

**TECNOLOGÍA 2º ESO**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CATEGORIZACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
<b>BLOQUE 1: PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Tecnología: definición, historia, influencia en la sociedad.</li> <li>• Proceso de resolución técnica de problemas. Fases: detección de necesidades, búsqueda de información, selección de ideas, diseño, planificación del trabajo, construcción, verificación.</li> <li>• Búsqueda de información en diferentes medios. Búsquedas en internet.</li> <li>• Operaciones técnicas básicas en el taller de tecnología. Útiles y herramientas de trabajo en el taller de tecnología.</li> <li>• Seguridad e higiene en el trabajo. Riesgos laborales en el taller. Señalización.</li> <li>• Repercusiones medioambientales del proceso tecnológico.</li> </ul>	1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.	1.1. Describe las etapas del proceso de resolución técnica de problemas para dar solución a un problema técnico.	B	0,24	ACTIVIDADES.
		1.2. Busca información en internet y otros medios, de forma crítica y selectiva, para encontrar soluciones a problemas técnicos sencillos.	I	0,23	MEMORIA TÉCNICA.
		1.3. Diseña un prototipo que dé solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.	B	0,24	MEMORIA TÉCNICA.
		1.4. Valora la influencia en la sociedad de la actividad tecnológica describiendo el impacto social de ésta.	I	0,23	ACTIVIDADES.
	2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del	2.1. Elabora un plan de trabajo secuenciado en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.	B	0,24	MEMORIA TÉCNICA.
		2.2. Realiza las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo, respetando las normas de seguridad y salud en el trabajo y aplicando criterios de economía.	I	0,23	PROYECTO TECNOLÓGICO.
		2.3. Reconoce las consecuencias medioambientales de la actividad tecnológica y actúa responsablemente para reducir su	A	0,2	ACTIVIDADES.

	entorno de trabajo.	impacto.			
		2.4. Colabora y participa activamente, en el trabajo en grupo para la resolución de problemas tecnológicos, respetando las ideas y opiniones de los demás miembros.	B	0,24	OBSERVACIÓN DIRECTA CON REGISTRO FICHA ALUMNO.
<b>BLOQUE 2: EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión gráfica: representación de objetos mediante bocetos y croquis. Normalización básica en dibujo técnico.</li> <li>• Representación proporcionada de un objeto.</li> <li>• Representación ortogonal. Vistas de un objeto: planta, alzado y perfil.</li> <li>• Iniciación a la representación de objetos técnicos en dos y tres dimensiones (2D y 3D) mediante el uso del ordenador.</li> <li>• Memoria técnica de un proyecto. Partes fundamentales que la componen.</li> </ul>	1. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	1.1. Dibuja bocetos y croquis de objetos y sistemas técnicos con limpieza y orden, siguiendo la normalización básica en dibujo técnico.	B	0,24	MEMORIA TÉCNICA.
		1.2. Utiliza croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	I	0,23	MEMORIA TÉCNICA.
	2. Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas.	2.1. Representa vistas de objetos (planta, alzado y perfil) empleando criterios normalizados con claridad y limpieza.	B	0,24	ACTIVIDADES.
		2.2. Dibuja a mano alzada y de forma proporcionada objetos y sistemas técnicos en perspectiva.	I	0,23	ACTIVIDADES.
		2.3. Utiliza medios informáticos para la representación de objetos y sistemas técnicos.	A	0,2	ACTIVIDADES PRÁCTICAS.
	3. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su	3.1. Integra los documentos necesarios en la memoria técnica de un proyecto empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.	B	0,24	MEMORIA TÉCNICA.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de elementos gráficos en la maquetación de presentaciones.</li> </ul>	diseño hasta su comercialización.	3.2. Expone, con apoyo de material escrito y gráfico, el proceso de resolución técnica de problemas relacionado con la construcción de un proyecto técnico concreto.	A	0,2	EXPOSICIÓN ORAL.	
		3.3. Presenta documentación técnica con claridad, orden y limpieza.	I	0,23	MEMORIA TÉCNICA.	
<b>BLOQUE 3: MATERIALES DE USO TÉCNICO</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales de uso técnico: clasificación y características.</li> <li>• La madera y sus derivados. Clasificación, propiedades y aplicaciones.</li> <li>• Los metales. Clasificación, propiedades y aplicaciones.</li> <li>• Técnicas de mecanizado, unión y acabado de madera y metales.</li> <li>• Normas de seguridad y salud en el trabajo con útiles y herramientas.</li> </ul>	1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.	1.1. Identifica las propiedades de la madera y sus derivados y los metales (mecánicas, térmicas, eléctricas,...).	I	0,23	ACTIVIDADES.	
		1.2. Reconoce los materiales de los que están hechos objetos de uso habitual, relacionando sus aplicaciones con sus propiedades.	B	0,24	ACTIVIDADES.	
		1.3. Valora el impacto ambiental de la extracción, uso y deshecho de la madera y sus derivados y los metales y propone medidas de consumo responsable de estos materiales técnicos.	A	0,2	ACTIVIDADES.	
		2. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas	2.1. Manipula, respetando las normas de seguridad y salud en el trabajo, las herramientas del taller en operaciones básicas de mecanizado, unión y acabado de la madera y los metales.	B	0,24	PROYECTO TECNOLÓGICO.
			2.2. Construye prototipos que den solución a un problema técnico siguiendo el plan de trabajo previsto.	B	0,24	PROYECTO TECNOLÓGICO.

	adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.				
<b>BLOQUE 4: ESTRUCTURAS Y MECANISMOS: MÁQUINAS Y SISTEMAS</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructuras: tipos, elementos que las componen y esfuerzos a los que están sometidos. Estabilidad y resistencia.</li> <li>• Máquinas y movimientos: clasificación.</li> <li>• Máquinas simples.</li> <li>• La electricidad: producción, efectos y conversión de la energía eléctrica. Tipos de corriente eléctrica.</li> <li>• Elementos componentes de un circuito eléctrico. Resolución de circuitos eléctricos sencillos.</li> <li>• Simbología mecánica y eléctrica.</li> </ul>	1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.	1.1. Describe, utilizando un vocabulario apropiado, apoyándose en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de las estructuras y sus elementos.	B	0,24	ACTIVIDADES.
		1.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura, realizando prácticas sencillas con prototipos.	B	0,24	ACTIVIDADES PRÁCTICAS.
	2. Identificar y analizar los mecanismos y elementos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.	2.1. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema, desde el punto de vista estructural y mecánico.	B	0,24	ACTIVIDADES.
		2.2. Describe el funcionamiento general de una máquina sencilla explicando cómo se transforma o transmite el movimiento y la fuerza.	I	0,23	ACTIVIDADES.
		2.3. Diseña y construye proyectos tecnológicos sencillos que permitan la transmisión y transformación de movimiento.	I	0,23	PROYECTO TECNOLÓGICO.

	3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.	3.1. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión aplicándolos a situaciones cotidianas.	B	0,24	ACTIVIDADES.
	4. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con elementos eléctricos.	4.1. Diseña utilizando software específico y la simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y simula su funcionamiento.	I	0,23	ACTIVIDADES PRÁCTICAS.
		4.2. Analiza el funcionamiento de circuitos eléctricos básicos, identificando sus componentes y describiendo su función en el conjunto.	B	0,24	ACTIVIDADES.
		4.3. Realiza el montaje de circuitos con componentes eléctricos básicos.	B	0,24	ACTIVIDADES PRÁCTICAS.
		4.4. Utiliza dispositivos eléctricos básicos en la construcción de prototipos.	I	0,23	PROYECTO TECNOLÓGICO.
<b>BLOQUE 5: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos componentes de un sistema informático. Hardware: placa base, CPU, memorias, periféricos y dispositivos de almacenamiento. Conexiones.</li> <li>Software de un equipo informático: sistema operativo y programas básicos.</li> </ul>	1. Describir las partes operativas de un equipo informático y su función.	1.1. Identifica las partes de un ordenador y su función en el conjunto.	B	0,24	ACTIVIDADES.
		1.2. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos de forma autónoma y responsable.	B	0,24	OBSERVACIÓN DIRECTA CON REGISTRO FICHA ALUMNO.
		1.3. Conoce los elementos básicos del sistema operativo y los utiliza correctamente.	B	0,24	ACTIVIDADES.
		1.4. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.	B	0,24	OBSERVACIÓN DIRECTA CON REGISTRO

