

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 1.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>1. Diseñar y crear un producto tecnológico sencillo de forma guiada, identificando y describiendo las etapas necesarias; y realizar las operaciones técnicas previstas en el plan de trabajo para investigar su influencia en la sociedad y proponer mejoras, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de diseñar y crear un prototipo que dé solución a un problema técnico, en el taller y de forma guiada y colaborativa, distribuyendo tareas y responsabilidades; de proponer y realizar las operaciones técnicas previstas, siguiendo criterios de seguridad e higiene, manteniendo en condiciones adecuadas el entorno de trabajo, y documentando su construcción. Para ello deberá identificar, describir y desarrollar cada una de las etapas del proceso de resolución de problemas tecnológicos, acorde a los medios disponibles (herramientas, materiales, etc.), utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios seguridad y respeto al medio ambiente; y buscar, analizar y seleccionar información, usando bibliografía o las herramientas TIC necesarias en cada caso, para proponer mejoras, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p>	<p>Diseña y crea, con imprecisiones y mostrando desorden, el prototipo de un producto tecnológico sencillo que da solución a un problema técnico, partiendo de un guión establecido y apoyándose en las TIC. Así, identifica y describe, aplicando erróneamente la terminología, las fases y operaciones técnicas de un plan de trabajo y las ejecuta. Durante el proceso muestra muchas dificultades para mantener una actitud colaborativa, asumir y distribuir tareas y responsabilidades y ajustarse a cada una de las etapas. Apenas recurre a estrategias de resolución de problemas tecnológicos, de acuerdo a los recursos materiales y organizativos ofrecidos (herramientas, materiales, etc.) y los utiliza solicitando constantemente ayuda con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente. Además, propone mejoras a su producto buscando ejemplos y comparándolos con el resultado de su trabajo.</p>	<p>Diseña y crea, con algunos errores y mostrando desorden en algunos aspectos, el prototipo de un producto tecnológico sencillo que da solución a un problema técnico, partiendo de un guión establecido y apoyándose en las TIC. Así, identifica y describe, aplicando la terminología de manera elemental, las fases y operaciones técnicas de un plan de trabajo y las ejecuta. Durante el proceso muestra irregularmente una actitud colaborativa, asumiendo y distribuyendo tareas y responsabilidades y ajustándose a cada una de las etapas. También recurre a estrategias de resolución de problemas tecnológicos, de acuerdo a los recursos materiales y organizativos ofrecidos (herramientas, materiales, etc.) y los utiliza solicitando constantemente ayuda con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente. Además, propone mejoras a su producto buscando ejemplos y comparándolos con el resultado de su trabajo.</p>	<p>Diseña y crea con sistematicidad el prototipo de un producto tecnológico sencillo que da solución a un problema técnico, partiendo de un guión establecido y apoyándose en las TIC. Así, identifica y describe, aplicando gran parte de la terminología, las fases y operaciones técnicas de un plan de trabajo y las ejecuta. Durante el proceso muestra con regularidad una actitud colaborativa, asumiendo y distribuyendo tareas y responsabilidades y ajustándose a cada una de las etapas. También recurre a estrategias de resolución de problemas tecnológicos, de acuerdo a los recursos materiales y organizativos ofrecidos (herramientas, materiales, etc.) y los utiliza solicitando eventualmente ayuda con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente. Además, propone mejoras a su producto buscando ejemplos y comparándolos con el resultado de su trabajo.</p>	<p>Diseña y crea con sistematicidad el prototipo de un producto tecnológico sencillo que da solución a un problema técnico, partiendo de un guión establecido y apoyándose en las TIC. Así, identifica y describe, aplicando la terminología, las fases y operaciones técnicas de un plan de trabajo y las ejecuta. Durante el proceso muestra con regularidad una actitud colaborativa, asumiendo y distribuyendo tareas y responsabilidades y ajustándose a cada una de las etapas. También recurre a estrategias de resolución de problemas tecnológicos, de acuerdo a los recursos materiales y organizativos ofrecidos (herramientas, materiales, etc.) y los utiliza autónomamente con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente. Además, propone mejoras a su producto buscando ejemplos y comparándolos con el resultado de su trabajo.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 1.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>2. Elaborar la documentación técnica y gráfica necesaria para explicar las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización, con el fin de utilizarla como elemento de información de productos tecnológicos, mediante la interpretación y representación de bocetos y croquis.</p> <p>Con este criterio se busca que el alumnado sea capaz de elaborar la documentación técnica necesaria para definir y explicar completamente la fase de diseño de un prototipo, mediante la representación e interpretación de bocetos y croquis como elementos de información haciendo uso de los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador...) y de software específico de apoyo.</p>	<p>Elabora con ayuda constante la documentación técnica y gráfica necesaria para definir y explicar las fases de un producto tecnológico desde su diseño hasta su comercialización, en los apartados más elementales, resultando muy mejorable con respecto al nivel, a pesar de la ayuda. Para ello se apoya, primero, en la interpretación de bocetos, croquis paradigmáticos sencillos, así como ejemplos de vistas y perspectivas adaptadas. Posteriormente, realiza representaciones que consigue con muchos errores, demostrando que aplica con dificultad los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador, ...) y de software específico de apoyo.</p>	<p>Elabora con ayuda constante la documentación técnica y gráfica necesaria para definir y explicar las fases de un producto tecnológico desde su diseño hasta su comercialización, en los apartados más elementales, resultando mejorable con respecto al nivel. Para ello se apoya, primero, en la interpretación de bocetos, croquis paradigmáticos sencillos, así como ejemplos de vistas y perspectivas adaptadas. Posteriormente, realiza representaciones que consigue con algunos errores, demostrando que aplica con dificultad los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador, ...) y de software específico de apoyo.</p>	<p>Elabora con ayuda la documentación técnica y gráfica necesaria para definir y explicar la fase de diseño de un prototipo, en los apartados más apropiada al nivel. Para ello se apoya, primero, en la interpretación de bocetos, croquis paradigmáticos sencillos, así como ejemplos de vistas y perspectivas adaptadas. Posteriormente, realiza representaciones que consigue con aproximación, demostrando que aplica con soltura los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador, ...) y de software específico de apoyo.</p>	<p>Elabora con autonomía en todos sus apartados, la documentación técnica y gráfica necesaria para definir y explicar las fases de un producto tecnológico desde su diseño hasta su comercialización, resultando apropiada al nivel. Para ello se apoya, primero, en la interpretación de bocetos, croquis paradigmáticos de cierta complejidad, así como ejemplos de vistas y perspectivas adaptadas. Posteriormente, realiza representaciones esforzándose en ser riguroso y que consigue con precisión destacable, demostrando que aplica con destreza los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador, ...) y de software específico de apoyo.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 1.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>3. Conocer, analizar, describir y relacionar las propiedades y características de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos, con el fin de reconocer su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.</p> <p>Con este criterio se evalúa si alumnado es capaz de reconocer, analizar, describir, relacionar y comparar las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico (papel y madera) utilizando distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de la información y la comunicación, experimentación, observación directa), así como de aplicar estos conocimientos para decidir la elección de uno u otro según la finalidad a la que esté destinado. Deberá, asimismo, tenerlas en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos, considerar el impacto ambiental generado por su fabricación y su uso, valorando medidas de ahorro económico y fomentando la reducción de la huella ecológica.</p>	<p>Reconoce, describe, analiza, compara y relaciona con mucha dificultad y errores graves las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico. Para ello utiliza siguiendo pautas concretas distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica con errores destacables estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado, y los reproduce en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos y el impacto ambiental generado en su fabricación y su uso, sin tener en cuenta medidas de ahorro económico para fomentar la reducción de la huella ecológica.</p>	<p>Reconoce, describe, analiza, compara y relaciona con dificultad las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico. Para ello utiliza siguiendo indicaciones distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica con errores estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado, y los tiene en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos por el impacto ambiental generado en su fabricación y su uso, valorando ambiguamente medidas de ahorro económico para fomentar la reducción de la huella ecológica.</p>	<p>Reconoce, describe, analiza, compara y relaciona con soltura las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico. Para ello utiliza con autonomía adecuada al nivel distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica con algunos errores estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado, y los tiene en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos por el impacto ambiental generado en su fabricación y su uso, valorando comprometidamente medidas de ahorro económico para fomentar la reducción de la huella ecológica.</p>	<p>Reconoce, describe, analiza, compara y relaciona con soltura las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico. Para ello utiliza con autonomía adecuada al nivel distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica con acierto estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado, y los tiene en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos por el impacto ambiental generado en su fabricación y su uso, valorando comprometidamente medidas de ahorro económico para fomentar la reducción de la huella ecológica.</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						

