

## TECNOLOGÍAS 1º E.S.O.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	% 1ºT	% 2ºT	% 3ºT	COMPETENCIAS
1. Analizar y describir en las estructuras del entorno los elementos resistentes y los esfuerzos a que están sometidos.  <b>2º TRIMESTRE</b>	1. Conoce y comprende la función de los elementos que constituyen las estructuras.		10		Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico
	2. Identifica los esfuerzos a los que están sometidos estos elementos		10		
	3. Valorar el efecto de los esfuerzos en los elementos estructurales de prototipos realizados en el aula-taller.		4,5		
2. Identificar y manejar operadores mecánicos encargados de la transformación y transmisión de movimientos en máquinas. Explicar su funcionamiento en conjunto.  <b>3º TRIMESTRE</b>	4. Conoce y distingue los distintos movimientos que realizan las máquinas.			5	Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia matemática Competencia lingüística Aprender a aprender
	5. Conoce los mecanismos de transmisión lineal de movimiento y es capaz de analizar las ventajas de cada uno de ellos.			5	
	6. Relaciona objetos de uso cotidiano con el mecanismo de la palanca.			3,5	
	7. Distingue los conceptos de fuerza, resistencia y punto de apoyo y aplica la ley de la palanca.			5	
	8. Describe el funcionamiento de mecanismos de transmisión circular, sistemas de poleas con correa y engranajes.			3,5	
3. Describir propiedades básicas de materiales técnicos y sus variedades comerciales: madera. Identificarlos en aplicaciones comunes y emplear técnicas básicas de conformación, unión y acabado  <b>1º TRIMESTRE</b>	9. Conocer las propiedades básicas de los materiales (mecánicas, eléctricas y térmicas) de forma general	7,5			Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia lingüística Aprender a aprender
	10. Conocer los distintos tipos de madera, diferenciando entre las naturales y artificiales.	7,5			
	11. Distinguir las propiedades en la madera y su aplicación para fabricar objetos comunes.	7,5			
	12. Utilizar de forma adecuada las técnicas de conformación, unión y acabado empleadas en el proceso productivo.	5			
4. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos eléctricos en corriente continua; y valorar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.  <b>3º TRIMESTRE</b>	13. Conocer la simbología de los principales elementos eléctricos.			5	Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia lingüística Competencia matemática Aprender a aprender
	14. Representar circuitos eléctricos sencillos.			5	
	15. Comprender el significado de las magnitudes eléctricas fundamentales, tensión, intensidad y resistencia eléctrica.			5	
	16. Utiliza la ley de Ohm y realiza cálculos sencillos.			5	
	17. Distingue la conversión de la energía eléctrica en otras manifestaciones energéticas.			3,5	
5. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.  <b>TODOS LOS TRIMESTRES.</b>	18. Desarrolla la construcción de objetos de forma secuenciada, ordenada y metódica	5	4,5	3,5	Aprender a aprender Autonomía e iniciativa personal Competencia emocional
	19. Respeta las normas de seguridad e higiene en el aula-taller.	2,5			
	20. Utiliza adecuadamente las herramientas, máquinas e instrumentos del aula-taller	5	4,5	3,5	
	21. Aprovecha de forma adecuada los materiales y utiliza elementos reciclados.	5	4,5	3,5	
	22. Realiza una evaluación de la eficacia e idoneidad del objeto y el grado de acabado del mismo.	5	4,5	3,5	

