

Nombre alumno:		Grupo:	
EVALUACIÓN INICIAL - TECNOLOGÍA 4º ESO		SÍ	NO
CONOCIMIENTO Y USO DE MATERIALES Y ESTRUCTURAS	Identifica diferentes materiales de uso técnico y sus propiedades		
	Selecciona materiales adecuados según su función en un proyecto		
	Reconoce tipos de estructuras y su aplicación práctica		
	Diferencia entre esfuerzos básicos (tracción, compresión, torsión, flexión)		
	Relaciona materiales y estructuras con ejemplos de la vida cotidiana		
ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA	Reconoce los componentes eléctricos y electrónicos más habituales		
	Comprende el concepto de corriente, tensión y resistencia		
	Aplica la ley de Ohm en ejercicios básicos		
	Representa esquemas eléctricos sencillos con símbolos normalizados		
	Comprueba el funcionamiento de circuitos simples		
SISTEMAS DIGITALES Y ROBÓTICA	Conoce los fundamentos de la lógica digital (puertas AND, OR, NOT)		
	Identifica aplicaciones de sistemas automáticos en la vida diaria		
	Reconoce la importancia de la programación en la robótica		
	Diseña y ejecuta programas básicos para controlar dispositivos		

EVALUACIÓN INICIAL - TECNOLOGÍA 4º ESO		SÍ	NO
	Diseña y ejecuta programas básicos para controlar dispositivos		
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)	Maneja herramientas digitales para elaborar presentaciones y documentos		
	Utiliza hojas de cálculo para organizar y procesar datos		
	Conoce nociones de seguridad digital y protección de datos		
	Utiliza software de diseño gráfico o CAD de manera básica		
	Reconoce riesgos asociados al mal uso de internet y redes sociales		
PROYECTO TECNOLÓGICO	Conoce las fases del método de proyectos (análisis, diseño, construcción, evaluación)		
	Participa en la planificación y reparto de tareas en equipo		
	Elabora bocetos y planos de proyectos sencillos		
	Usa herramientas de forma adecuada y segura en la construcción de prototipos		
	Evalúa los resultados obtenidos y propone mejoras		
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	Trabaja de manera cooperativa y responsable en grupo		
	Aplica la creatividad para resolver problemas técnicos		
	Valora la importancia de la tecnología en la sociedad actual		
	Integra la sostenibilidad y el reciclaje en sus proyectos		
	Reflexiona sobre su propio aprendizaje tecnológico		