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 1.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>4. Emplear, manipular y mecanizar materiales convencionales en operaciones básicas de conformado, asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto respetando sus características y propiedades, utilizando las técnicas y herramientas necesarias en cada caso y prestando especial atención a las normas de seguridad, salud e higiene.</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado manipule y mecanice materiales convencionales (madera y papel) en el taller, manteniendo sus características y propiedades específicas, con el fin de construir un prototipo, asociando la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando y manipulando las herramientas y técnicas adecuadas en cada caso, trabajando en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras, valorando el proceso creativo y de diseño, respetando las normas de salud, seguridad e higiene, a la vez que prestando atención a la necesidad de mantener el entorno de trabajo en condiciones adecuadas y economizando los recursos materiales utilizados y aplicando criterios sostenibles.</p>	<p>Emplea, manipula y mecaniza con mucha dificultad materiales convencionales (madera y papel) en el taller, manteniendo sus características y propiedades específicas, y construye, con un pobre acabado, un prototipo. Asocia con errores la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando del mismo modo las herramientas y técnicas idóneas en cada caso. Las manipula, con inseguridad, teniendo problemas para trabajar en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras. Muestra ocasionalmente en las sesiones de trabajo interés y dedicación constante por el proceso creativo, el diseño, las normas de salud, seguridad e higiene, la limpieza y orden del entorno de trabajo y la economía de recursos aplicando, solo si se le indica, criterios sostenibles.</p>	<p>Emplea, manipula y mecaniza con dificultad materiales convencionales (madera y papel) en el taller, manteniendo sus características y propiedades específicas, y construye, con acabado mejorable, un prototipo. Asocia con algunos errores la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando del mismo modo las herramientas y técnicas idóneas en cada caso. Las manipula, sin cumplir con la seguridad, teniendo algunos problemas para trabajar en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras. Muestra ocasionalmente en las sesiones de trabajo interés y dedicación constante por el proceso creativo, el diseño, las normas de salud, seguridad e higiene, la limpieza y orden del entorno de trabajo y la economía de recursos aplicando, según se le indica, criterios sostenibles.</p>	<p>Emplea, manipula y mecaniza con destreza adecuada al nivel materiales convencionales (madera y papel) en el taller, manteniendo sus características y propiedades específicas, y construye, con buen acabado, un prototipo. Asocia con escasos errores la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando las herramientas y técnicas idóneas en cada caso. Las manipula, con seguridad, trabajando en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras. Muestra con regularidad en las sesiones de trabajo interés y dedicación constante por el proceso creativo, el diseño, las normas de salud, seguridad e higiene, la limpieza y orden del entorno de trabajo y la economía de recursos y aplica, según se le indica, criterios sostenibles.</p>	<p>Emplea, manipula y mecaniza con destreza adecuada al nivel materiales convencionales (madera y papel) en el taller, manteniendo sus características y propiedades específicas, y construye, con buen acabado, un prototipo. Asocia con adecuación la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando las herramientas y técnicas idóneas en cada caso. Las manipula, con autonomía y seguridad, trabajando en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras. Muestra siempre en las sesiones de trabajo interés y dedicación constante por el proceso creativo, el diseño, las normas de salud, seguridad e higiene, la limpieza y orden del entorno de trabajo y la economía de recursos y aplica con iniciativa propia, criterios sostenibles.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 1.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>5. Diseñar prototipos sencillos de estructuras para, por medio de la experimentación, analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas y reconocer la tipología y estabilidad de las mismas en objetos cotidianos de su entorno más inmediato, en Canarias y en general.</p> <p>Con este criterio se busca que el alumnado sea capaz, construyendo un prototipo sencillo de estructura y realizando las comprobaciones necesarias en él, de identificar, describir y analizar los cinco tipos de esfuerzos a los que pueden estar sometidas y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura, manteniendo criterios de estabilidad; todo esto debe realizarse bajo criterios de no discriminación, respeto mutuo y teniendo en cuenta las normas básicas de seguridad, salud e higiene y de ahorro de material. Además, debe reconocer, clasificar y describir las características propias que configuran las tipologías de estructuras presentes en su entorno apoyándose en información escrita, audiovisual o digital.</p>	<p>Diseña, contemplando alguna de las partes y elementos más evidentes, prototipos de estructuras sencillas. Por medio de la experimentación que desarrolla siguiendo pautas e indicaciones constantemente, analiza y describe los esfuerzos a los que están sometidas. Comete errores para reconocer en los aspectos más relevantes la tipología y estabilidad de las mismas en objetos cotidianos de su entorno más inmediato, y en general en Canarias.</p>	<p>Diseña, contemplando las partes y elementos más relevantes, prototipos de estructuras sencillas. Por medio de la experimentación que desarrolla siguiendo pautas e indicaciones, analiza y describe los esfuerzos a los que están sometidas, de modo que reconoce en los aspectos más relevantes la tipología y estabilidad de las mismas en objetos cotidianos de su entorno más inmediato, y en general en Canarias.</p>	<p>Diseña, contemplando todas sus partes y elementos, prototipos de estructuras sencillas. Por medio de la experimentación que desarrolla autónomamente con método, analiza y describe con pertinencia y autonomía los esfuerzos a los que están sometidas, de modo que reconoce con habilidad la tipología y estabilidad de las mismas en objetos cotidianos de su entorno más inmediato, y en general en Canarias.</p>	<p>Diseña, contemplando todas sus partes y elementos, prototipos de estructuras sencillas. Por medio de la experimentación que desarrolla autónomamente con método e ingenio, analiza y describe con pertinencia y autonomía los esfuerzos a los que están sometidas, de modo que reconoce con facilidad y dominio la tipología y estabilidad de las mismas en objetos cotidianos de su entorno más inmediato, y en general en Canarias.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA						
					TECNOLOGÍA/COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y						
					COMPETENCIA DIGITAL						
					APRENDER A APRENDER						
					COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
					SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
					CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 1.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>6. Observar y describir los operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos en máquinas y sistemas cotidianos integrados en una estructura, para comprender su funcionamiento, cómo se transforma o transmite el movimiento y la relación existente entre los distintos elementos presentes en una máquina.</p> <p>Con este criterio se busca que a través de la observación e identificación de los operadores mecánicos así como de su manipulación, el alumnado debe describir y explicar la función de los distintos elementos que configuran una máquina o sistema, desde el punto de vista estructural y mecánico, describiendo la transformación y transmisión del movimiento por los distintos mecanismos presentes, mediante información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos).</p>	<p>Observa, identifica, manipula y describe con muchas incorrecciones los operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos en máquinas y sistemas cotidianos integrados en una estructura, de modo que no demuestra comprender su funcionamiento y la relación existente entre los distintos elementos presentes. Lo comunica con ambigüedad y errores, mediante información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos).</p>	<p>Observa, identifica, manipula y describe con incorrecciones los operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos en máquinas y sistemas cotidianos integrados en una estructura, de modo que comprende los aspectos elementales su funcionamiento y la relación existente entre los distintos elementos presentes. Lo comunica con ambigüedad, mediante información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos).</p>	<p>Observa, identifica, manipula y describe con corrección los operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos en máquinas y sistemas cotidianos integrados en una estructura, de modo que comprende su funcionamiento y la relación existente entre los distintos elementos presentes. Lo comunica con claridad y seguridad, mediante información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos).</p>	<p>Observa, identifica, manipula y describe con corrección y detalle los operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos en máquinas y sistemas cotidianos integrados en una estructura, de modo que comprende su funcionamiento y la relación existente entre los distintos elementos presentes. Lo comunica con claridad, precisión y seguridad, mediante información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos).</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA						
					TECNOLOGÍA/COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y						
					COMPETENCIA DIGITAL						
					APRENDER A APRENDER						
					COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
					SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
					CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 1.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>7. Analizar y describir la naturaleza de la corriente eléctrica y sus efectos, así como diseñar y simular circuitos eléctricos con operadores elementales, utilizando la simbología adecuada para analizar su funcionamiento.</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado sea capaz de describir la naturaleza de la energía eléctrica y sus efectos (luz, calor, electromagnetismo), asimismo, ser consciente de su uso masivo en nuestro modo de vida y de los riesgos y efectos que sobre los seres humanos conlleva ese uso. También, que sea capaz de diseñar y simular circuitos utilizando software específico y simbología adecuada con operadores básicos (lámparas, zumbadores, motores, baterías y conectores, etc.), así como de comprobar y analizar su funcionamiento.</p>	<p>Describe y analiza de forma vaga y con errores graves la naturaleza de la energía eléctrica, sus efectos (luz, calor, electromagnetismo), así como los riesgos que sobre los seres humanos y el planeta, en general, conlleva su uso irresponsable. Diseña y simula con muchas dificultades circuitos con operadores básicos (lámparas, zumbadores, motores, baterías y conectores, etc.) empleando del mismo modo software específico y la simbología adecuada para analizar su funcionamiento.</p>	<p>Describe y analiza de forma superficial la naturaleza de la energía eléctrica, sus efectos (luz, calor, electromagnetismo), así como los riesgos que sobre los seres humanos y el planeta, en general, conlleva su uso irresponsable. Diseña y simula con dificultades circuitos con operadores básicos (lámparas, zumbadores, motores, baterías y conectores, etc.) empleando del mismo modo software específico y la simbología adecuada para analizar su funcionamiento.</p>	<p>Describe y analiza en los aspectos fundamentales la naturaleza de la energía eléctrica, sus efectos (luz, calor, electromagnetismo), así como los riesgos que sobre los seres humanos y el planeta, en general, conlleva su uso irresponsable. Diseña y simula con destreza circuitos con operadores básicos (lámparas, zumbadores, motores, baterías y conectores, etc.) empleando software específico y la simbología adecuada para analizar su funcionamiento.</p>	<p>Describe y analiza en profundidad la naturaleza de la energía eléctrica, sus efectos (luz, calor, electromagnetismo), así como los riesgos que sobre los seres humanos y el planeta, en general, conlleva su uso irresponsable. Diseña y simula con destreza y acierto, circuitos con operadores básicos (lámparas, zumbadores, motores, baterías y conectores, etc.) empleando software específico y la simbología adecuada para analizar su funcionamiento.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA						