6. Valorar las necesidades del proceso tecnológico empleando la resolución técnica de problemas analizando su contexto, proponiendo soluciones alternativas y desarrollando la más adecuada. Elaborar documentos técnicos empleando recursos verbales y gráficos.  <b>TODOS LOS TRIMESTRES</b>	23. Elabora un plan de trabajo antes e iniciar la construcción de un objeto, estableciendo un orden lógico en las operaciones de la construcción.	5	4,5	3,5	Competencia lingüística. Aprender a aprender Competencia cultural y artística Competencia digital Competencia social y ciudadana
	24. Realiza una previsión adecuada de materiales, herramientas y tiempo.	5	4,5	3,5	
	25. Realiza un despiece con dibujo de las piezas y explicaciones sobre las mismas	5	4,5	3,5	
	26. Utiliza una vocabulario técnico adecuado y se expresa correctamente, respetando normas de ortografía.	5	4,5	3,5	
	27. Realiza el trabajo en equipo con un clima de tolerancia y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás, en la etapa de planificación.	2,5			
7. Representar mediante vistas objetos y sistemas técnicos sencillos, aplicando criterios de normalización.  <b>1º TRIMESTRE</b>	28. Distingue las diferentes vistas de un objeto: alzado, planta y perfil izquierdo.	7,5			Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia cultural y artística Aprender a aprender
	29. Representa las vistas de un objeto de forma proporcionada y las coloca correctamente.	5			
	30. Se preocupa por la limpieza en la presentación de documentos gráficos.	2,5			
8. Identificar y conectar componentes físicos de un ordenador y otros dispositivos electrónicos y manejar el entorno gráfico de los sistemas operativos como interfaz de comunicación con la máquina.  <b>2º TRIMESTRE</b>	31. Identifica y conecta los componentes físicos de un ordenador.		10		Competencia digital Autonomía e iniciativa personal
	32. El alumno gestiona los diferentes tipos de documentos almacenando y recuperando la información en diferentes soportes.		4,5		
9. Elaborar, almacenar y recuperar documentos en soporte electrónico que incorporen información textual y gráfica.  <b>2º y 3º TRIMESTRE</b>	33. Realiza documentos que integren información textual, imágenes y gráfica, utilizando un procesador de textos		4,5	3,5	Competencia digital Autonomía e iniciativa personal Aprender a aprender
	34. Valora la estructura y presentación de estos documentos.		2,5	2,5	
10. Acceder a Internet para la utilización de servicios básicos: navegación para la localización de información, correo electrónico, comunicación intergrupala y publicación de información.  <b>3º TRIMESTRE</b>	35. Utiliza Internet para la localización de información.			3,5	Competencia digital Autonomía e iniciativa personal
	36. Selecciona la información relevante para cumplir los objetivos de su búsqueda.			3,5	
11. Colaborar con el equipo en la planificación, desarrollo y evaluación de los proyectos.  <b>TODOS LOS TRIMESTRES</b>	37. Cooperar y trabajo en equipo en las distintas fases de desarrollo de un proyecto, respetando las ideas y opiniones de los demás.	2,5			Competencia social y ciudadana Autonomía e iniciativa personal Aprender a aprender Competencia emocional
	38. Presenta una actitud positiva en clase, respetando las normas del centro	2,5			
	39. Asiste normalmente a clase y con puntualidad	2,5			
	40. El alumno trae normalmente el material a clase (libro de texto, cuaderno, herramientas de dibujo, segueta, materiales específicos)	2,5			
12. Valorar el interés y esfuerzo y el conocimiento sobre los efectos positivos y negativos que la actividad tecnológica tiene.  <b>TODOS LOS TRIMESTRES</b>	41. El alumno se preocupa porque el proyecto cumpla unas exigencias de calidad y funcionamiento.	2,5			Autonomía e iniciativa personal

