

**RÚBRICA TECNOLOGÍA - 4.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>1. Analizar y describir los elementos y sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica y los principios básicos que rigen su funcionamiento.</b></p> <p>Con este criterio se pretende valorar la capacidad del alumnado para elaborar esquemas básicos que expliquen el funcionamiento de los sistemas de comunicación alámbricos e inalámbricos a partir de la identificación, comparación y análisis de los tipos de señales utilizados en cada caso, los elementos que componen dicho sistema de comunicación y los procesos que desarrollan.</p>	<p>Analiza y describe, <b>con imprecisiones, a pesar de que sigue una guía</b>, mediante esquemas, el funcionamiento de los sistemas de comunicación alámbricos e inalámbricos más usuales, de modo que compara <b>con incorrecciones importantes</b> los tipos de señales, los elementos y los procesos de cada sistema.</p>	<p>Analiza y describe <b>siguiendo una guía</b>, mediante esquemas, el funcionamiento de los sistemas de comunicación alámbricos e inalámbricos más usuales, de modo que compara, <b>aunque cometiendo errores</b>, los tipos de señales, los elementos y los procesos de cada sistema.</p>	<p>Analiza y describe <b>con bastante autonomía</b>, mediante esquemas, el funcionamiento de los sistemas de comunicación alámbricos e inalámbricos más usuales, de modo que compara <b>con bastante corrección</b> los tipos de señales, los elementos y los procesos de cada sistema.</p>	<p>Analiza y describe <b>con autonomía y precisión</b>, mediante esquemas, el funcionamiento de los sistemas de comunicación alámbricos e inalámbricos más usuales, de modo que compara <b>con corrección</b> los tipos de señales, los elementos y los procesos de cada sistema.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b>	<b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>COMPETENCIA DIGITAL</b>	<b>APRENDER A APRENDER</b>	<b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b>	<b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b>	<b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>

**RÚBRICA TECNOLOGÍA - 4.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>2. Buscar, publicar e intercambiar información en medios digitales, reconociendo y comparando las formas de conexión entre los dispositivos digitales, teniendo en cuenta criterios de seguridad y responsabilidad al acceder a servicios de Internet.</b></p> <p>Con este criterio se pretende constatar que el alumnado es capaz de reconocer y utilizar los servicios básicos de localización, intercambio y publicación de información digital ya sean datos, imágenes o sonido utilizando servicios básicos en Internet (redes sociales, mensajería instantánea, blogs, wikis, correo electrónico, etc.), configurando los niveles de seguridad adecuados en cada caso y asumiendo las responsabilidades que conlleva el intercambio de datos, imágenes y sonido a través de esos medios digitales en función de su alcance y viralidad, así como identificar y clasificar las distintas formas de conexión entre dispositivos digitales, ya sea mediante cable (USB, microUSB, firewire, etc.) o inalámbrica (bluetooth, wifi, infrarrojos, etc.), así como los tipos de redes que se pueden formar entre ellos.</p>	<p>Reconoce y compara, <b>solicitando ayuda constantemente</b>, las formas más usuales de conexión entre dispositivos digitales y los tipos de redes entre ellos, <b>mostrando mucha dificultad</b> para buscar, localizar, publicar e intercambiar información digital, ya sean datos, imágenes o sonido, así como utilizar servicios básicos en Internet o medios de comunicación intergrupales. Durante el proceso <b>descuida pasos importantes para</b> configurar los niveles de seguridad aplicables a los posibles riesgos, alcance y viralidad.</p>	<p>Reconoce y compara, <b>solicitando ayuda</b> las formas más usuales de conexión entre dispositivos digitales y los tipos de redes entre ellos, consiguiendo buscar, localizar, publicar e intercambiar información digital, <b>con dificultad</b>, ya sean datos, imágenes o sonido, utilizando, bien servicios básicos en Internet, bien a través de medios de comunicación intergrupales. Durante el proceso <b>descuida algunos pasos para</b> configurar los niveles de seguridad aplicables a los posibles riesgos, alcance y viralidad.</p>	<p>Reconoce y compara <b>con bastante autonomía</b> las formas más usuales de conexión entre dispositivos digitales y los tipos de redes entre ellos, consiguiendo buscar, localizar, publicar e intercambiar información digital, <b>con facilidad y actitud crítica</b>, ya sean datos, imágenes o sonido, utilizando, bien servicios básicos en Internet, bien a través de medios de comunicación intergrupales. Durante el proceso configura los niveles de seguridad aplicables a los posibles riesgos, alcance y viralidad, <b>siguiendo casi todos los pasos.