

Título: CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Autor: Aplicación Séneca, CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, Junta de Andalucía
TECNOLOGÍA 4º ESO

- Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.
- 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.
- Elaborar sencillos programas informáticos.
- Utilizar equipos informáticos.
- Conocer las partes básicas del funcionamiento de las plataformas de objetos conectados a Internet, valorando su impacto social.
- Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.
- Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.
- Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.
- Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.
- Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.
- Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.
- Experimentar con el montaje de circuitos electrónicos analógicos y digitales elementales, describir su funcionamiento y aplicarlos en el proceso tecnológico.
- Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos.
- Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.
- Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento, y conocer las aplicaciones más importantes de estos sistemas.
- Montar circuitos sencillos.
- Analizar sistemas automáticos y robóticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento.
- 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.
- Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.
- 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.
- Conocer el funcionamiento de una impresora 3D y diseñar e imprimir piezas necesarias en el desarrollo de un proyecto tecnológico.
- Valorar la importancia que tiene para la difusión del conocimiento tecnológico la cultura libre y colaborativa.
- Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.
- 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.

- Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.
- Experimentar con dispositivos neumáticos e hidráulicos y/o simuladores informáticos.
- Diseñar sistemas capaces de resolver un problema cotidiano utilizando energía hidráulica o neumática.
- Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.
- Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.
- Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día. Adquirir hábitos que potencien el desarrollo sostenible.