					TECNOLOGÍA/COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y						
					COMPETENCIA DIGITAL						
					APRENDER A APRENDER						
					COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
					SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
					CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 1.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>8. Identificar y distinguir las partes de un equipo informático y hacer un uso adecuado para elaborar y comunicar proyectos técnicos utilizando el software y los canales de búsqueda e intercambio de información necesarios, siguiendo criterios de seguridad en la red.</p> <p>Con este criterio se busca que el alumnado sea capaz de identificar y distinguir los componentes de un ordenador y de sustituir piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación,...), y también, debe ser capaz de elaborar proyectos técnicos, presentarlos y difundirlos haciendo uso de las TIC, siguiendo criterios de búsqueda e intercambio de información y almacenamiento adecuados y teniendo en cuenta las medidas de seguridad aplicables en la red.</p>	<p>Identifica y distingue con errores graves los componentes de un ordenador, de manera que sustituye solo siguiendo pautas piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación,...) e instala del mismo modo el software adecuado, mejorando el funcionamiento. Emplea los equipos informáticos para elaborar proyectos técnicos que presenta y difunde haciendo uso de las TIC, demostrando un nivel muy inicial y mejorable de dominio. Lo consigue aplicando con inconsistencia los criterios más básicos de búsqueda, de intercambio de información, de almacenamiento y de seguridad que se emplean en la red.</p>	<p>Identifica y distingue con errores los componentes de un ordenador, de manera que sustituye siguiendo pautas piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación,...) e instala del mismo modo el software adecuado, mejorando el funcionamiento. Emplea los equipos informáticos para elaborar proyectos técnicos que presenta y difunde haciendo uso de las TIC, demostrando un nivel muy inicial y mejorable de dominio. Lo consigue aplicando con inconsistencia los criterios más básicos de búsqueda, de intercambio de información, de almacenamiento y de seguridad que se emplean en la red.</p>	<p>Identifica y distingue con algunos errores los componentes de un ordenador, de manera que sustituye con bastante autonomía piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación,...) e instala con soltura el software adecuado, mejorando el funcionamiento. Emplea los equipos informáticos para elaborar proyectos técnicos que presenta y difunde haciendo uso de las TIC, demostrando un nivel aceptable de dominio. Lo consigue aplicando con pertinencia los criterios más básicos de búsqueda, de intercambio de información, de almacenamiento y de seguridad que se emplean en la red.</p>	<p>Identifica y distingue con acierto los componentes de un ordenador, de manera que sustituye con autonomía piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación,...) e instala con soltura el software adecuado, mejorando el funcionamiento. Emplea los equipos informáticos para elaborar proyectos técnicos que presenta y difunde haciendo uso de las TIC, demostrando un dominio destacable con respecto al nivel. Lo consigue aplicando con pertinencia criterios de búsqueda, de intercambio de información, de almacenamiento y de seguridad que se emplean en la red.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	TECNOLOGÍA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 2.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>1. Diseñar y crear un producto tecnológico sencillo, identificando y describiendo las etapas necesarias; y realizar las operaciones técnicas previstas en el plan de trabajo para investigar su influencia en la sociedad y proponer mejoras, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p> <p>Con este criterio se busca comprobar si el alumnado es capaz de diseñar y crear en el taller, un prototipo sencillo que dé solución a un problema técnico de forma colaborativa e igualitaria, distribuyendo tareas y responsabilidades; de proponer y realizar las operaciones técnicas previstas, siguiendo criterios de seguridad e higiene, manteniendo en condiciones adecuadas el entorno de trabajo, y documentando, a partir de un guión establecido y haciendo uso de las TIC, su planificación y construcción. Para ello deberá identificar, describir, utilizando el vocabulario apropiado, y desarrollar cada una de las etapas del proceso de resolución de problemas tecnológicos, acorde a los medios disponibles (herramientas, materiales, etc.), utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente; y buscar, analizar y seleccionar información de manera guiada, usando bibliografía o las herramientas TIC necesarias en cada caso, siguiendo los criterios de seguridad establecidos para trabajar en la web, para investigar su influencia en la sociedad y proponer mejoras, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p>	<p>Diseña y crea, con imprecisiones y mostrando desorden, el prototipo de un producto tecnológico sencillo que da solución a un problema técnico, partiendo de un guión establecido y apoyándose en las TIC. Así, identifica y describe, aplicando erróneamente la terminología, las fases y operaciones técnicas de un plan de trabajo y las ejecuta. Durante el proceso muestra muchas dificultades para mantener una actitud colaborativa, asumir y distribuir tareas y responsabilidades y ajustarse a cada una de las etapas. Apenas recurre a estrategias de resolución de problemas tecnológicos, de acuerdo a los recursos materiales y organizativos ofrecidos (herramientas, materiales, etc.) y los utiliza solicitando constantemente ayuda con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente. Además, nunca propone mejoras a su producto buscando ejemplos y comparándolos con el resultado de su trabajo.</p>	<p>Diseña y crea, con algunos errores y mostrando desorden en algunos aspectos, el prototipo de un producto tecnológico sencillo que da solución a un problema técnico, partiendo de un guión establecido y apoyándose en las TIC. Así, identifica y describe, aplicando la terminología más elemental, las fases y operaciones técnicas de un plan de trabajo y las ejecuta. Durante el proceso muestra irregularmente una actitud colaborativa, asumiendo y distribuyendo tareas y responsabilidades y ajustándose a cada una de las etapas. También recurre a estrategias de resolución de problemas tecnológicos, de acuerdo a los recursos materiales y organizativos ofrecidos (herramientas, materiales, etc.) y los utiliza solicitando constantemente ayuda con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente. Además, propone mejoras a su producto buscando ejemplos y comparándolos con el resultado de su trabajo.</p>	<p>Diseña y crea sistemáticamente el prototipo de un producto tecnológico sencillo que da solución a un problema técnico, partiendo de un guión establecido y apoyándose en las TIC. Así, identifica y describe, aplicando gran parte de la terminología, las fases y operaciones técnicas de un plan de trabajo y las ejecuta. Durante el proceso muestra con regularidad una actitud colaborativa, asumiendo y distribuyendo tareas y responsabilidades y ajustándose a cada una de las etapas. También recurre a estrategias de resolución de problemas tecnológicos, de acuerdo a los recursos materiales y organizativos ofrecidos (herramientas, materiales, etc.) y los utiliza solicitando eventualmente ayuda con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente. Además, propone mejoras a su producto buscando ejemplos y comparándolos con el resultado de su trabajo.</p>	<p>Diseña y crea sistemáticamente el prototipo de un producto tecnológico sencillo que da solución a un problema técnico, partiendo de un guión establecido y apoyándose en las TIC. Así, identifica y describe, aplicando la terminología, las fases y operaciones técnicas de un plan de trabajo y las ejecuta. Durante el proceso muestra con regularidad una actitud colaborativa, asumiendo y distribuyendo tareas y responsabilidades y ajustándose a cada una de las etapas. También recurre a estrategias de resolución de problemas tecnológicos, de acuerdo a los recursos materiales y organizativos ofrecidos (herramientas, materiales, etc.) y los utiliza autónomamente con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente. Además, propone mejoras a su producto buscando ejemplos y comparándolos con el resultado de su trabajo.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 2.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>2. Elaborar la documentación técnica y gráfica necesaria para explicar las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización, con el fin de utilizarla como elemento de información de productos tecnológicos, mediante la interpretación y representación de bocetos, croquis, vistas y perspectivas de objetos, aplicando en su caso, criterios de normalización y escalas.</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado sea capaz de elaborar la documentación técnica necesaria para definir y explicar la fase de diseño de un prototipo, mediante la representación e interpretación de bocetos y croquis como elementos de información, así como a través de vistas y perspectivas, aplicando los criterios normalizados de acotación y escalas y haciendo uso de los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador,...) y de software específico de apoyo.</p>	<p>Elabora solo con ayuda la documentación técnica y gráfica necesaria para definir y explicar la fase de diseño de un prototipo, en los apartados básicos, resultando errónea en alguno de sus puntos. Para ello se apoya, primero, en la interpretación de bocetos, croquis paradigmáticos más sencillos, así como ejemplos de vistas y perspectivas seleccionadas. Posteriormente, realiza representaciones que consiguen con imprecisiones destacables, demostrando que aplica con dificultad los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador,...) y de software específico de apoyo.</p>	<p>Elabora con ayuda la documentación técnica y gráfica necesaria para definir y explicar la fase de diseño de un prototipo, en los apartados básicos, resultando mejorable. Para ello se apoya, primero, en la interpretación de bocetos, croquis paradigmáticos más sencillos, así como ejemplos de vistas y perspectivas seleccionadas. Posteriormente, realiza representaciones que consiguen con imprecisiones, demostrando que aplica los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador,...) y de software específico de apoyo, faltándole adquirir más dominio.</p>	<p>Elabora con poca ayuda la documentación técnica y gráfica necesaria para definir y explicar la fase de diseño de un prototipo, en todos sus apartados, resultando apropiada al nivel. Para ello se apoya, primero, en la interpretación de bocetos, croquis paradigmáticos de cierta complejidad, así como ejemplos de vistas y perspectivas seleccionadas. Posteriormente, realiza representaciones que consiguen con precisión, demostrando que aplica con dominio los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador,...) y de software específico de apoyo.