</b></p>	<p>Reconoce y compara <b>con autonomía</b> las formas más usuales de conexión entre dispositivos digitales y los tipos de redes entre ellos, consiguiendo buscar, localizar, publicar e intercambiar información digital, <b>con destreza y actitud crítica</b>, ya sean datos, imágenes o sonido, utilizando, bien servicios básicos en Internet, bien a través de medios de comunicación intergrupales. Durante el proceso configura los niveles de seguridad aplicables a los posibles riesgos, alcance y viralidad, <b>siguiendo todos los pasos.</b></p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b>	<b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>COMPETENCIA DIGITAL</b>	<b>APRENDER A APRENDER</b>	<b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b>	<b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b>	<b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>

**RÚBRICA TECNOLOGÍA - 4.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>3. Elaborar programas informáticos sencillos, haciendo uso del ordenador, para resolver problemas aplicados a una situación tecnológica o a un prototipo.</b></p> <p>Con este criterio se trata de verificar que el alumnado es capaz de manejar los conceptos básicos de un lenguaje de programación, haciendo uso del ordenador u otros tipos de dispositivos de intercambio de información, y a través del análisis previo y la planificación correspondiente elaborar un programa sencillo que, aplicado a una situación tecnológica o a un prototipo, realice la interpretación de datos externos mediante la introducción de los mismos o su detección por sensores, de forma que se realimenten otros procesos o acciones a partir de tales datos.</p>	<p>Elabora <b>con ayuda constante</b> programas informáticos sencillos, manejando <b>erróneamente</b> conceptos básicos de programación. Los aplica, <b>del mismo modo</b>, a una situación tecnológica o prototipo, <b>consiguiendo con nula funcionalidad</b>, la adquisición de datos (mediante la introducción de estos o su detección por sensores).</p>	<p>Elabora <b>con ayuda</b> programas informáticos sencillos, manejando <b>con dificultad</b> conceptos básicos de programación. Los aplica, <b>del mismo modo</b>, a una situación tecnológica o prototipo, <b>consiguiendo con poca funcionalidad</b>, la adquisición de datos (mediante la introducción de estos o su detección por sensores) y, a partir de ellos, la retroalimentación de otros procesos o acciones.</p>	<p>Elabora programas informáticos sencillos, manejando <b>con destreza</b>, conceptos básicos de programación. Los aplica, <b>del mismo modo</b>, a una situación tecnológica o prototipo, <b>consiguiendo con eficacia</b>, la adquisición de datos (mediante la introducción de estos o su detección por sensores) y, a partir de ellos, la retroalimentación de otros procesos o acciones.</p>	<p>Elabora programas informáticos sencillos, manejando <b>con destreza e ingenio</b>, conceptos básicos de programación. Los aplica, <b>del mismo modo</b>, a una situación tecnológica o prototipo, consiguiendo <b>con eficacia y eficiencia</b>, la adquisición de datos (mediante la introducción de estos o su detección por sensores) y, a partir de ellos, la retroalimentación de otros procesos o acciones.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA TECNOLOGÍA - 4.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>4. Diseñar, simular y realizar montajes sencillos de las instalaciones básicas más comunes de una vivienda, describiendo los elementos que las componen y empleando la simbología normalizada en su diseño, aplicando criterios de eficiencia y ahorro energético.</b></p> <p>Con este criterio se pretende conocer si el alumnado es capaz de describir los elementos que componen las instalaciones eléctricas, de suministro de agua, de suministro de gas, de calefacción, de aire acondicionado, domótica y de saneamiento de una vivienda, reconociendo y describiendo los elementos que las componen e interpretando la simbología normalizada para cada tipo de instalación, a la vez que conoce y aplica las normas que regulan el diseño y utilización de cada instalación en la vivienda, experimentando en el taller y en equipo, con actitud creativa e innovadora, y gestionando los medios y recursos disponibles a partir del diseño con el software específico instalaciones sencillas, de forma que se incorporen criterios, preferentemente bioclimáticos, para el ahorro energético y la eficiencia, para realizar el montaje del diseño a escala y evaluando su funcionamiento y eficacia.