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas de publicación e intercambio de información en Internet: webs, blogs, correo electrónico, almacenamiento de información en la nube y otras plataformas.</li> <li>• Seguridad informática básica en la publicación e intercambio de información.</li> <li>• Procesadores de texto: elementos básicos para la elaboración de documentos que integren texto e imágenes.</li> <li>• Iniciación al manejo de la hoja de cálculo: realización de cálculos con funciones básicas.</li> <li>• Elaboración de presentaciones: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información.</li> <li>• Fundamentos y recursos básicos de programación.</li> <li>• Lenguajes de programación con</li> </ul>					FICHA ALUMNO.
		1.5. Instala y maneja programas y software básicos.	A	0,2	OBSERVACIÓN DIRECTA CON REGISTRO FICHA ALUMNO.
	2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.	2.1. Utiliza espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información de forma responsable y crítica.	B	0,24	OBSERVACIÓN DIRECTA CON REGISTRO FICHA ALUMNO.
		2.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a una situación de riesgo y emplea hábitos de protección adecuados.	I	0,23	ACTIVIDADES.
	3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.	3.1. Elabora documentos de texto con aplicaciones informáticas, de forma individual y colaborativa, que integren tablas, imágenes y gráficos, así como otras posibilidades de diseño.	I	0,23	ACTIVIDADES PRÁCTICAS.
		3.2. Utiliza funciones básicas de las hojas de cálculo para elaborar el presupuesto en un proyecto tecnológico.	I	0,23	MEMORIA PROYECTO.
		3.3. Crea presentaciones mediante aplicaciones informáticas.	B	0,24	ACTIVIDADES PRÁCTICAS.
	4. Elaborar programas sencillos mediante entornos de aprendizaje de lenguaje de programación de	4.1. Crea pequeños programas informáticos utilizando recursos propios fundamentales de lenguaje de programación de entorno gráfico.	B	0,24	ACTIVIDADES PRÁCTICAS.

interfaz gráfica.	entorno gráfico.	4.2. Diseña y elabora la programación de un juego sencillo, animación o historia interactiva mediante un entorno de programación gráfico.	I	0,23	ACTIVIDADES PRÁCTICAS.
-------------------	------------------	---	---	------	------------------------

Leyenda:

**CATEGORIZACIÓN:** B - Básico I - Intermedio A - Avanzado

**PONDERACIÓN:** Ponderación total del curso completo

## a. RECUPERACIÓN DE LA MATERIA

El proceso de **RECUPERACIÓN** se articula de la forma siguiente:

### a.1. RECUPERACIÓN POR EVALUACIÓN

Los alumnos **con calificación negativa en una evaluación** podrán recuperarla al finalizar el trimestre con la entrega del **PTI** (Plan de Trabajo Individualizado) y la realización de una **prueba escrita/oral** para demostrar que el alumno/a ha alcanzado, al menos, los estándares básicos no superados por cada alumno en el conjunto de las pruebas realizadas hasta ese momento en dicha evaluación. El alumno mantendrá, al menos, la calificación obtenida anteriormente al concluir la evaluación, por cuanto los estándares superados ya constan en la evaluación realizada.

Tanto el PTI (ficha de actividades) como la prueba escrita (ejercicios) servirán para evaluar todos los estándares no superados en la evaluación, teniendo en cuenta que:

PRUEBA ESCRITA/ORAL	8 puntos
ACTIVIDADES/TRABAJOS	2 puntos

También se podrán presentar aquellos alumnos/as que quieran la mejora (**AMPLIACIÓN**) de su calificación, realizando una prueba escrita/oral con ejercicios correspondientes a sus estándares no superados (o bien a aquellos estándares que incluso habiendo sido superados, el alumno/a desee mejorar su calificación).