</p>	<p>Elabora con autonomía la documentación técnica y gráfica necesaria para definir y explicar la fase de diseño de un prototipo, en todos sus apartados, resultando muy apropiada al nivel. Para ello se apoya, primero, en la interpretación de bocetos, croquis paradigmáticos de cierta complejidad, así como ejemplos de vistas y perspectivas seleccionadas. Posteriormente, realiza representaciones que consiguen con precisión y limpieza, demostrando que aplica con dominio los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador,...) y de software específico de apoyo.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	TECNOLOGÍA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 2.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>3. Conocer, analizar, describir y relacionar las propiedades y características de los materiales metálicos utilizados en la construcción de objetos tecnológicos, con el fin de reconocer su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.</p> <p>Con este criterio se evalúa que el alumnado debe ser capaz de reconocer, analizar, describir, relacionar y comparar, siguiendo esquemas dados, las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales metálicos usados en la construcción de objetos tecnológicos de uso técnico, utilizando distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica con mucha dificultad, a pesar de las pautas, estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado. Deberá, asimismo, tenerlas en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos, considerar el impacto ambiental generado por su fabricación y su uso, valorando medidas de ahorro económico y fomentando la reducción de la huella ecológica.</p>	<p>Reconoce, describe, analiza, compara y relaciona con errores graves las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico. Para ello utiliza, necesitando de ayuda, distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica con mucha dificultad, a pesar de las pautas, estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado, y los tiene en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos por el impacto ambiental generado en su fabricación y su uso, mostrando dejadez por las medidas de ahorro económico para fomentar la reducción de la huella ecológica.</p>	<p>Reconoce, describe, analiza, compara y relaciona con errores las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico. Para ello utiliza, solicitando ayuda con frecuencia con frecuencia, distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica siguiendo pautas estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado, y los tiene en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos por el impacto ambiental generado en su fabricación y su uso, mostrando compromiso por las medidas de ahorro económico para fomentar la reducción de la huella ecológica.</p>	<p>Reconoce, describe, analiza, compara y relaciona con algunos errores poco destacables las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico. Para ello utiliza, solicitando ayuda en momentos puntuales, distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica siguiendo pautas estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado, y los tiene en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos por el impacto ambiental generado en su fabricación y su uso, mostrando compromiso por las medidas de ahorro económico para fomentar la reducción de la huella ecológica.</p>	<p>Reconoce, describe, analiza, compara y relaciona con acierto las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico. Para ello utiliza con autonomía distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica con criterio propio estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado, y los tiene en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos mostrando conciencia por el impacto ambiental generado en su fabricación y su uso, y valorando con iniciativa propia medidas de ahorro económico para fomentar la reducción de la huella ecológica.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 2.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>4. Emplear, manipular y mecanizar materiales convencionales en operaciones básicas de conformado, asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto respetando sus características y propiedades, empleando las técnicas y herramientas necesarias en cada caso y prestando especial atención a las normas de seguridad, salud e higiene.</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado manipule y mecanice materiales convencionales (especialmente metales) en el taller, manteniendo sus características y propiedades específicas, con el fin de construir un prototipo a partir de unas indicaciones dadas, asociando la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando y manipulando las herramientas y técnicas adecuadas en cada caso, trabajando en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras, valorando el proceso creativo, de diseño y las aportaciones del grupo, respetando las normas de salud, seguridad e higiene, a la vez que prestando atención a la necesidad de mantener el entorno de trabajo en condiciones adecuadas y economizando los recursos materiales utilizados y aplicando criterios medioambientales.</p>	<p>Emplea, manipula y mecaniza con dificultad materiales convencionales (madera y papel) en el taller, manteniendo sus características y propiedades específicas, y construye, de forma incompleta y muy mejorable en el acabado, un prototipo. Asocia con errores la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, al identificar las herramientas y técnicas adecuadas en cada caso. Las manipula, con inseguridad, y tiene problemas al trabajar en equipo, mostrando desinterés y escasa dedicación por el proceso creativo, el diseño, las normas de salud, seguridad e higiene, la limpieza y orden del entorno de trabajo y la economía de recursos, ya que olvida frecuentemente aplicar criterios de sostenibilidad.</p>	<p>Emplea, manipula y mecaniza con alguna dificultad materiales convencionales (madera y papel) en el taller, manteniendo sus características y propiedades específicas, y construye, con acabado mejorable, un prototipo. Asocia con algunos errores la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, al identificar las herramientas y técnicas adecuadas en cada caso. Las manipula, con inseguridad por momentos, y del mismo modo, al trabajar en equipo, pues muestra irregularmente interés y dedicación por el proceso creativo, el diseño, las normas de salud, seguridad e higiene, la limpieza y orden del entorno de trabajo y la economía de recursos, olvidando en ocasiones aplicar criterios de sostenibilidad.</p>	<p>Emplea, manipula y mecaniza con destreza materiales convencionales (madera y papel) en el taller, manteniendo sus características y propiedades específicas, y construye, con buen acabado, un prototipo. Asocia con adecuación la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando las herramientas y técnicas adecuadas en cada caso. Las manipula, con autonomía y seguridad, trabajando en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras. Muestra regularmente en las sesiones de trabajo interés y dedicación constante por el proceso creativo, el diseño, las normas de salud, seguridad e higiene, la limpieza y orden del entorno de trabajo y la economía de recursos aplicando, con iniciativa, criterios sostenibles.</p>	<p>Emplea, manipula y mecaniza con ingenio y destreza materiales convencionales (madera y papel) en el taller, manteniendo sus características y propiedades específicas, y construye, con acabado destacable, un prototipo. Asocia con adecuación la documentación técnica al proceso de producción de este objeto identificando, las herramientas y técnicas adecuadas en cada caso. Las manipula, con autonomía y seguridad, trabajando en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras. Muestra regularmente en las sesiones de trabajo interés y dedicación constante por el proceso creativo, el diseño, las normas de salud, seguridad e higiene, la limpieza y orden del entorno de trabajo y la economía de recursos aplicando, con iniciativa, criterios sostenibles.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 2.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>5. Manejar y simular los operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos en máquinas y sistemas cotidianos integrados en una estructura, para comprender su funcionamiento, cómo se transforma o transmite el movimiento y la relación existente entre los distintos elementos presentes en una máquina.</p> <p>Con este criterio, a través de la observación y simulación de los operadores mecánicos mediante software específico y simbología normalizada así como de su manipulación, el alumnado debe explicar, siguiendo unas pautas establecidas y utilizando el vocabulario adecuado, la función de los distintos elementos que configuran una máquina o sistema, desde el punto de vista estructural y mecánico, describiendo la transformación y transmisión del movimiento por los distintos mecanismos presentes, mediante información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos) y calcular cuando sea necesario la relación de transmisión de los diferentes elementos mecánicos (poleas y engranajes) y aplicar la ley de la palanca.</p>	<p>Observa, simula y manipula con muchas dificultades los operadores mecánicos mediante el uso de software específico y simbología normalizada, demostrando que no adquiere los aprendizajes básicos. Explica, sin recurrir a la terminología más básica y saltándose las pautas, la función de los distintos elementos que configuran una máquina o sistema, tanto desde el punto de vista estructural como mecánico. Describe con incoherencias y errores la transformación y transmisión del movimiento por los distintos mecanismos presentes, apoyándose en información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos) y calcula cometiendo fallos la relación de transmisión de los diferentes elementos mecánicos (poleas y engranajes) y del mismo modo aplica la ley de la palanca.</p>	<p>Observa, simula y manipula con alguna dificultad los operadores mecánicos mediante el uso de software específico y simbología normalizada, demostrando que adquiere los aprendizajes básicos. Explica, siguiendo unas pautas establecidas y empleando la terminología más básica, la función de los distintos elementos que configuran una máquina o sistema, tanto desde el punto de vista estructural como mecánico. Describe con algunas incoherencias la transformación y transmisión del movimiento por los distintos mecanismos presentes, apoyándose en información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos) y calcula con imprecisiones la relación de transmisión de los diferentes elementos mecánicos (poleas y engranajes) y del mismo modo aplica la ley de la palanca.</p>	<p>Observa, simula y manipula con destreza los operadores mecánicos mediante el uso de software específico y simbología normalizada, demostrando dominio. Explica con la terminología, siguiendo unas pautas establecidas y, la función de los distintos elementos que configuran una máquina o sistema, tanto desde el punto de vista estructural como mecánico. Describe con propiedad y coherencia la transformación y transmisión del movimiento por los distintos mecanismos presentes, apoyándose en información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos) y calcula con precisión la relación de transmisión de los diferentes elementos mecánicos (poleas y engranajes) y del mismo modo aplica la ley de la palanca.</p>	<p>Observa, simula y manipula con destreza los operadores mecánicos mediante el uso de software específico y simbología normalizada, demostrando dominio e ingenio. Explica con claridad terminológica, siguiendo unas pautas establecidas, la función de los distintos elementos que configuran una máquina o sistema, tanto desde el punto de vista estructural como mecánico. Describe con propiedad y coherencia la transformación y transmisión del movimiento por los distintos mecanismos presentes, apoyándose en información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos) y calcula con precisión y lucidez la relación de transmisión de los diferentes elementos mecánicos (poleas y engranajes) y del mismo modo aplica la ley de la palanca.