</p>	<p>Diseña y simula <b>con errores graves</b> montajes sencillos de las instalaciones típicas de una vivienda, usando software específico. Los realiza a escala <b>demostrando que debe mejorar mucho su conocimiento teórico y práctico</b>, pues describe <b>con imprecisiones</b> los elementos que las componen. Del mismo modo, aplica las normas que regulan su diseño y emplea la simbología normalizada para cada tipo de instalación, a la vez que <b>omite, aunque se le recuerden</b>, criterios de ahorro eficiencia y energética.</p>	<p>Diseña y simula <b>con algunos errores</b> montajes sencillos de las instalaciones típicas de una vivienda, usando software específico. Los realiza a escala <b>demostrando que debe mejorar su conocimiento teórico y práctico</b>, pues describe <b>con imprecisiones</b> los elementos que las componen. Del mismo modo, aplica las normas que regulan su diseño y emplea la simbología normalizada para cada tipo de instalación, a la vez que <b>incorpora, si se le recuerdan</b>, criterios de ahorro eficiencia y energética.</p>	<p>Diseña <b>con corrección</b> y simula montajes sencillos de las instalaciones típicas de una vivienda, usando software específico. Los realiza a escala <b>demostrando bastante dominio teórico y práctico</b>, pues describe <b>con precisión</b> los elementos que las componen. Del mismo modo, aplica las normas que regulan su diseño y emplea la simbología normalizada para cada tipo de instalación, a la vez que <b>incorpora conscientemente</b> criterios de ahorro eficiencia y energética.</p>	<p>Diseña <b>con creatividad</b> y simula <b>con ingenio</b> montajes sencillos de las instalaciones típicas de una vivienda, usando software específico. Los realiza a escala <b>demostrando dominio teórico y práctico</b>, pues describe <b>con acierto y precisión</b> los elementos que las componen. Del mismo modo, aplica las normas que regulan su diseño y emplea la simbología normalizada para cada tipo de instalación, a la vez que <b>incorpora conscientemente</b> criterios de ahorro eficiencia y energética.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA TECNOLOGÍA - 4.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>5. Realizar el montaje de circuitos electrónicos analógicos sencillos, analizando y describiendo sus componentes elementales así como sus posibles aplicaciones y previendo su funcionamiento a través del diseño previo, usando software específico y la simbología normalizada para comprobar su utilidad en alguna situación tecnológica concreta o en un prototipo.</b></p> <p>Con este criterio se busca evaluar la capacidad del alumnado para reconocer y describir los componentes elementales de circuitos electrónicos analógicos (resistor, condensador, diodo y transistor), así como el conocimiento de las características y la función de cada uno dentro del circuito, de tal forma que se pueda analizar, describir y prever el funcionamiento del mismo con el diseño mediante simuladores específicos y realizar su montaje en el taller para comprobar que cumple su función dentro de un proyecto tecnológico o prototipo.</p>	<p>Diseña <b>con errores</b> y realiza <b>con dificultad</b> el montaje de circuitos electrónicos analógicos sencillos. Durante el proceso demuestra <b>dificultades aun con ayuda</b> para reconocer los componentes elementales (resistor, condensador, diodo y transistor), y para aplicar la simbología y describiendo <b>con muchas imprecisiones e inseguridad</b> las características y función de cada uno de ellos. Emplea <b>con muchas dificultades</b> simuladores específicos para comprobar su funcionamiento y su utilidad en algún prototipo o situación tecnológica concreta.</p>	<p>Diseña <b>con algunos errores</b> y realiza <b>a nivel básico</b> el montaje de circuitos electrónicos analógicos sencillos. Durante el proceso demuestra que es capaz <b>con ayuda</b> de reconocer los componentes elementales (resistor, condensador, diodo y transistor), de aplicar la simbología, así como de describir las características y función de cada uno de ellos, <b>aunque cometiendo imprecisiones y mostrando inseguridad.</b> Emplea <b>con dificultad</b> simuladores específicos para comprobar su funcionamiento y su utilidad en algún prototipo o situación tecnológica concreta.</p>	<p>Diseña <b>con corrección</b> y realiza <b>con dominio</b> el montaje de circuitos electrónicos analógicos sencillos. Durante el proceso demuestra que es capaz de reconocer <b>de manera bastante autónoma</b> los componentes elementales (resistor, condensador, diodo y transistor), aplicar la simbología, así como describir las características y función de cada uno de ellos, <b>con acierto y mostrando seguridad.