La forma de calificación del alumno/a será:

- ✓ Se calificará con menos de 5 puntos a aquellos alumnos que no consigan superar los estándares entre el PTI y la prueba escrita.
- ✓ Se calificará con 5 puntos a aquellos alumnos/as que consigan superar los ejercicios referenciados a los estándares básicos entre el PTI y la prueba escrita.
- ✓ Con 6 o más puntos a aquellos alumnos/as que consigan superar los ejercicios referenciados a los estándares intermedios y/o avanzados entre el PTI y la prueba escrita o ya los hubieran superado con anterioridad en la evaluación.

## a.2. RECUPERACIÓN PRUEBA EXTRAORDINARIA

Para aquellos alumnos **con calificación negativa al final de la tercera evaluación**, se les realizará una **prueba extraordinaria en Septiembre** que contendrá ejercicios sobre aquellos estándares no superados, de todo el curso expuestos en esta programación y la entrega del **PTI** (ficha de actividades).

Tanto el PTI (ficha de actividades), como la prueba escrita (ejercicios) servirán para evaluar todos los estándares no superados en la evaluación, teniendo en cuenta que:

PRUEBA ESCRITA/ORAL	8 puntos
ACTIVIDADES/TRABAJOS	2 puntos

También se podrán presentar aquellos alumnos/as que quieran la mejora (**AMPLIACIÓN**) de su calificación, realizando una prueba escrita/oral con ejercicios correspondientes a sus estándares no superados (o bien a aquellos estándares que incluso habiendo sido superados, el alumno/a desee mejorar su calificación).

La forma de calificación del alumno/a será:

- ✓ Se calificará con menos de 5 puntos a aquellos alumnos que no consigan superar los estándares entre el PTI y la prueba escrita.
- ✓ Se calificará con 5 puntos a aquellos alumnos/as que consigan superar los ejercicios referenciados a los estándares básicos entre el PTI y la prueba escrita.
- ✓ Con 6 o más puntos a aquellos alumnos/as que consigan superar los ejercicios referenciados a los estándares intermedios y/o avanzados entre el PTI y la prueba escrita o ya los hubieran superado con anterioridad en la evaluación.

Se considera conveniente que cada profesor realice la prueba para los alumnos a los que ha impartido clase.



### a.3. RECUPERACIÓN ALUMNOS PENDIENTES

Los alumnos con la **MATERIA PENDIENTE** trabajarán con el PTI correspondiente y serán evaluados de acuerdo a lo establecido en el mismo.

Se someterá a dichos alumnos/as a un seguimiento, por parte del profesor que le imparte dicha materia en el grupo en el que están matriculados, indicándoles las líneas a seguir para la recuperación del área pendiente y facilitándole actividades (PTI) que le permitan alcanzar los estándares planteados. En caso de que no se imparta ninguna materia, será el jefe de departamento el que se encargue de llegar toda la información y material necesario a los alumnos.

Así mismo, se podrá plantear al alumno/a, la realización de una prueba objetiva con los estándares relacionados con la materia, comunicando con antelación la fecha de dicha prueba y de la entrega de las actividades. Las actividades serán de actualización, refuerzo y apoyo, y se hará media con la prueba objetiva, si la hubiera. En el caso de hacer la prueba, la nota final del alumno será la media entre las actividades y la prueba. En caso de no hacer la prueba, la nota final del alumno coincidirá con la de las actividades.

PRUEBA ESCRITA/ORAL	5 puntos
ACTIVIDADES/TRABAJOS	5 puntos

La forma de calificación del alumno/a será:

- ✓ Se calificará con menos de 5 puntos a aquellos alumnos que no consigan superar los estándares entre el PTI y la prueba escrita.
- ✓ Se calificará con 5 puntos a aquellos alumnos/as que consigan superar los ejercicios referenciados a los estándares básicos entre el PTI y la prueba escrita.
- ✓ Con 6 o más puntos a aquellos alumnos/as que consigan superar los ejercicios referenciados a los estándares intermedios y/o avanzados entre el PTI y la prueba escrita o ya los hubieran superado con anterioridad en la evaluación.