**TODOS SON MÍNIMOS**

## TECNOLOGÍAS 3º E.S.O.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES				COMPETENCIAS
		% 1ºT	% 2ºT	% 3ºT	
1. Analizar en las estructuras del entorno los elementos resistentes y los esfuerzos a que están sometidos.	1. Valorar el efecto de los esfuerzos en los elementos estructurales de prototipos realizados en el aula-taller			3	Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico
2. Identificar y manejar operadores mecánicos encargados de la transformación y transmisión de movimientos en máquinas. Explicar su funcionamiento en el conjunto y, en su caso, calcular la relación de transmisión.	2. Conoce y distingue los distintos movimientos que realizan las máquinas.		15		Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia matemática Competencia lingüística Aprender a aprender
	3. Conoce los mecanismos de transmisión lineal de movimiento y es capaz de analizar las ventajas de cada uno de ellos.		15		
	4. Describe el funcionamiento de mecanismos de transmisión y transformación de movimientos y los identifica en objetos o máquinas.		3		
	5. Resuelve problemas sencillos y realiza cálculos de relaciones de transmisión en diferentes mecanismos.		3		
	6. El alumno es capaz de construir y analizar sistemas con diferentes operadores mecánicos.		3		
3. Describir propiedades básicas de materiales técnicos y sus variedades comerciales: materiales plásticos, cerámicos y pétreos. Identificarlos en aplicaciones comunes y emplear técnicas básicas de conformación, unión y	7. Conocer las propiedades básicas de los <b>materiales</b> técnicos (PLÁSTICOS, METALES, PÉTREOS, CERÁMICOS.....)	15			Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia lingüística Aprender a aprender
	8. Reconocer las técnicas básicas de conformación de <b>materiales</b> y su aplicación en la producción de los objetos que nos rodean.	15			
4. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos eléctricos en corriente continua: utilizar correctamente instrumentos de medida de magnitudes eléctricas básicas; y valorar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.	9. Diseñar circuitos eléctricos utilizando la simbología adecuada.			3	Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia lingüística Competencia matemática Competencia digital Aprender a aprender
	10. Determinar las magnitudes eléctricas fundamentales (V, I, R), así como la potencia y energía eléctrica, empleando conceptos, principios de medida y cálculos de magnitudes.			10	
	11. Resolver circuitos con asociaciones de resistencias serie, paralelo y mixto.			3	
	12. Simulación de circuitos eléctricos con programas informáticos.			3	
	13. Conocer las características de componentes electrónicos: resistencias, diodos y condensadores.			10	
	14. Conoce los efectos de la corriente eléctrica diferenciando centrales generadoras de energía.			10	
5. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo	15. Desarrolla la construcción de objetos de forma secuenciada, ordenada y metódica.			3	Aprender a aprender Autonomía e iniciativa personal Competencia emocional
	16. Respeta las normas de seguridad e higiene en el aula-taller.			2,5	
	17. Utiliza adecuadamente las herramientas, máquinas e instrumentos del aula-taller			3	
	18. Aprovecha de forma adecuada los materiales y utiliza elementos reciclados.			3	
	19. Realiza una evaluación de la eficacia e idoneidad del objeto y el grado de acabado del mismo.			3	

6. Valorar las necesidades del proceso tecnológico empleando la resolución técnica de problemas analizando su contexto, proponiendo soluciones alternativas y desarrollando la más adecuada. Elaborar documentos técnicos empleando recursos verbales y gráficos	20. Elabora un plan de trabajo antes e iniciar la construcción de un objeto, estableciendo un orden lógico en las operaciones de la construcción.	3	Competencia lingüística Aprender a aprender Competencia cultural y artística Competencia digital Competencia social y ciudadana
	21. Realiza una previsión adecuada de materiales, herramientas y tiempo.	3	
	22. Realiza un despiece con dibujo de las piezas y explicaciones sobre las mismas	3	
	23. Utiliza un vocabulario técnico adecuado y se expresa correctamente, respetando normas de ortografía	3	
	24. Realiza el trabajo en equipo con un clima de tolerancia y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás.	2,5	
7. Representar mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos sencillos, aplicando criterios de normalización	25. Representa de forma delimitada las vistas de un objeto de forma proporcionada y las coloca correctamente.	3	Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia matemática Competencia cultural y artística Aprender a aprender
	26. Acota las vistas de un objeto, utilizando correctamente las normas de acotación	3	
	27. Dibuja piezas sencillas en perspectiva caballera e isométricas a partir de sus vistas.	3	
	28. Utiliza escalas de dibujo para la realización de distintos dibujos técnicos.	3	
	29. Se preocupa por el orden y la limpieza en la presentación de documentos gráficos.	3	
8. Identificar y conectar componentes físicos de un ordenador y otros dispositivos electrónicos y manejar el entorno gráfico de los sistemas operativos como interfaz de comunicación con la máquina	30. El alumno gestiona los diferentes tipos de documentos almacenando y recuperando la información en diferentes soportes.	3	Competencia digital Autonomía e iniciativa personal
9. Elaborar, almacenar y recuperar documentos en soporte electrónico que incorporen información textual y gráfica.	31. Realiza documentos que integren información textual, imágenes y gráfica, utilizando un procesador de textos	3	Competencia digital Autonomía e iniciativa personal Aprender a aprender
	32. Utiliza la hoja de cálculo, programas de dibujo para realizar tareas concretas. (presupuestos, gráficos...)	3	
	33. Valora la estructura y la buena presentación de documentos y trabajos realizados.	2,5	
10. Acceder a Internet para la utilización de servicios básicos: navegación para la localización de información, correo electrónico, comunicación intergrupala y publicación de información.	34. Utiliza Internet para la localización de información.	3	Competencia digital Autonomía e iniciativa personal
	35. Selecciona de forma crítica la información relevante para cumplir los objetivos de su búsqueda.	3	
11. Colaborar con el equipo en la planificación, desarrollo y evaluación de los proyectos.	36. Cooperar y trabajar en equipo en las distintas fases de desarrollo de un proyecto, respetando las ideas y opiniones de los demás.	2,5	Competencia social y ciudadana Autonomía e iniciativa personal Aprender a aprender Competencia emocional
	37. Presenta una actitud positiva en clase, respetando las normas del centro	2,5	
	38. Asiste normalmente a clase y con puntualidad.	2,5	
	39. El alumno trae normalmente el material que corresponda a clase (libro de texto, cuaderno, herramientas de dibujo, segueta, materiales específicos)	2,5	
12. Valorar el interés y esfuerzo y el conocimiento sobre los efectos positivos y negativos que la actividad tecnológica tiene.	40. El alumno se preocupa porque el proyecto cumpla unas exigencias de calidad y funcionamiento.	2,5	Autonomía e iniciativa personal

