

EVAL	UNIDADES DIDÁCTICAS	CONTENIDOS	CRITERIOS EVALUACIÓN
1ª EVALUACIÓN	UD1 Instalaciones en viviendas	<p>Instalaciones características: instalación eléctrica, instalación agua sanitaria, instalación de saneamiento.</p> <p>Otras instalaciones: calefacción, gas, aire acondicionado, domótica.</p> <p>Normativa, simbología, análisis y montaje de instalaciones básicas.</p> <p>Ahorro energético en una vivienda.</p> <p>Arquitectura bioclimática.</p>	<p>Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.</p> <p>Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.</p> <p>Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.</p> <p>Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético</p>
	UD2 Tecnologías de la comunicación	<p>Elementos y dispositivos de comunicación alámbrica e inalámbrica: telefonía móvil y comunicación vía satélite. Descripción y principios técnicos.</p> <p>Tipología de redes. Conexiones a Internet.</p> <p>Publicación e intercambio de información en medios digitales.</p>	<p>Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.</p> <p>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.</p>
	UD3 Electrónica analógica	<p>Electrónica analógica.</p> <p>Componentes básicos.</p> <p>Simbología y análisis de circuitos elementales.</p> <p>Montaje de circuitos sencillos.</p> <p>Uso de simuladores para analizar el comportamiento de los circuitos electrónicos.</p> <p>Descripción y análisis de sistemas electrónicos por bloques: entrada, salida y proceso.</p>	<p>Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.</p> <p>Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.</p> <p>Experimentar con el montaje de circuitos electrónicos analógicos y digitales elementales, describir su funcionamiento y aplicarlos en el proceso tecnológico.</p> <p>Montar circuitos sencillos</p>

2ª EVALUACIÓN	UD4 Electrónica digital	<p>Electrónica digital. Aplicación del álgebra de Boole a problemas tecnológicos básicos. Funciones lógicas. Puertas lógicas. Uso de simuladores para analizar el comportamiento de los circuitos electrónicos. Descripción y análisis de sistemas electrónicos por bloques: entrada, salida y proceso. Circuitos integrados simples.</p>	<p>Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.</p> <p>Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.</p> <p>Experimentar con el montaje de circuitos electrónicos analógicos y digitales elementales, describir su funcionamiento y aplicarlos en el proceso tecnológico.</p> <p>Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos.</p> <p>Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos</p> <p>Montar circuitos sencillos</p>
	UD5 Programación	<p>Conceptos básicos e introducción a los lenguajes de programación. Programa fuente y programa ejecutable, compilación y ejecución de un programa, algoritmos, diagrama de flujo y simbología. Programas estructurados: constantes, variables, estructuras básicas de control, funciones, etc. Uso de ordenadores y otros sistemas de intercambio de información. Uso racional de servicios de Internet: control y protección de datos. Internet de las cosas (IoT).</p>	<p>Elaborar sencillos programas informáticos.</p> <p>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.</p>

	<p>UD6 Control y robótica</p>	<p>Sistemas automáticos, componentes característicos de dispositivos de control. Sensores digitales y analógicos básicos. Actuadores. Diseño y construcción de robots. Grados de libertad. Características técnicas. El ordenador como elemento de programación y control. Lenguajes básicos de programación. Arquitectura y características básicas de plataformas de hardware de control, ventajas del hardware libre sobre el privativo. Aplicación de tarjetas controladoras o plataformas de hardware de control en la experimentación con prototipos diseñados. Diseño e impresión 3D. Cultura MAKER.</p>	<p>Analizar sistemas automáticos y robóticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento</p> <p>Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento, y conocer las aplicaciones más importantes de estos sistemas.</p> <p>Montar automatismos sencillos. Diseñar y construir el prototipo un robot 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.</p> <p>Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.</p>
<p>3ª EVALUACIÓN</p>	<p>UD7 Neumática e hidráulica</p>	<p>Análisis de sistemas hidráulicos y neumáticos. Componentes. Simbología. Principios físicos de funcionamiento. Montajes sencillos. Uso de simuladores en el diseño de circuitos básicos. Aplicación en sistemas industriales</p>	<p>Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática. Diseñar sistemas capaces de resolver un problema cotidiano utilizando energía hidráulica o neumática.</p> <p>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</p> <p>Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.</p> <p>Experimentar con dispositivos neumáticos e hidráulicos y/o simuladores informáticos, diseñando sistemas capaces de resolver problemas cotidianos utilizando energía hidráulica o neumática.</p>

	UD8 Tecnología y sociedad	<p>El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia.</p> <p>Análisis de la evolución de objetos técnicos y tecnológicos; importancia de la normalización en los productos industriales.</p> <p>Aprovechamiento de materias primas y recursos naturales.</p> <p>Adquisición de hábitos que potencien el desarrollo sostenible.</p>	<p>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.</p> <p>Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.</p> <p>Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.</p> <p>Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día. Adquirir hábitos que potencien el desarrollo sostenible.</p>
--	---------------------------	--	--

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN
<p>La calificación de las evaluaciones 1ª, 2ª y 3ª se hará mediante los criterios de evaluación asignados a cada una de las actividades evaluables que se realicen en cada evaluación y que se recogerán en el cuaderno de tecnología, pruebas de los temas del libro (escritas o según el modelo que determine el profesorado), láminas de dibujo, la ejecución de los proyectos de construcción y/o informática, valorándose las competencias y objetivos marcados en la ley. Para aprobar cada evaluación hay que sacar al menos un cinco al hacer la media ponderada de la nota de los criterios establecidos en cada unidad.</p>	<p>Recuperación de cada evaluación</p> <p>Aquellos alumnos/as que no alcancen los objetivos o niveles competenciales, en las distintas unidades didácticas, antes de finalizar el trimestre, tendrá que realizar las actividades evaluables (examen, láminas, trabajos, etc.) sobre todos los criterios de evaluación no superados que indique el profesorado.</p> <p>Las recuperaciones serán de cada tema y al final de la 1ª, 2ª y 3ª EVA, y septiembre.</p> <p>Si por cualquier circunstancia se falta de forma justificada el día del examen, se hará el día establecido para la recuperación, teniendo otra opción más para poder recuperar en caso de suspender.</p> <p>Recuperación de cursos pendientes</p> <p>La recuperación de la materia de cursos pendientes se hará teniendo en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Si en el curso actual tiene la materia de Tecnología, la hará el profesor que imparta el curso actual. Entregará un cuadernillo de actividades por trimestre para trabajar los diferentes contenidos relacionados con los criterios de evaluación del trimestre. El cuadernillo de actividades se alojará en Classroom y el alumno/a podrá hacerlo respetando su ritmo de aprendizaje y el profesor/a podrá ir corrigiendo y explicando todos

	<p>aquellos aspectos que estime necesarios.</p> <ul style="list-style-type: none">● En el caso del alumnado de 4º con la materia pendiente de 3º y/o 2º de ESO y que no cursen Tecnología, la jefatura de departamento se encargará de la recuperación siguiendo las mismas pautas que las mencionadas para otros cursos.
INSTRUMENTOS DE EVALUACION	
<p>Las actividades evaluables se diseñarán utilizando los siguientes instrumentos de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none">– Actividades, problemas y ejercicios en el cuaderno de clase.– Actividades con programas de simulación.– Exámenes. (convencionales, tipo test y/o plataforma digital).– Trabajos (que pueden incluir cuestionarios, investigación, resúmenes, esquemas y cuadros sinópticos).– Trabajos prácticos. Proyectos de construcción/Informática	