</b> Emplea <b>con autonomía</b> simuladores específicos para comprobar su funcionamiento y su utilidad en algún prototipo o situación tecnológica concreta.</p>	<p>Diseña <b>con ingenio</b> y realiza <b>con dominio</b> el montaje de circuitos electrónicos analógicos sencillos. Durante el proceso demuestra que es capaz de reconocer <b>de manera autónoma</b> los componentes elementales (resistor, condensador, diodo y transistor), aplicar la simbología, así como describir las características y función de cada uno de ellos, <b>con acierto y mostrando seguridad.</b> Emplea <b>con autonomía y destreza</b> simuladores específicos para comprobar su funcionamiento y su utilidad en algún prototipo o situación tecnológica concreta.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA TECNOLOGÍA - 4.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>6. Resolver problemas tecnológicos sencillos mediante el uso de puertas lógicas, utilizando el álgebra de Boole y relacionando planteamientos lógicos con los procesos técnicos.</b></p> <p>Con este criterio se intenta valorar la capacidad del alumno o alumna para diseñar y analizar circuitos lógicos que den solución a un problema técnico sencillo propuesto, utilizando puertas lógicas y haciendo uso en su diseño de la simbología normalizada y de operaciones lógicas usando el álgebra de Boole, siendo capaz de describir tanto el funcionamiento de las puertas lógicas empleadas como del circuito, utilizando software de simulación específico para comprobar que resuelve el problema tecnológico propuesto.</p>	<p>Resuelve, <b>cometiendo errores graves de funcionalidad</b>, problemas tecnológicos sencillos relacionados con el diseño específico de circuitos con puertas lógicas. Para ello utiliza software de simulación, demostrando <b>inseguridad y falta de habilidad</b>. En el proceso describe <b>en los aspectos más elementales</b> el funcionamiento de las puertas lógicas y del circuito en el conjunto. Aplica <b>con dificultad e imprecisiones</b> la simbología normalizada y las operaciones lógicas basadas en álgebra de Boole.</p>	<p>Resuelve, <b>cometiendo errores de funcionalidad</b>, problemas tecnológicos sencillos relacionados con el diseño específico de circuitos con puertas lógicas. Para ello utiliza software de simulación, demostrando <b>inseguridad y falta de habilidad</b>. En el proceso describe <b>en los aspectos más elementales</b> el funcionamiento de las puertas lógicas y del circuito en el conjunto. Aplica <b>con dificultad</b> la simbología normalizada y las operaciones lógicas basadas en álgebra de Boole.</p>	<p>Resuelve <b>con eficacia</b> problemas tecnológicos sencillos relacionados con el diseño específico de circuitos con puertas lógicas. Para ello utiliza software de simulación, demostrando <b>seguridad</b>. En el proceso describe el funcionamiento de las puertas lógicas y del circuito en el conjunto y aplica <b>con dominio</b> la simbología normalizada y las operaciones lógicas basadas en álgebra de Boole.</p>	<p>Resuelve <b>con eficacia y eficiencia</b> problemas tecnológicos sencillos relacionados con el diseño específico de circuitos con puertas lógicas. Para ello utiliza software de simulación, demostrando <b>iniciativa y seguridad</b>. En el proceso describe el funcionamiento de las puertas lógicas y del circuito en el conjunto y aplica <b>con dominio e ingenio</b> la simbología normalizada y las operaciones lógicas basadas en álgebra de Boole.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA TECNOLOGÍA - 4.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>7. Construir circuitos automáticos sencillos, analizar su funcionamiento, describir tanto el tipo de circuito como sus componentes y desarrollar un programa que controle el sistema automático, o un robot, de forma autónoma.</b></p> <p>Con este criterio se trata de comprobar la capacidad del alumnado para analizar el funcionamiento de automatismos en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre lazo abierto o cerrado, y de describir los componentes y dispositivos de control que lo conforman, así como la capacidad para gestionar los recursos disponibles y diseñar y montar un sistema automático sencillo o un robot que, usando un programa informático desarrollado por el alumno o alumna, funcione de forma autónoma en virtud de la información que recibe del entorno utilizando tarjetas controladoras en el prototipo construido.