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 2.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>6. Analizar y describir el proceso de generación de energía eléctrica a partir de diferentes fuentes de energía, y su conversión en otras manifestaciones energéticas, relacionando los efectos de la misma.</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado sea consciente de la necesidad de la energía eléctrica en nuestra sociedad, de sus efectos positivos y negativos sobre nuestra vida, así como de los riesgos y efectos que sobre los seres humanos conlleva su uso irresponsable; también se desea que haciendo uso de las herramientas TIC necesarias, y a partir de un guión establecido, sea capaz de investigar sobre el proceso de generación y utilización de la energía eléctrica, teniendo en cuenta la necesidad de un consumo responsable respetando los criterios de ahorro y conservación del medio ambiente y la necesidad de alcanzar un desarrollo sostenible.</p>	<p>Describe, analiza e investiga de forma asistemática sobre el proceso de generación de la energía eléctrica, su utilización, su conversión en otras manifestaciones, así como de sus riesgos y efectos en nuestra sociedad y vidas individuales. Durante el proceso demuestra que no cumple del todo con un guión establecido y emplea las TIC sin éxito. En las conclusiones que obtiene reproduciendo la información ofrecida, muestra desinterés por la importancia de un consumo responsable que cumpla con criterios de ahorro, la conservación del medio ambiente y la necesidad de alcanzar un desarrollo sostenible.</p>	<p>Describe, analiza e investiga con cierto desorden sobre el proceso de generación de la energía eléctrica, su utilización, su conversión en otras manifestaciones, así como de sus riesgos y efectos en nuestra sociedad y vidas individuales. Durante el proceso demuestra que no cumple del todo con un guión establecido y emplea las TIC con dificultad. En las conclusiones que obtiene reproduciendo información ofrecida, muestra poco interés por la importancia de un consumo responsable que cumpla con criterios de ahorro, la conservación del medio ambiente y la necesidad de alcanzar un desarrollo sostenible.</p>	<p>Describe, analiza e investiga con método sobre el proceso de generación de la energía eléctrica, su utilización, su conversión en otras manifestaciones, así como de sus riesgos y efectos en nuestra sociedad y vidas individuales. Durante el proceso demuestra que sigue sistemáticamente un guión establecido y emplea las TIC con destreza. En las conclusiones que obtiene a partir de la información, muestra interés y conciencia crítica sobre la importancia de un consumo responsable que cumpla con criterios de ahorro, la conservación del medio ambiente y la necesidad de alcanzar un desarrollo sostenible.</p>	<p>Describe, analiza e investiga con método e iniciativa, sobre el proceso de generación de la energía eléctrica, su utilización, su conversión en otras manifestaciones, así como de sus riesgos y efectos en nuestra sociedad y vidas individuales. Durante el proceso demuestra que sigue sistemáticamente un guión establecido y emplea las TIC con destreza e ingenio. En las conclusiones que obtiene, muestra interés y conciencia crítica sobre la importancia de un consumo responsable que cumpla con criterios de ahorro, la conservación del medio ambiente y la necesidad de alcanzar un desarrollo sostenible.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	TECNOLOGÍA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 2.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>7. Diseñar, simular y construir circuitos eléctricos con operadores elementales y con la simbología adecuada, para analizar su funcionamiento y obtener las magnitudes eléctricas básicas experimentando con instrumentos de medida para compararlas con los datos obtenidos de manera teórica.</p> <p>Este criterio pretende que el alumnado sea capaz de diseñar y simular circuitos, a partir de unas indicaciones dadas, aplicando los conocimientos teóricos previos en la práctica con el fin de lograr el objetivo propuesto, utilizando software específico y simbología adecuada, y de construirlos mediante el uso de operadores básicos (bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores, etc.), teniendo en cuenta las medidas de seguridad necesarias, así como, comprobar y analizar su funcionamiento, medir las magnitudes eléctricas básicas (intensidad y voltaje) usando los instrumentos de medida adecuados o programas de simulación y relacionarlas y compararlas con las obtenidas a partir de la ley de Ohm. También debe ser capaz de calcular el valor de la potencia eléctrica de manera teórica.</p>	<p>Diseña circuitos eléctricos con un pobre acabado y con imprecisiones, y los simula a partir de unas indicaciones dadas, aplicando con inseguridad y errores los conocimientos teóricos previos. Utiliza software específico y la simbología con mucha dificultad, así como para incluir operadores básicos (bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores, etc.) y comprobar y analizar su funcionamiento, lográndolo de una forma incorrecta. Tiene problemas al interpretar las magnitudes eléctricas básicas (intensidad, voltaje y potencia) y usa con poca destreza los instrumentos de medida pertinentes o programas de simulación, de manera que las relaciona y comparara con las obtenidas teóricamente empleando la ley de Ohm, dando lugar a discordancias. Durante el proceso tiene en cuenta ocasionalmente las medidas necesarias de seguridad.</p>	<p>Diseña circuitos eléctricos con acabado mejorable y con imprecisiones, y los simula a partir de unas indicaciones dadas, aplicando con inseguridad y algunos errores los conocimientos teóricos previos. Utiliza software específico y la simbología con dificultad, así como para incluir operadores básicos (bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores, etc.) y comprobar y analizar su funcionamiento, lográndolo de una forma elemental. Tiene problemas al interpretar las magnitudes eléctricas básicas (intensidad, voltaje y potencia) y usa con poca destreza los instrumentos de medida pertinentes o programas de simulación, de manera que las relaciona y comparara con las obtenidas teóricamente empleando la ley de Ohm, dando lugar a discordancias. Durante el proceso tiene en cuenta regularmente las medidas necesarias de seguridad.</p>	<p>Diseña circuitos eléctricos con buen acabado y los simula a partir de unas indicaciones dadas, de modo que aplica con soltura los conocimientos teóricos previos. Utiliza software específico y la simbología, demostrando facilidad. Incluye operadores básicos (bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores, etc.) y analiza con detalle su funcionamiento. Mide con precisión las magnitudes eléctricas básicas (intensidad, voltaje y potencia) y usa del mismo modo los instrumentos de medida pertinentes o programas de simulación, de manera que las relaciona y comparara con acierto con las obtenidas teóricamente empleando la ley de Ohm. Durante el proceso tiene en cuenta regularmente las medidas necesarias de seguridad.</p>	<p>Diseña y simula, con precisión y acabado destacado, circuitos eléctricos, a partir de unas indicaciones dadas y, aplica con soltura los conocimientos teóricos previos. Utiliza, demostrando dominio, software específico y la simbología. Incluye operadores básicos (bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores, etc.) y comprueba y analiza en profundidad su funcionamiento. Mide con destreza y precisión las magnitudes eléctricas básicas (intensidad, voltaje y potencia) y usa del mismo modo los instrumentos de medida pertinentes o programas de simulación, de manera que las relaciona y comparara con acierto con las obtenidas teóricamente empleando la ley de Ohm. Durante el proceso tiene en cuenta siempre las medidas necesarias de seguridad.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 2.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>8. Identificar y distinguir las partes de un equipo informático y hacer un uso adecuado para elaborar y comunicar proyectos técnicos utilizando el software y los canales de búsqueda e intercambio de información necesarios, siguiendo criterios de seguridad en la red.</p> <p>Se pretende que el alumnado sea capaz de identificar y distinguir los componentes de un ordenador y de sustituir piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro,...), así como de instalar el software adecuado; también, debe ser capaz de elaborar proyectos técnicos, presentarlos y difundirlos haciendo uso de las TIC, siguiendo criterios de búsqueda e intercambio de información y almacenamiento adecuados y teniendo en cuenta las medidas de seguridad aplicables en la red.</p>	Identifica y distingue, cometiendo errores graves , los componentes de un ordenador, de manera que sustituye siguiendo pautas piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación,...) e instala de la misma forma el software adecuado, mejorando el funcionamiento. Emplea los equipos informáticos para elaborar proyectos técnicos que presenta y difunde haciendo uso de las TIC, demonstrando un nivel de dominio por debajo del nivel . Lo consigue de la misma forma aplicando con ambigüedad criterios de búsqueda, de intercambio de información, de almacenamiento y de seguridad que se emplean en la red.	Identifica y distingue, cometiendo errores , los componentes de un ordenador, de manera que sustituye con ayuda de guías piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación,...) e instala de la misma forma el software adecuado, mejorando en parte el funcionamiento. Emplea los equipos informáticos para elaborar proyectos técnicos que presenta y difunde haciendo uso de las TIC, demonstrando un nivel novel . Lo consigue de un modo muy básico ambigua criterios de búsqueda, de intercambio de información, de almacenamiento y de seguridad que se emplean en la red.	Identifica y distingue con acierto los componentes de un ordenador, de manera que sustituye con autonomía piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación,...) e instala con soltura el software adecuado, mejorando el funcionamiento. Emplea los equipos informáticos para elaborar proyectos técnicos que presenta y difunde haciendo uso de las TIC, demonstrando un nivel destacable de dominio . Lo consigue aplicando asertivamente criterios de búsqueda, de intercambio de información, de almacenamiento y de seguridad que se emplean en la red.	Identifica y distingue con acierto y facilidad los componentes de un ordenador, de manera que sustituye con autonomía e iniciativa piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación,...) e instala con destreza el software adecuado, mejorando el funcionamiento. Emplea los equipos informáticos para elaborar proyectos técnicos que presenta y difunde haciendo uso de las TIC, demonstrando dominio . Lo consigue aplicando con iniciativa propia y asertivamente criterios de búsqueda, de intercambio de información, de almacenamiento y de seguridad que se emplean en la red.	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	TECNOLOGÍA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 3.