los plásticos en la vida actual y apreciar las ventajas que presentan frente a envases más tradicionales.
- Clasificar una serie de materiales atendiendo a su origen y composición.
- Distinguir entre materiales pétreos y cerámicos, y reconocer aquellos que más se utilizan en la construcción.
- Conocer y diferenciar las propiedades más importantes de los materiales.
- Seleccionar el material apropiado, con las propiedades más adecuadas para cada aplicación.
- Valorar las repercusiones ambientales en el desarrollo tecnológico de los materiales.
- Realizar cálculos con funciones sencillas en una hoja de cálculo.
- Representar gráficamente los datos de una tabla.
- Elegir un tipo de gráfico u otro en función de los datos que se representan en una hoja de cálculo.
- Variar el formato de las celdas, utilizando criterios que permitan diferenciar los datos introducidos por el usuario de aquellos que calcula la aplicación, por ejemplo.
- Elegir el formato de las celdas (fecha, número, etc.) que mejor se adapta a los datos introducidos.

- Variar el formato numérico de las celdas y explicar las variaciones que se observan en la pantalla cuando se recalculan los datos con un formato diferente.
- Realizar un breve resumen de los principales hitos de la historia de la informática.
- Diferenciar hardware y software.
- Señalar las características principales de la memoria RAM, los microprocesadores y los dispositivos de almacenamiento.
- Identificar los componentes fundamentales del ordenador y sus periféricos.
- Diferenciar los distintos puertos de conexión en un ordenador, relacionando cada periférico con el puerto al que se conecta.
- Identificar los controladores de un periférico en un equipo.
- Utilizar el correo electrónico, la mensajería instantánea y un foro.
- Controlar e identificar el correo basura o spam que llega a un ordenador.
- Conocer y comprender el funcionamiento de una red de comunicaciones entre ordenadores.
- Distinguir redes informáticas teniendo en cuenta diferentes criterios: tipo de medio físico que conecta los diversos equipos de la red, topología de la red, área que abarca la misma, etc.
- Construir modelos de mecanismos, utilizando materiales diversos, y evaluarlos convenientemente.
- Identificar los operadores presentes en las máquinas del entorno.
- Encontrar el operador más adecuado a cada acción.
- Explicar el funcionamiento básico del motor de explosión y del motor a reacción.

#### **4º E.S.O.**

- Explicar el funcionamiento de un circuito electrónico, distinguiendo sus componentes.
- Explicar con claridad el fenómeno de carga y descarga de un condensador.
- Conocer el transistor, su funcionamiento.
- Montar circuitos con componentes electrónicos.
- Elaborar tablas de verdad.
- Obtener la primera forma canónica a partir de una tabla de verdad.
- Identificar la puerta lógica necesaria para cumplir una función en un circuito.
- Describir el funcionamiento de circuitos electrónicos en los que se introducen puertas lógicas.
- Realizar circuitos con puertas lógicas que cumplan una determinada función.

- Describir las funciones de los principales elementos de las instalaciones de agua, gas, electricidad y calefacción.
- Describir los principales elementos de las redes de distribución de agua y electricidad.
- Conocer las principales normas de seguridad en el uso de aparatos eléctricos y de gas.
- Conocer “las reglas” de ahorro energético en un hogar.
- Enumerar las ventajas de la arquitectura bioclimática.
- Explicar cómo se transmite la información en los sistemas de comunicación alámbricos
- Explicar cómo se transmite la información en los sistemas de comunicación inalámbricos.
- Destacar las ventajas e inconvenientes de los distintos medios de comunicación actuales.
- Explicar el funcionamiento de un sistema de control.
- Comprender el funcionamiento de los principales tipos de sensores (luz, temperatura y contacto).
- Distinguir los principales elementos de entrada y salida de un sistema de control.
- Elaborar diagramas de flujo.
- Describir las características de una controladora, prestando especial atención a sus salidas y entradas, tanto analógicas como digitales.
- Explicar el funcionamiento básico de los elementos que componen un robot.
- Diseñar y construir un robot sencillo dotado de varios sensores.
- Valorar adecuadamente las implicaciones sociales de la utilización de todo tipo de robots en la industria.
- Explicar la función de cada uno de los elementos que constituyen un circuito neumático.
- Explicar la función de cada uno de los elementos que constituyen un circuito hidráulico.
- Elaborar e interpretar circuitos neumáticos e hidráulicos utilizando la simbología adecuada.
- Utilizar software de simulación de neumática e hidráulica para elaborar sencillos circuitos.
- Conocer los principales avances tecnológicos a lo largo de la historia de la humanidad.
- Analizar objetos técnicos y su relación con el entorno y valorar su repercusión en la calidad de vida.
- Conocer, analizar y valorar el uso de las tecnologías y los problemas medioambientales derivados de la actividad tecnológica en el planeta y, en particular, en Canarias.