</p>	<p>Le cuesta analizar <b>aun siguiendo una guía</b>, el funcionamiento de automatismos presentes en diferentes dispositivos técnicos habituales, así como diferenciar entre los de lazo abierto o cerrado. Describe <b>con errores</b> los componentes y dispositivos de control que lo conforman, así como la capacidad para gestionar los recursos disponibles. Aplica <b>con mucha dificultad</b> los conocimientos en la construcción de un prototipo sencillo (circuito o robot) que incluye tarjetas controladoras y lo programa <b>con fallos graves de código</b>, de modo que <b>no</b> funciona.</p>	<p>Analiza <b>siguiendo una guía</b>, el funcionamiento de automatismos presentes en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre los de lazo abierto o cerrado. Describe <b>con algunos errores</b> los componentes y dispositivos de control que lo conforman, así como la capacidad para gestionar los recursos disponibles. Aplica <b>con dificultad</b> los conocimientos en la construcción de un prototipo sencillo (circuito o robot) que incluye tarjetas controladoras y lo programa <b>con fallos de código</b>, de modo que funciona <b>con errores</b> en virtud de la información que recibe del entorno.</p>	<p>Analiza <b>de manera autónoma</b> el funcionamiento de automatismos presentes en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre los de lazo abierto o cerrado. Describe <b>con acierto</b> los componentes y dispositivos de control que lo conforman, así como la capacidad para gestionar los recursos disponibles. Aplica los conocimientos en la construcción de un prototipo sencillo (circuito o robot) que incluye tarjetas controladoras y lo programa <b>mostrando destreza</b>, de modo que funciona <b>con errores mínimos</b> en virtud de la información que recibe del entorno.</p>	<p>Analiza <b>con detalle y de manera autónoma</b> el funcionamiento de automatismos presentes en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre los de lazo abierto o cerrado. Describe <b>con acierto y precisión</b> los componentes y dispositivos de control que lo conforman, así como la capacidad para gestionar los recursos disponibles. Aplica <b>con ingenio</b> los conocimientos en la construcción de un prototipo sencillo (circuito o robot) que incluye tarjetas controladoras y lo programa <b>mostrando destreza</b>, de modo que funciona <b>con robustez</b> en virtud de la información que recibe del entorno.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA TECNOLOGÍA - 4.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>8. Identificar y describir las características y funcionamiento de los sistemas neumáticos e hidráulicos y sus principales aplicaciones, así como, conocer y emplear la simbología necesaria para la representación de circuitos con el fin de diseñar, simular y construir circuitos neumáticos e hidráulicos que den solución a un problema tecnológico.</b></p> <p>Con este criterio se evalúa la capacidad del alumnado para realizar montajes de circuitos neumáticos e hidráulicos sencillos que simulen un proceso industrial a partir de componentes reales o con programas de software específico para resolver un problema tecnológico planteado, siendo capaz de describir las principales aplicaciones industriales de estas tecnologías y de analizar el funcionamiento del sistema diseñado, identificando en él los principios físicos que actúan y describiendo los componentes que lo componen, así como identificando y representando los componentes del sistema con la simbología normalizada y la nomenclatura adecuadas.</p>	<p>Identifica y describe, <b>cometiendo errores graves</b>, las características y funcionamiento de sistemas neumáticos e hidráulicos y las aplicaciones industriales de estas tecnologías. Utiliza <b>con inexactitud</b> la simbología y nomenclatura normalizadas para representarlos y realiza <b>con ayuda constante</b> un montaje sencillo con componentes reales o mediante simulación, (con software específico) en la resolución de un problema tecnológico, <b>mostrando dificultad</b> para trasladar los conocimientos y aprendizajes a otras situaciones de similares características.</p>	<p>Identifica y describe, <b>cometiendo errores</b>, las características y funcionamiento de sistemas neumáticos e hidráulicos y las aplicaciones industriales de estas tecnologías. Utiliza <b>con inexactitud</b> la simbología y nomenclatura normalizadas para representarlos y realiza <b>con ayuda</b> un montaje sencillo con componentes reales o mediante simulación, (con software específico) en la resolución de un problema tecnológico, <b>mostrando dificultad</b> para trasladar los conocimientos y aprendizajes a otras situaciones de similares características.