

# **PROGRAMACIÓN**

## **CDP San Francisco Solano**

### **Tecnología**

#### **4º de E.S.O.**

<b>ELABORADO POR:</b>	<b>REVISADO POR:</b>	<b>APROBADO POR:</b>
Muñoz García, Juan José	ETCP	J.E. SECUNDARIA.
<b>FECHA: 2018-02-25</b> <b>11:36:12</b>	<b>FECHA:</b>	<b>FECHA:</b>
Este documento es propiedad del CDP San Francisco Solano, quien se reserva el derecho de solicitar su devolución cuando así se estime oportuno. No se permite hacer copia parcial o total del mismo, así como mostrarlo a empresas o particulares sin la expresa autorización por escrito de la Dirección del CDP San Francisco Solano.		

# Programación

Tecnología - 4º de E.S.O.

## Criterios de Evaluación

Num	Criterio
1	1-Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.
2	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	3-Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.
4	4-Experimentar con dispositivos neumáticos e hidráulicos y/o simuladores informáticos.
5	5-Diseñar sistemas capaces de resolver un problema cotidiano utilizando energía hidráulica o neumática.
2	2-Identificar y describir los componentes y funcionamiento de este tipo de sistemas.
4	4-Experimentar con dispositivos neumáticos y simuladores informáticos.
1	1-Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.
2	2-Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.
3	3-Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día. Adquirir hábitos que potencien el desarrollo sostenible.
3	3-Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día.
1	1-Conocer las partes básicas del funcionamiento de las plataformas de objetos conectados a Internet, valorando su impacto social.
4	4-Utilizar equipos informáticos.
3	3-Elaborar sencillos programas informáticos.



# Programación

Tecnología - 4º de E.S.O.

Num	Criterio
1	1-Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.
2	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.
2	2-Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.
1	1-Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.
2	2-Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.
3	3-Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.
4	4-Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.
4	4-Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.
3	3-Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.
5	5-Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.
6	6-Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento, y conocer las aplicaciones más importantes de estos sistemas.
1	1-Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.
2	2-Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.
4	4-Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos.
3	3-Experimentar con el montaje de circuitos electrónicos analógicos y digitales elementales, describir su funcionamiento y aplicarlos en el proceso tecnológico.
7	7-Montar circuitos sencillos.
2	2-Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.
3	3-Experimentar con el montaje de circuitos elementales y los aplica en el proceso tecnológico.
4	4-Realizar operaciones lógicas empleando el Álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos.
6	6-Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes.

# Programación

Tecnología - 4º de E.S.O.

Num	Criterio
2	2-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.
1	1-Analizar sistemas automáticos y robóticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento.
6	6-Valorar la importancia que tiene para la difusión del conocimiento tecnológico la cultura libre y colaborativa.
3	3-Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.
4	4-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.
5	5-Conocer el funcionamiento de una impresora 3D y diseñar e imprimir piezas necesarias en el desarrollo de un proyecto tecnológico.
1	1-Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes
2	2-Montar automatismos sencillos.
3	3-Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.
2	2-Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.
4	4-Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.
1	1-Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.
3	3-Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.
4	4-Utilizar equipos informáticos.
3	3-Elaborar sencillos programas informáticos.
1	1-Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.
2	2-Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.
1	1-Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.
2	2-Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.
3	3-Experimentar con el montaje de circuitos elementales y los aplica en el proceso tecnológico.

# Programación

Tecnología - 4º de E.S.O.

Num	Criterio
4	4-Realizar operaciones lógicas empleando el Álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos.
5	5-Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.
6	6-Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes.
7	7-Montar circuitos sencillos.
1	1-Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes
2	2-Montar automatismos sencillos.
3	3-Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.
3	3-Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.
1	1-Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.
2	2-Identificar y describir los componentes y funcionamiento de este tipo de sistemas.
4	4-Experimentar con dispositivos neumáticos y simuladores informáticos.
1	1-Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.
2	2-Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.
3	3-Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día.

## Criterios de Calificación

La programación de 4º de tecnología es la misma para los alumnos que van a ciclos formativos como para los alumnos que van al bachillerato. Aunque los criterios de calificación son distintos.

Bachillerato:

Cuaderno 15%

Examen tipo test 35%

Examen PDF 35 %

Práctica 15%

# Programación

Tecnología - 4º de E.S.O.

Ciclos Formativos:

Taller:

Funcionamiento 20%

Estructura 20%

Acabado 20%

Seguimiento instrucciones 20%

Trabajo diario 20%

Cuando no hagamos proyecto, los criterios serán los siguientes:

30% cuaderno

70% examen

## Criterios de Corrección

La programación de 4º de tecnología es la misma para los alumnos que van a ciclos formativos como para los alumnos que van al bachillerato. Aunque los criterios de calificación son distintos.

Bachillerato:

En la corrección del cuaderno se tendrá en cuenta la presentación y la calidad de las respuestas. Para la corrección del examen tipo test el criterio seguido es: por cada respuesta no acertada se restará un punto de la nota.

En las unidades en las que de tiempo a realizar la práctica esta se evaluará de la siguiente manera: Funcionamiento, Estructura, Acabado, Seguimiento instrucciones y el trabajo diario.

Ciclos formativos:

Dentro de los criterios de corrección que se aplicarán a los criterios de corrección estarán que el funcionamiento sea correcto conforme lo establecido en las instrucciones, que la estructura se base en los planos dados en el proyecto, que el acabado sea correcto, que la estructura sea lo suficientemente estable, que el alumno haya seguido las instrucciones y que haya trabajado diariamente.