**TODOS SON MÍNIMOS**

## TECNOLOGÍAS 4º E.S.O.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	1ºT	2ºT	3ºT	COMPETENCIAS
1. 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 y montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético, habitabilidad y estética en una vivienda.	1. Interpreta y maneja la simbología de instalaciones eléctricas, calefacción, aire acondicionado, comunicaciones, suministro de agua y saneamiento.	5			Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia lingüística Competencia matemática Aprender a aprender
	2. Conoce los elementos, la normativa básica y las destrezas necesarias para el montaje y la comprobación de instalaciones en viviendas.	5			
	3. Realiza diseños sencillos de instalaciones, empleando la simbología adecuada.	4,1			
	4. Analiza los elementos componentes de las facturas de los diferentes suministros, aplicando técnicas de ahorro energético..	4,1			
2. Analizar y describir los elementos y sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica y los principios básicos que rigen su funcionamiento.	5. Entiende el principio de funcionamiento de los sistemas de comunicación mediante la puesta en práctica de distintos dispositivos			5	Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico. Competencia lingüística Aprender a aprender
	6. Conoce los diferentes medios de transmisión de información y sus características.			5	
	7. Diferencia los tipos de señales, los elementos y los procesos de transmisión, transformación y protección de la información.			10	
3. Diseñar y realizar el montaje de circuitos electrónicos y describir el funcionamiento y la aplicación de sus componentes elementales utilizando simbología adecuada.	8. Utiliza la simbología adecuada en la representación de circuitos electrónicos.	5			Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia lingüística Competencia matemática Competencia digital Aprender a aprender Autonomía e iniciativa personal Competencia cultural y artística
	9. Analiza circuitos electrónicos analógicos sencillos y comprende cómo se interviene sobre ellos para modificarlos.	5			
	10. Conoce las características y funciones de los componentes básicos de los circuitos electrónicos: resistencias, potenciómetros, condensadores, diodos y transistores.	5			
	11. Aplica correctamente los conocimientos sobre elementos electrónicos en la resolución de ejercicios teóricos.	5			
	12. Realiza la simulación de circuitos electrónicos con programas informáticos.	5			
	13. Realiza de forma correcta el montaje de circuitos electrónicos en el aula-taller.	5			
4. Realiza operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole, relacionar planteamientos lógicos con procesos técnicos y resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.	14. Diseña circuitos con puertas lógicas para resolver problemas lógicos sencillos.	5			Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia matemática Competencia digital Aprender a aprender
	15. Utiliza el álgebra de Boole para obtener funciones lógicas simplificadas que dan solución a problemas.	5			
	16. Conoce y usa la simbología y funcionamiento de las puertas lógicas.	5			
	17. Relaciona planteamientos lógicos con procesos técnicos sencillos.	5			
5. Montar automatismos sencillos, describir y analizar sus componentes.	18. Analiza el funcionamiento de automatismos en diferentes dispositivos técnicos habituales.			5	Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia matemática Aprender a aprender
	19. Diferencia los sistemas de control de lazo abierto y lazo cerrado.			5	
	20. Representa y realiza el montaje de circuitos sencillos, utilizando automatismos, en sistemas eléctricos, hidráulicos, neumáticos o mecánicos.			10	

6. Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma en función de la realimentación que reciba del entorno.	21. Conoce y diferencia los lenguajes de programación simples más comunes.			5	Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia matemática Competencia digital Aprender a aprender
	22. Sabe desarrollar un programa que ejecute las instrucciones en un dispositivo técnico.			10	
7. Construir un mecanismo capaz de resolver un problema cotidiano, utilizando sistemas hidráulicos o neumáticos; describir las características y funcionamiento de este tipo de sistemas; y utilizar la simbología y nomenclatura necesaria para representar circuitos.	23. Conoce y comprende las características y principios de funcionamiento de los sistemas hidráulicos o neumáticos habituales.		15		Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia lingüística Competencia matemática Competencia digital Aprender a aprender
	24. Identifica los elementos que componen los sistemas hidráulicos o neumáticos, así como sus símbolos y su función.		15		
	25. Representa esquemas de sistemas hidráulicos o neumáticos, utilizando la simbología y nomenclatura adecuada.		15		
	26. Diseña sistemas hidráulicos o neumáticos sencillos capaces de resolver problemas cotidianos.		15		
8. Resolver y valorar las necesidades del proceso tecnológico empleando la resolución técnica de problemas analizando su contexto, proponiendo soluciones alternativas y desarrollando la más adecuada. Elaborar documentos técnicos empleando recursos verbales y gráficos.	27. Propone al grupo distintas soluciones al problema, y las defiende ante sus compañeros. No altera el orden de la clase		10		Competencia social y ciudadana Competencia matemática Competencia lingüística Competencia digital Aprender a aprender Competencia cultural y artística.
	28. El alumno asiste a clase con puntualidad, colaborando día a día. Muestra interés por la asignatura. Hace los deberes a diario.		10		
	29. Diseña y construye el proyecto planteado, desarrollando la solución más adecuada.	2,5	5	2,5	
	30. Elabora la Memoria técnica del proyecto, incluyendo en el mismo la previsión de tiempos y recursos materiales, planos, cálculos numéricos, presupuesto, lista de piezas y explicaciones.	2,5	5	2,5	
	31. Maneja herramientas y aplicaciones de diseño gráfico	2,5	5	2,5	
	32. Utiliza Internet para la utilización de servicios básicos: navegación para la localización de información, correo electrónico, comunicación inter-grupal y publicación de información.	2,5	5	2,5	
9. Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia. Analizar objetos técnicos y su relación con el entorno y valorar su repercusión en la calidad de vida.	33. Conoce la evolución tecnológica a lo largo de la historia.			5	Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico Competencia lingüística Aprender a aprender
	34. Analiza los objetos técnicos que le rodean para elaborar criterios y juicios de valor frente al desarrollo tecnológico.			10	

**TODOS SON MÍNIMOS**

## **ACLARACIONES IMPORTANTES:**

- I. **Mínimo para el optar al aprobado trimestral:** Obtener como mínimo una puntuación de 3,5 puntos en cada una de las pruebas escritas o exámenes que realice el profesorado, y así realizar media con el resto de indicadores.
- II. **Ausencias en días de examen:** Las no asistencia a la realización de exámenes sólo implicarán una repetición cuando estén justificadas debidamente sin duda de falsificación por parte del alumnado.
- III. **Puntualidad en la entrega de trabajos:** Debido a la falta de puntualidad en cuanto a la entrega de trabajos, cuadernos, láminas, informes..., el departamento ha decidido que aquel alumno que no entregue el documento en la fecha acordada y decida hacerlo en días posteriores a la misma, se le aplicará diferentes criterios de calificación distintos al resto del grupo, consistente en que como nota máxima se le pondrá un cinco en ese documento entregado.
- IV. **Nota sobre abandono de la materia:** En cualquier caso, en el que el alumno se tenga que presentar a una prueba escrita o presentar un trabajo para recuperar una o varias evaluaciones, y éste decide no hacerlo, el alumno tendrá suspensa el área de tecnología y no podrá recuperarla hasta la prueba extraordinaria de Septiembre. Así mismo, si el alumno falta a más del 25 % de las clases, éste perderá el derecho a la evaluación continua; esto significa que será evaluado con diferentes pruebas del resto de sus compañeros.
- V. **Una vez calculada la nota de cada trimestre la calificación, de cada evaluación y la evaluación final, se obtendrá a partir de los siguientes criterios:**
  - a) Notas menores o iguales a 4 se redondearán al número entero más cercano.
  - b) Notas mayores de 4 y menores de 5 la calificación será 4 (insuficiente).
  - c) Notas mayores de cinco se redondearán al número entero inmediatamente inferior.