



**Gobierno de Canarias**

Consejería de Educación  
y Universidades

---

## TECNOLOGÍA 1º ESO

Los criterios de evaluación vienen establecidos en el currículo y se pueden consultar en la página del Gobierno de Canarias en el siguiente enlace:

<https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/secundaria/informacion/ordenacion-curriculo/curriculos-de-la-educacion-secundaria-obligatoria-eso/>

Debajo, se señalan, de entre todos los estándares de aprendizaje con mayor probabilidad de tener que ser aplicados en la convocatoria extraordinaria, señalados en **negrita**.

1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.
2. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.
3. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.
4. **Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.**
5. Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.
6. **Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades.**
7. **Explica cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.**
8. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.
9. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.
10. Describe apoyándose en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.
11. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.
12. Describe mediante información escrita y gráfica cómo transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.



**Gobierno de Canarias**

Consejería de Educación  
y Universidades

- 
13. Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.
  14. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.
  15. Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circuitos mecánicos.
  - 16. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.**
  - 17. Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.**
  - 18. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran.**
  19. Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.
  20. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.
  - 21. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.**
  - 22. Instala y maneja programas y software básicos.**
  - 23. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.**
  - 24. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.**
  25. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.
  26. Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos.



**Gobierno de Canarias**

Consejería de Educación  
y Universidades

## TECNOLOGÍA 2º ESO

Los criterios de evaluación vienen establecidos en el currículo y se pueden consultar en la página del Gobierno de Canarias en el siguiente enlace:

<https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/secundaria/informacion/ordenacion-curriculo/curriculos-de-la-educacion-secundaria-obligatoria-eso/>

Debajo, se señalan, de entre todos los estándares de aprendizaje con mayor probabilidad de tener que ser aplicados en la convocatoria extraordinaria, señalados en **negrita**.

1. **Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.**
2. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.
3. **Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.**
4. **Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.**
5. **Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.**
6. Describe las características propias de los metales comparando sus propiedades.
7. **Explica cómo se puede identificar las propiedades mecánicas de los metales**
8. **Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de metales**
9. **Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.**
10. **Describe apoyándote en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.**
11. **Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.**



**Gobierno de Canarias**

Consejería de Educación  
y Universidades

12. **Describe mediante información escrita y gráfica cómo transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.**
13. Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.
14. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.
15. Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circuitos mecánicos.
16. **Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.**
17. **Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.**
18. **Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran.**
19. Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.
20. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.
21. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.
22. **Instala y maneja programas y software básicos.**
23. **Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.**
24. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.
25. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.
26. **Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos.**



**Gobierno de Canarias**

Consejería de Educación  
y Universidades

## TECNOLOGÍA 3º ESO

Los criterios de evaluación vienen establecidos en el currículo y se pueden consultar en la página del Gobierno de Canarias en el siguiente enlace:

<https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/secundaria/informacion/ordenacion-curriculo/curriculos-de-la-educacion-secundaria-obligatoria-eso/>

Debajo, se señalan, de entre todos los estándares de aprendizaje con mayor probabilidad de tener que ser aplicados en la convocatoria extraordinaria, señalados en **negrita**.

1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.
2. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.
3. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.
4. Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.
5. Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.
6. **Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades.**
7. **Explica cómo se puede identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.**
8. **Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.**
9. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.
10. Describe apoyándote en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.
11. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.
12. Describe mediante información escrita y gráfica como transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.



**Gobierno de Canarias**

Consejería de Educación  
y Universidades

13. Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.
14. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.
- 15. Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circuitos mecánicos.**
- 16. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.**
- 17. Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.**
- 18. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran.**
19. Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.
20. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.
- 21. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.**
- 22. Instala y maneja programas y software básicos.**
- 23. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.**
- 24. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.**
25. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.
26. Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos.



**Gobierno de Canarias**

Consejería de Educación  
y Universidades

## TECNOLOGÍA 4º ESO

- 1. Describe los elementos y sistemas fundamentales que se utilizan en la comunicación alámbrica e inalámbrica.**
2. Describe las formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.
3. Localiza, intercambia y publica información a través de Internet empleando servicios de localización, comunicación intergrupar y gestores de transmisión de sonido, imagen y datos.
4. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.
5. Desarrolla un sencillo programa informático para resolver problemas utilizando un lenguaje de programación.
- 6. Utiliza el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos.**
- 7. Diferencia las instalaciones típicas en una vivienda.**
- 8. Interpreta y maneja simbología de instalaciones eléctricas, calefacción, suministro de agua y saneamiento, aire acondicionado y gas.**
9. Diseña con ayuda de software instalaciones para una vivienda tipo con criterios de eficiencia energética.
10. Realiza montajes sencillos y experimenta y analiza su funcionamiento.
- 11. Propone medidas de reducción del consumo energético de una vivienda.**
- 12. Describe el funcionamiento de un circuito electrónico formado por componentes elementales.**
- 13. Explica las características y funciones de componentes básicos: resistor, condensador, diodo y transistor.**
- 14. Emplea simuladores para el diseño y análisis de circuitos analógicos básicos, empleando simbología adecuada.**
15. Realiza el montaje de circuitos electrónicos básicos diseñados previamente.
- 16. Realiza operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole.**
- 17. Relaciona planteamientos lógicos con procesos técnicos.**
- 18. Resuelve mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.**
- 19. Analiza sistemas automáticos, describiendo sus componentes.**
- 20. Monta circuitos sencillos.**





**Gobierno de Canarias**

Consejería de Educación  
y Universidades

21. Analiza el funcionamiento de automatismos en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre lazo abierto y cerrado.
22. Representa y monta automatismos sencillos.
23. Desarrolla un programa para controlar un sistema automático o un robot que funcione de forma autónoma en función de la realimentación que recibe del entorno.
24. **Describe las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.**
25. **Identifica y describe las características y funcionamiento de este tipo de sistemas.**
26. **Emplea la simbología y nomenclatura para representar circuitos cuya finalidad es la de resolver un problema tecnológico.**
27. **Realiza montajes de circuitos sencillos neumáticos e hidráulicos bien con componentes reales o mediante simulación.**
28. **Identifica los cambios tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad.**
29. Analiza objetos técnicos y su relación con el entorno, interpretando su función histórica y la evolución tecnológica.
30. Elabora juicios de valor frente al desarrollo tecnológico a partir del análisis de objetos, relacionado inventos y descubrimientos con el contexto en el que se desarrollan.
31. Interpreta las modificaciones tecnológicas, económicas y sociales en cada periodo histórico ayudándote de documentación escrita y digital.