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>1. Diseñar y crear un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización, identificando y describiendo las etapas necesarias; y realizar las operaciones técnicas previstas en el plan de trabajo para investigar su influencia en la sociedad y proponer mejoras, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de diseñar y crear un prototipo que dé solución a un problema técnico, en el taller y de forma colaborativa, distribuyendo tareas y responsabilidades; de proponer y realizar las operaciones técnicas previstas, siguiendo criterios de seguridad e higiene, manteniendo en condiciones adecuadas el entorno de trabajo, y documentando su planificación y construcción. Para ello, deberá identificar, describir y desarrollar cada una de las etapas del proceso de resolución de problemas tecnológicos, acorde a los medios disponibles (herramientas, materiales, etc.), utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente; y buscar, analizar y seleccionar información, usando bibliografía o las herramientas TIC necesarias en cada caso, para investigar su influencia en la sociedad y proponer mejoras, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p>	<p>Diseña y crea con desorden el prototipo de un producto tecnológico que da solución a un problema técnico, apoyándose en las TIC. Así, planifica y documenta, cometiendo errores graves en la aplicación de la terminología, las fases y operaciones técnicas de un plan de trabajo y las ejecuta. Durante el proceso muestra dificultad en mantener una actitud colaborativa, asumir o distribuir tareas y responsabilidades y se ajusta mínimamente a cada una de las etapas, empleando con mucha dificultad estrategias de resolución de problemas tecnológicos, de acuerdo a los recursos materiales y organizativos con los que cuenta (herramientas, materiales, etc.). Los utiliza con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente con ayuda. Del mismo modo, propone mejoras a su producto, apoyándose en la consulta de fuentes bibliográficas o sitios web ofrecidas, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p>	<p>Diseña y crea, sin seguir demasiado un método, el prototipo de un producto tecnológico que da solución a un problema técnico, apoyándose en las TIC. Así, planifica y documenta, cometiendo errores en la aplicación de la terminología, las fases y operaciones técnicas de un plan de trabajo. Durante el proceso muestra irregularidad en mantener una actitud colaborativa, asumir o distribuir tareas y responsabilidades y se ajusta en lo básico a cada una de las etapas, empleando con dificultad estrategias de resolución de problemas tecnológicos, de acuerdo a los recursos materiales y organizativos con los que cuenta (herramientas, materiales, etc.). Los utiliza con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente solicitando ayuda. Del mismo modo, propone mejoras a su producto, apoyándose en la consulta de fuentes bibliográficas o sitios web ofrecidas, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p>	<p>Diseña y crea siguiendo un método de trabajo, el prototipo de un producto tecnológico que da solución a un problema técnico, apoyándose en las TIC. Así, planifica y documenta, aplicando la terminología, las fases y operaciones técnicas de un plan de trabajo y las ejecuta. Durante el proceso muestra una actitud colaborativa, pues asume o distribuye tareas y responsabilidades y se ajusta a cada una de las etapas, empleando estrategias de resolución de problemas tecnológicos, de acuerdo a los recursos materiales y organizativos con los que cuenta (herramientas, materiales, etc.). Los utiliza autónomamente con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente. Del mismo modo, propone mejoras a su producto, apoyándose en la consulta de fuentes bibliográficas o sitios web, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p>	<p>Diseña y crea siguiendo un método de trabajo y aportando originalidad el prototipo de un producto tecnológico que da solución a un problema técnico, apoyándose en las TIC. Así, planifica y documenta, aplicando rigurosamente la terminología, las fases y operaciones técnicas de un plan de trabajo y las ejecuta. Durante el proceso muestra una actitud colaborativa, pues asume o distribuye tareas y responsabilidades y se ajusta a cada una de las etapas, empleando estrategias de resolución de problemas tecnológicos, de acuerdo a los recursos materiales y organizativos con los que cuenta (herramientas, materiales, etc.). Los utiliza de manera autónoma y diestra con criterios de economía, seguridad e higiene y respeto al medio ambiente. Del mismo modo, propone mejoras a su producto, apoyándose en la consulta de fuentes bibliográficas o sitios web, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 3.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>2. Elaborar la documentación técnica y gráfica necesaria para explicar las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización, con el fin de utilizarla como elemento de información de productos tecnológicos, mediante la interpretación y representación de bocetos, croquis, vistas y perspectivas de objetos, aplicando en su caso, criterios de normalización y escalas.</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado sea capaz de elaborar la documentación técnica necesaria para definir y explicar completamente la fase de diseño de un prototipo, mediante la representación e interpretación de bocetos y croquis como elementos de información, así como a través de vistas y perspectivas, aplicando los criterios normalizados de acotación y escalas y haciendo uso de los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador,...) y de software específico de apoyo.</p>	<p>Elabora con dificultad la documentación técnica y gráfica necesaria para definir y explicar las fases de un producto tecnológico desde su diseño hasta su comercialización, en los apartados más básicos, resultando inapropiada en alguno de los puntos. Para ello se apoya, primero, en la interpretación de bocetos, croquis paradigmáticos, así como modelos de vistas y perspectivas. Posteriormente, realiza representaciones que consiguen con imprecisiones, demostrando que aplica con escasa destreza los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador,...) y de software específico de apoyo, y que necesita ayuda en la aplicación de los criterios normalizados de acotación y escalas.</p>	<p>Elabora la documentación técnica y gráfica necesaria para definir y explicar las fases de un producto tecnológico desde su diseño hasta su comercialización en los apartados más básicos, resultando apropiada. Para ello se apoya, primero, en la interpretación de bocetos, croquis paradigmáticos, así como modelos de vistas y perspectivas. Posteriormente, realiza representaciones que consiguen con aproximación, demostrando que aplica con suficiente destreza los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador,...) y de software específico de apoyo, y que alcanza conciencia en la aplicación de los criterios normalizados de acotación y escalas.</p>	<p>Elabora la documentación técnica y gráfica necesaria para definir y explicar las fases de un producto tecnológico desde su diseño hasta su comercialización, incluyendo todos los apartados, resultando apropiada. Para ello se apoya, primero, en la interpretación de bocetos, croquis complejos, así como ejemplos de vistas y perspectivas. Posteriormente, realiza representaciones que consiguen con precisión, demostrando que aplica con dominio los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador,...) y de software específico de apoyo, y que alcanza conciencia en la aplicación de los criterios normalizados de acotación y escalas.</p>	<p>Elabora la documentación técnica y gráfica necesaria para definir y explicar las fases de un producto tecnológico desde su diseño hasta su comercialización, incluyendo todos los apartados y en un formato atractivo, resultando apropiada y precisa. Para ello se apoya, primero, en la interpretación de bocetos, croquis complejos, así como ejemplos de vistas y perspectivas. Posteriormente, realiza representaciones que consiguen con pulcritud y precisión, demostrando que aplica con dominio los útiles de dibujo necesarios (reglas, escuadra, cartabón, transportador,...) y de software específico de apoyo, y que alcanza autonomía y conciencia en la aplicación de los criterios normalizados de acotación y escalas.</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						

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 3.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>3. Conocer, analizar, describir y relacionar las propiedades y características de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos, con el fin de reconocer su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.</p> <p>Con este criterio se evalúa que el alumnado debe ser capaz de reconocer, analizar, describir, relacionar y comparar las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico utilizando distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación), así como de aplicar estos conocimientos para la elección de uno u otro material según la finalidad a la que esté destinado. Deberá, asimismo, tenerlas en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos, considerar el impacto ambiental generado por su fabricación y su uso, valorando medidas de ahorro económico y fomentando la reducción de la huella ecológica.</p>	Reconoce, describe, analiza, compara y relaciona con errores graves las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico. Para ello utiliza, solicitando ayuda , distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica con dificultad, a pesar de las pautas , estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado, y los tiene en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos por el impacto ambiental generado en su fabricación y su uso, mostrando una actitud titubeante por las medidas de ahorro económico para fomentar la reducción de la huella ecológica.	Reconoce, describe, analiza, compara y relaciona con algunos errores las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico. Para ello utiliza, solicitando ayuda , distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica siguiendo pautas estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado, y los tiene en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos por el impacto ambiental generado en su fabricación y su uso, mostrando compromiso por las medidas de ahorro económico para fomentar la reducción de la huella ecológica.	Reconoce, describe, analiza, compara y relaciona con acierto las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico. Para ello utiliza con autonomía distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica con criterio estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado, y los tiene en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos mostrando conciencia por el impacto ambiental generado en su fabricación y su uso, y propone con iniciativa medidas de ahorro económico para fomentar la reducción de la huella ecológica.	Reconoce, describe, analiza, compara y relaciona con acierto y precisión las propiedades mecánicas, térmicas, eléctricas, funcionales y estéticas de los materiales de uso técnico. Para ello utiliza con autonomía y destreza distintas fuentes de información a su alcance (libros, tecnologías de información y comunicación, observación directa y experimentación); aplica con criterio e ingenio estos conocimientos en la elección de uno u otro material, según la finalidad a la que esté destinado, y los tiene en cuenta en la propuesta de fabricación de objetos comunes tecnológicos, mostrando conciencia por el impacto ambiental generado en su fabricación y su uso, y propone críticamente y con iniciativa medidas de ahorro económico para fomentar la reducción de la huella ecológica.	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						

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 3.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>4. Emplear, manipular y mecanizar materiales convencionales en operaciones básicas de conformado, asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto respetando sus características y propiedades, empleando las técnicas y herramientas necesarias en cada caso y prestando especial atención a las normas de seguridad, salud e higiene.</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado manipule y mecanice materiales convencionales (madera, metales, plásticos, etc.) en el taller, manteniendo sus características y propiedades específicas, con el fin de construir un prototipo, asociando la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando y manipulando las herramientas y técnicas adecuadas en cada caso, trabajando en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras, valorando el proceso creativo y de diseño, respetando las normas de salud, seguridad e higiene, a la vez que prestando atención a la necesidad de mantener el entorno de trabajo en condiciones adecuadas y economizando los recursos materiales utilizados y aplicando criterios medioambientales.</p>	<p>Manipula y mecaniza con dificultad materiales convencionales (madera, metales, plásticos, etc.), manteniendo sus características y propiedades específicas, con el fin de construir un prototipo complejo. Asocia cometiendo errores la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando las herramientas y técnicas. Las manipula y aplica con poca seguridad en cada caso, mostrando poca actitud para trabajar en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras. Valora, sin aplicar criterios normalizados, a pesar de que se le indica, el proceso creativo y de diseño. Elude información sobre la necesidad de respetar las normas de salud, seguridad e higiene, de modo que frecuentemente se le recuerda la necesidad de mantener el entorno de trabajo en condiciones adecuadas y que aplique criterios de desarrollo sostenible.</p>	<p>Manipula y mecaniza con soltura materiales convencionales (madera, metales, plásticos, etc.), manteniendo sus características y propiedades específicas, con el fin de construir un prototipo complejo. Asocia cometiendo algunos errores la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando las herramientas y técnicas. Las manipula y aplica con seguridad mejorable en cada caso, trabajando en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras. Valora, indicándole que aplique criterios normalizados, el proceso creativo y de diseño, así como la necesidad de respetar las normas de salud, seguridad e higiene, de modo que mantiene el entorno de trabajo en condiciones adecuadas y también aplica si se le indica criterios de desarrollo sostenible.</p>	<p>Manipula y mecaniza con destreza materiales convencionales (madera, metales, plásticos, etc.), manteniendo sus características y propiedades específicas, con el fin de construir un prototipo complejo. Asocia con adecuación la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando las herramientas y técnicas. Las manipula y aplica con seguridad en cada caso, trabajando en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras. Valora, aplicando criterios normalizados, el proceso creativo y de diseño, así como la necesidad de respetar las normas de salud, seguridad e higiene, de modo que mantiene el entorno de trabajo en condiciones adecuadas y también aplica con conciencia criterios de desarrollo sostenible.</p>	<p>Manipula y mecaniza con destreza, consiguiendo acabados excelentes, materiales convencionales (madera, metales, plásticos, etc.), manteniendo sus características y propiedades específicas, con el fin de construir un prototipo complejo. Asocia con adecuación la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando las herramientas y técnicas. Las manipula y aplica con seguridad e ingenio en cada caso, trabajando en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras. Valora, aplicando criterios normalizados, el proceso creativo y de diseño, así como la necesidad de respetar las normas de salud, seguridad e higiene, de modo que mantiene el entorno de trabajo en condiciones adecuadas y también aplica con conciencia criterios de desarrollo sostenible.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 3.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>5. Diseñar prototipos sencillos de estructuras para, por medio de la experimentación, analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas y reconocer la tipología y estabilidad de las mismas en objetos cotidianos de su entorno más inmediato, en Canarias y en general.</p> <p>Con este criterio se busca que el alumnado sea capaz, construyendo un prototipo sencillo de estructura y realizando las comprobaciones necesarias en él, de identificar, analizar y describir los cinco tipos de esfuerzos a los que pueden estar sometidas y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura, manteniendo criterios de estabilidad; todo esto debe realizarse bajo criterios de no discriminación, respeto mutuo y teniendo en cuenta las normas básicas de seguridad, salud e higiene y de ahorro de material. Además, debe reconocer, clasificar y describir las características propias que configuran las tipologías de estructura presentes en su entorno, próximo y lejano, apoyándose en información escrita, audiovisual o digital.</p>	<p>Construye de forma incompleta un prototipo de estructura sencilla y realiza, con ayuda e indicaciones constantes, las comprobaciones necesarias. Así, identifica, describe y analiza, manifestando dudas e imprecisiones graves, los cinco tipos de esfuerzos a los que pueden estar sometidas tales estructuras y reconoce, en los aspectos elementales, la tipología y estabilidad de las mismas, al transferir con errores e incoherencias notables información escrita, audiovisual o digital que ha localizado con indicaciones en diversas fuentes seleccionadas. Durante el proceso trabaja en equipo bajo criterios de no discriminación y respeto mutuo, mostrando que debe mejorar en la aplicación de las normas básicas de seguridad, salud e higiene y ahorro de material.</p>	<p>Construye de forma incompleta un prototipo de estructura sencilla y realiza, con ayuda e indicaciones, las comprobaciones necesarias. Así, identifica, describe y analiza, manifestando dificultades, los cinco tipos de esfuerzos a los que pueden estar sometidas tales estructuras y reconoce, en los aspectos elementales, la tipología y estabilidad de las mismas, al transferir con errores e incoherencias, información escrita, audiovisual o digital que ha localizado con indicaciones en diversas fuentes seleccionadas. Durante el proceso trabaja en equipo bajo criterios de no discriminación y respeto mutuo, mostrando que debe mejorar en la aplicación de las normas básicas de seguridad, salud e higiene y ahorro de material.</p>	<p>Construye completamente un prototipo de estructura sencilla y realiza, con autonomía, las comprobaciones necesarias. Así, identifica, describe y analiza, demostrando dominio, los cinco tipos de esfuerzos a los que pueden estar sometidas tales estructuras y reconoce, en los aspectos más relevantes, la tipología y estabilidad de las mismas, al transferir de forma pertinente, información escrita, audiovisual o digital que ha localizado con algunas indicaciones en diversas fuentes. Durante el proceso trabaja en equipo bajo criterios de no discriminación y respeto mutuo, mostrando conciencia por las normas básicas de seguridad, salud e higiene y ahorro de material.</p>	<p>Construye de modo completo y con precisión un prototipo de estructura sencilla y realiza, con autonomía e iniciativa, las comprobaciones necesarias. Así, identifica, describe y analiza, demostrando confianza y dominio, los cinco tipos de esfuerzos a los que pueden estar sometidas tales estructuras y reconoce, en todos sus aspectos, la tipología y estabilidad de las mismas, al transferir de forma pertinente y con ingenio, información escrita, audiovisual o digital que ha localizado por cuenta propia en diversas fuentes. Durante el proceso trabaja en equipo bajo criterios de no discriminación y respeto mutuo, mostrando conciencia y atención constantes por las normas básicas de seguridad, salud e higiene y ahorro de material.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 3.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>6. Manejar y simular los operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos en máquinas y sistemas cotidianos integrados en una estructura, para comprender su funcionamiento, cómo se transforma o transmite el movimiento y la relación existente entre los distintos elementos presentes en una máquina.</p> <p>Con este criterio, a través de la observación y simulación de los operadores mecánicos mediante software específico y simbología normalizada, así como, de su manipulación, el alumnado debe explicar la función de los distintos elementos que configuran una máquina o sistema, desde el punto de vista estructural y mecánico, describiendo la transformación y transmisión del movimiento por los distintos mecanismos presentes, mediante información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos) y calcular, cuando sea necesario, la relación de transmisión de los diferentes elementos mecánicos (poleas, engranajes, levas, piñón cremallera, etc.).</p>	<p>Maneja y simula los operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos en máquinas y sistemas cotidianos integrados en una estructura, utilizando con mucha dificultad el software específico. Con ello consigue explicar en los aspectos elementales, la función de los distintos elementos que configuran una máquina o sistema, empleando con errores la simbología normalizada, Del mismo modo, describe desde el punto de vista estructural y mecánico la transformación y transmisión del movimiento por los distintos mecanismos y calcula la relación de transmisión de los diferentes elementos mecánicos (poleas, engranajes, levas, piñón cremallera, etc.). Lo comunica con ambigüedad e incoherencias mediante información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos).</p>	<p>Maneja y simula los operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos en máquinas y sistemas cotidianos integrados en una estructura, utilizando con dificultades el software específico. Con ello consigue explicar, empleando con imprecisiones la simbología normalizada, la función de los distintos elementos que configuran una máquina o sistema. Del mismo modo, describe desde el punto de vista estructural y mecánico la transformación y transmisión del movimiento por los distintos mecanismos y calcula cometiendo errores, la relación de transmisión de los diferentes elementos mecánicos (poleas, engranajes, levas, piñón cremallera, etc.). Lo comunica con ambigüedad mediante información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos).</p>	<p>Maneja y simula los operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos en máquinas y sistemas cotidianos integrados en una estructura, utilizando con destreza el software específico. Con ello consigue explicar, empleando con rigor la simbología normalizada, la función de los distintos elementos que configuran una máquina o sistema. Del mismo modo, describe desde el punto de vista estructural y mecánico la transformación y transmisión del movimiento por los distintos mecanismos y calcula con precisión, la relación de transmisión de los diferentes elementos mecánicos (poleas, engranajes, levas, piñón cremallera, etc.). Lo comunica con claridad mediante información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos).</p>	<p>Maneja y simula los operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos en máquinas y sistemas cotidianos integrados en una estructura, utilizando con destreza el software específico. Con ello consigue explicar, empleando con rigor la simbología normalizada, la función de los distintos elementos que configuran una máquina o sistema. Del mismo modo, describe desde el punto de vista estructural y mecánico la transformación y transmisión del movimiento por los distintos mecanismos y calcula con precisión y lucidez, la relación de transmisión de los diferentes elementos mecánicos (poleas, engranajes, levas, piñón cremallera, etc.). Lo comunica con claridad y fluidez mediante información escrita y gráfica (animaciones, croquis, presentaciones, modelos).</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 CULTURALE

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 3.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>7. Analizar y describir el proceso de generación de energía eléctrica, a partir de diferentes fuentes de energía, y llevar a cabo estrategias de investigación que conduzcan a conocer las distintas formas de convertirla en otras manifestaciones energéticas, relacionando los efectos de la misma.</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado sea consciente de la necesidad de la energía eléctrica en nuestra sociedad, de sus efectos positivos y negativos sobre nuestra vida, así como de los riesgos y efectos que sobre los seres humanos conlleva su uso irresponsable; también se desea que haciendo uso de las herramientas TIC necesarias sea capaz de diseñar y desarrollar un plan de investigación sobre el proceso de generación, transformación, transporte, almacenamiento y utilización de la energía eléctrica, teniendo en cuenta la necesidad de un consumo responsable respetando los criterios de ahorro y conservación del medio ambiente y la necesidad de alcanzar un desarrollo sostenible.</p>	<p>Describe, analiza y valora en los aspectos más elementales la necesidad de la energía eléctrica en nuestra sociedad, de sus efectos positivos y negativos sobre nuestra vida, así como de los riesgos derivados de su uso irresponsable. Se vale del diseño y desarrollo de un plan de investigación, que presenta desorden en todas las fases, sobre el proceso de generación, transformación en otras manifestaciones energéticas, transporte, almacenamiento y utilización de la energía eléctrica, haciendo uso novel de las herramientas TIC pertinentes. Concluye el resultado de su trabajo con intentos de razonamientos no apoyados en datos, sobre la necesidad de un consumo responsable que respete los criterios de ahorro y de conservación del medio ambiente.</p>	<p>Describe, analiza y valora en los aspectos más elementales la necesidad de la energía eléctrica en nuestra sociedad, de sus efectos positivos y negativos sobre nuestra vida, así como de los riesgos derivados de su uso irresponsable. Se vale del diseño y desarrollo de un plan de investigación, que presenta desorden en algunas fases, sobre el proceso de generación, transformación en otras manifestaciones energéticas, transporte, almacenamiento y utilización de la energía eléctrica, haciendo uso novel de las herramientas TIC pertinentes. Concluye el resultado de su trabajo con razonamientos inconclusos, aunque apoyados en datos, sobre la necesidad de un consumo responsable que respete los criterios de ahorro y de conservación del medio ambiente.</p>	<p>Describe, analiza y valora en los aspectos fundamentales la necesidad de la energía eléctrica en nuestra sociedad, de sus efectos positivos y negativos sobre nuestra vida, así como de los riesgos derivados de su uso irresponsable. Se vale del diseño y desarrollo, de un plan de investigación, que logra con rigor, sobre el proceso de generación, transformación en otras manifestaciones energéticas, transporte, almacenamiento y utilización de la energía eléctrica, haciendo uso de las herramientas TIC pertinentes, sobre las que demuestra destreza. Concluye el resultado de su trabajo con argumentos apoyados en datos sobre la necesidad de un consumo responsable que respete los criterios de ahorro y de conservación del medio ambiente.</p>	<p>Describe, analiza y valora en profundidad la necesidad de la energía eléctrica en nuestra sociedad, de sus efectos positivos y negativos sobre nuestra vida, así como de los riesgos derivados de su uso irresponsable. Se vale del diseño y desarrollo de un plan de investigación, que logra con rigor y creatividad sobre el proceso de generación, transformación en otras manifestaciones energéticas, transporte, almacenamiento y utilización, haciendo uso de las herramientas TIC pertinentes, sobre las que demuestra dominio. Concluye el resultado de su trabajo con argumentos apoyados en datos sobre la necesidad de un consumo responsable, que respete los criterios de ahorro y de conservación del medio ambiente.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 3.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>8. Diseñar, simular y construir circuitos eléctricos con operadores elementales y con la simbología adecuada, para analizar su funcionamiento y obtener las magnitudes eléctricas básicas experimentando con instrumentos de medida para compararlas con los datos obtenidos de manera teórica.</p> <p>Con este criterio se busca que el alumnado sea capaz de diseñar y simular circuitos utilizando software específico y simbología adecuada, y de construirlos mediante el uso de operadores básicos (bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores, etc.), teniendo en cuenta las medidas de seguridad necesarias, así como, comprobar y analizar su funcionamiento, medir las magnitudes eléctricas básicas (intensidad, voltaje, resistencia, continuidad) usando los instrumentos de medida adecuados y relacionarlas y compararlas con las obtenidas a partir de la ley de Ohm. También debe ser capaz de calcular los valores de potencia y energía de manera teórica, interpretarlos y analizarlos en una factura eléctrica para poder comparar las diferentes tarifas y ofertas del mercado.</p>	<p>Diseña circuitos eléctricos con un pobre acabado y con imprecisiones, y los simula a partir de unas indicaciones dadas, aplicando con inseguridad y errores graves, los conocimientos teóricos previos. Utiliza software específico y la simbología con mucha dificultad, así como para incluir operadores básicos (bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores, etc.) y comprobar y analizar su funcionamiento, lográndolo de una forma incorrecta. Tiene problemas al interpretar las magnitudes eléctricas básicas (intensidad, voltaje y potencia) y usa con poca destreza los instrumentos de medida pertinentes o programas de simulación, de manera que las relaciona y comparara con las obtenidas teóricamente empleando la ley de Ohm, dando lugar a discordancias. Durante el proceso tiene en cuenta ocasionalmente las medidas necesarias de seguridad.</p>	<p>Diseña circuitos eléctricos con acabado mejorable y con imprecisiones, y los simula a partir de unas indicaciones dadas, aplicando con inseguridad y errores los conocimientos teóricos previos. Utiliza software específico y la simbología con dificultad, así como para incluir operadores básicos (bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores, etc.) y comprobar y analizar su funcionamiento, lográndolo de una forma elemental. Tiene problemas al interpretar las magnitudes eléctricas básicas (intensidad, voltaje y potencia) y usa con poca destreza los instrumentos de medida pertinentes o programas de simulación, de manera que las relaciona y comparara con las obtenidas teóricamente empleando la ley de Ohm, dando lugar a discordancias. Durante el proceso tiene en cuenta regularmente las medidas necesarias de seguridad.</p>	<p>Diseña circuitos eléctricos con acabado destacado, y los simula a partir de unas indicaciones dadas, de modo que aplica con soltura los conocimientos teóricos previos. Utiliza software específico y la simbología, demostrando destreza. Incluye operadores básicos (bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores, etc.) y comprueba y analiza en detalle su funcionamiento. Mide con destreza las magnitudes eléctricas básicas (intensidad, voltaje y potencia) y usa del mismo modo los instrumentos de medida pertinentes o programas de simulación, de manera que las relaciona y comparara con acierto con las obtenidas teóricamente empleando la ley de Ohm. Durante el proceso tiene en cuenta regularmente las medidas necesarias de seguridad.</p>	<p>Diseña y simula, con precisión y acabado destacado, circuitos eléctricos, a partir de unas indicaciones dadas y, aplica con rigor los conocimientos teóricos previos. Utiliza, demostrando dominio, software específico y la simbología. Incluye operadores básicos (bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores, etc.) y comprueba y analiza en profundidad su funcionamiento. Mide con destreza y precisión las magnitudes eléctricas básicas (intensidad, voltaje y potencia) y usa del mismo modo los instrumentos de medida pertinentes o programas de simulación, de manera que las relaciona y comparara con acierto con las obtenidas teóricamente empleando la ley de Ohm. Durante el proceso tiene en cuenta siempre las medidas necesarias de seguridad.</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

RÚBRICA TECNOLOGÍA - 3º de la 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>9. Identificar y distinguir las partes de un equipo informático y hacer un uso adecuado para elaborar y comunicar proyectos técnicos utilizando el software y los canales de búsqueda e intercambio de información necesarios, siguiendo criterios de seguridad en la red.</p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado sea capaz de identificar y distinguir los componentes de un ordenador y de sustituir piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación, ...), así como de instalar el software adecuado; también debe ser capaz de elaborar proyectos técnicos, presentarlos y difundirlos haciendo uso de las TIC, siguiendo criterios de búsqueda e intercambio de información y almacenamiento adecuados y teniendo en cuenta las medidas de seguridad aplicables en la red.</p>	<p>Identifica y distingue los componentes de un ordenador con errores graves y sustituye, apoyándose en guías, piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación, ...); instala erróneamente, mediante ensayo-error el software adecuado. Por otro lado, elabora, presenta y difunde cometiendo errores de formato y forma proyectos técnicos de cierta complejidad, haciendo uso de las TIC, siguiendo criterios irregularmente de búsqueda e intercambio de información y almacenamiento pertinentes, y tiene en cuenta cuando se le indica las medidas de seguridad aplicables en la red.</p>	<p>Identifica y distingue los componentes de un ordenador con errores y sustituye, apoyándose en guías, piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación, ...); instala, mediante ensayo-error el software adecuado. Por otro lado, elabora, presenta y difunde cometiendo errores de formato y forma proyectos técnicos de cierta complejidad, haciendo uso de las TIC, siguiendo criterios irregularmente de búsqueda e intercambio de información y almacenamiento pertinentes, y tiene en cuenta cuando se le indica las medidas de seguridad aplicables en la red.</p>	<p>Identifica y distingue los componentes de un ordenador con bastante acierto y sustituye, de manera autónoma, piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación, ...); instala, con habilidad, el software adecuado. Por otro lado, elabora, presenta y difunde con eficacia proyectos técnicos de cierta complejidad, haciendo uso de las TIC, siguiendo con regularidad criterios de búsqueda e intercambio de información y almacenamiento pertinentes, y tiene en cuenta con conciencia las medidas de seguridad aplicables en la red.</p>	<p>Identifica y distingue los componentes de un ordenador con precisión y sustituye con seguridad y plena autonomía, piezas clave en caso necesario (RAM, disco duro, fuente de alimentación, ...); instala, demostrando dominio propio del nivel, el software adecuado. Por otro lado, elabora, presenta y difunde con eficacia y creatividad proyectos técnicos de cierta complejidad, haciendo uso de las TIC, siguiendo siempre criterios de búsqueda e intercambio de información y almacenamiento pertinentes, y tiene en cuenta con conciencia las medidas de seguridad aplicables en la red.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA TECNOLOGÍA/COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y COMPETENCIA DIGITAL APRENDER A APRENDER COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						