</p>	<p>Identifica y describe, <b>con precisión</b>, las características y funcionamiento de sistemas neumáticos e hidráulicos y las aplicaciones industriales de estas tecnologías. Utiliza <b>con aproximación destacable</b> la simbología y nomenclatura normalizadas para representarlos y realiza un montaje sencillo con componentes reales o mediante simulación, (con software específico) en la resolución de un problema tecnológico, mostrando <b>habilidad y capacidad</b> para trasladar los conocimientos y aprendizajes a otras situaciones de similares características.</p>	<p>Identifica y describe, <b>con precisión y detalle</b>, las características y funcionamiento de sistemas neumáticos e hidráulicos y las aplicaciones industriales de estas tecnologías. Utiliza <b>con exactitud</b> la simbología y nomenclatura normalizadas para representarlos y realiza un montaje sencillo con componentes reales o mediante simulación, (con software específico) en la resolución de un problema tecnológico, mostrando <b>dominio y capacidad</b> para trasladar los conocimientos y aprendizajes a otras situaciones de similares características.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						



**RÚBRICA TECNOLOGÍA - 4.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>9. Valorar la repercusión de la tecnología y su evolución a lo largo de la historia de la humanidad, para analizar objetos técnicos y tecnológicos emitiendo juicios de valor.</b></p> <p>Con este criterio se pretende valorar si el alumno o alumna es capaz de identificar e interpretar los cambios tecnológicos más importantes producidos en cada periodo histórico de la humanidad y su relación con modificaciones en estructuras económicas, sociales y medioambientales, apoyándose en documentación escrita y digital, así como que elabore juicios de valor frente al desarrollo tecnológico a partir del análisis de objetos técnicos y tecnológicos relacionando los inventos y descubrimientos con el entorno y con el aprovechamiento de las materias primas y recursos naturales en cada época, e interpretando la función y evolución históricas de dichos objetos y la importancia de la normalización en los productos industriales.</p>	<p>Investiga en diferentes fuentes (documentación escrita y digital), <b>de forma poco sistemática</b>, con el fin de identificar e interpretar los cambios tecnológicos que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad, de modo que valora <b>con ingenuidad</b> su repercusión (en estructuras económicas, sociales y medioambientales) en cada periodo histórico. Ejemplifica analizando <b>de manera elemental</b> diferentes objetos técnicos y tecnológicos, las funciones que cumplían, su relación con el entorno (aprovechamiento de materias primas y recursos naturales) y su evolución en cada época.</p>	<p>Investiga en diferentes fuentes (documentación escrita y digital), <b>omitiendo pasos importantes</b>, con el fin de identificar e interpretar los cambios tecnológicos que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad, de modo que valora <b>con conciencia superficial</b>, su repercusión (en estructuras económicas, sociales y medioambientales) en cada periodo histórico. Ejemplifica analizando, <b>en los aspectos básicos</b>, diferentes objetos técnicos y tecnológicos, las funciones que cumplían, su relación con el entorno (aprovechamiento de materias primas y recursos naturales) y su evolución en cada época.</p>	<p>Investiga, <b>con sistematicidad</b>, en diferentes fuentes (documentación escrita y digital), con el fin de identificar e interpretar los cambios tecnológicos que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad, de modo que valora <b>con deliberación</b>, su repercusión (en estructuras económicas, sociales y medioambientales) en cada periodo histórico. Ejemplifica analizando <b>con detalle</b> diferentes objetos técnicos y tecnológicos, las funciones que cumplían, su relación con el entorno (aprovechamiento de materias primas y recursos naturales) y su evolución en cada época.</p>	<p>Investiga, <b>con sistematicidad y rigor</b>, en diferentes fuentes (documentación escrita y digital), con el fin de identificar e interpretar los cambios tecnológicos que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad, de modo que valora <b>con sentido crítico</b>, su repercusión (en estructuras económicas, sociales y medioambientales) en cada periodo histórico. Ejemplifica analizando <b>con detalle y profundidad</b> diferentes objetos técnicos y tecnológicos, las funciones que cumplían, su relación con el entorno (aprovechamiento de materias primas y recursos naturales) y su evolución en cada época.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES