AREA/MATERIA: Tecnología Creativa

CURSO: 1º ESO

FECHA: ABRIL 2020

1. RELACIÓN DE CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN POR EVALUACIONES.

UNIDAD DIDÁCTICA O TEMA		Nº SESIONES	EVALUACIÓN
1	Proceso tecnológico. Análisis de objetos	8	1
2	Dibujo técnico-Sketchup	6	1
3	Herramientas del taller. Normas de seguridad	4	1
4	Mecanismos	4	2
5	Inventos y máquinas-Presentaciones	6	2
6	Circuitos eléctricos básicos	6	3
7	Introducción a la programación. Scratch	8	3
8	Proyecto	30	1, 2, 3

En el tercer trimestre se ha seleccionado exclusivamente los contenidos que se consideren más relevantes para el desarrollo de las competencias claves en la educación secundaria
También se aprovechará el tercer trimestre para desarrollar las actividades de recuperación, repaso y refuerzo de los estándares trabajados durante el periodo de clases presenciales.

2. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TRIMESTRALES.

Primera evaluación

1. Descubre necesidades y problemas que puedan resolverse mediante la aplicación de la tecnología y analiza técnicamente las soluciones adoptadas
2. Analiza objetos y elabora un documento interpretando adecuadamente los diferentes tipos de análisis.
3. Extrae ideas del análisis de objetos que pueda utilizar de forma creativa como solución a otros problemas similares que se planteen.
4. Utiliza, siguiendo criterios técnicos y de seguridad, máquinas y herramientas en la construcción de objetos.
5. Utiliza de forma adecuada elementos tecnológicos: estructurales, mecánicos y eléctricos en el diseño, construcción y evaluación de un prototipo
6. Aporta ideas creativas y adecuadas desde un punto de vista técnico para solucionar problemas tecnológicos.

7. Comunica ideas mediante el diseño de prototipos para resolver problemas determinados.
8. Elabora diseños de prototipos con criterios técnicos y creativos, diferenciando las partes que lo componen.
9. Ejecuta correctamente diferentes técnicas de corte, acabado y unión de piezas y elementos en la construcción de prototipos.
10. Asume responsablemente las tareas que se le encarguen en el grupo de trabajo en el proceso de construcción del prototipo.
11. Asiste a clase regularmente, participa y trabaja diariamente en las tareas propuestas por el profesor.

Estándares de aprendizaje	Instrumento evaluación	%
1, 2, 3	Prueba	20
2 y 3	Análisis objetos	10
4	Trabajo	10
5 y 6	Memoria	10
7 y 8	Boceto-Sketchup	10
9	Trabajo individual proyecto	15
10	Trabajo en grupo	15
11	Actitud	10

Segunda Evaluación

1. Analiza cronológicamente en una línea del tiempo la evolución de la tecnología a lo largo de la historia o en una época concreta, marcando los principales hitos, inventos.
2. Describe y expone, valorando razonadamente, las aportaciones que ha realizado la evolución tecnológica a la sociedad y sus consecuencias en cada época.
3. Elabora un documento multimedia, debidamente documentado sobre algún invento o inventor de la historia de la tecnología.
4. Describe los elementos y sistemas que forman parte de una máquina, diferenciando su función en el conjunto.
5. Utiliza de forma adecuada elementos tecnológicos: estructurales, mecánicos y eléctricos en el diseño, construcción y evaluación de un prototipo.
6. Aporta ideas creativas y adecuadas desde un punto de vista técnico para solucionar problemas tecnológicos.
7. Comunica ideas mediante el diseño de prototipos para resolver problemas determinados.
8. Elabora diseños de prototipos con criterios técnicos y creativos, diferenciando las partes que lo componen.
9. Ejecuta correctamente diferentes técnicas de corte, acabado y unión de piezas y elementos en la construcción de prototipos.
10. Asume responsablemente las tareas que se le encarguen en el grupo de trabajo en el proceso de construcción del prototipo.

11. Asiste a clase regularmente, participa y trabaja diariamente en las tareas propuestas por el profesor

Estándares de aprendizaje	Instrumento evaluación	%
1, 2, 3	Trabajo Power Point	20
4, 5	Prueba	20
5 y 6	Memoria	10
7 y 8	Boceto y croquis	10
9	Trabajo individual proyecto	15
10	Trabajo en grupo	15
11	Actitud	10

Tercera Evaluación

1. Maneja con soltura las herramientas que ofrece el entorno de un lenguaje de programación de interfaz gráfica.
2. Utiliza apropiadamente diferentes recursos de programación, tales como: bucles de repetición, estructuras condicionales y otros propios del lenguaje de programación.
3. Elabora un programa ordenado que incluya algún recurso de programación cuya ejecución permita contar una historia, jugar a un videojuego o desarrollar una presentación interactivos.
4. Utiliza de forma adecuada elementos tecnológicos: estructurales, mecánicos y eléctricos en el diseño, construcción y evaluación de un prototipo.
5. Asiste a clase regularmente, participa y trabaja diariamente en las tareas propuestas por el profesor.

Estándares de aprendizaje	Instrumento evaluación	%
1, 2, 3	Actividades Scratch	30
4	Prueba	30
4	Actividades Electricidad	30
5	Actitud	10

3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN FINAL ORDINARIA.

Para garantizar que las tareas realizadas durante el confinamiento supongan un valor añadido en la evaluación del alumnado:

Para la calificación final será la más alta entre:

- Nota media 1ª y 2ª Evaluación (80%) + notas de actividades del tercer trimestre (20%)

- Nota media 1ª y 2ª Evaluación

4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN FINAL EXTRAORDINARIA.

Los alumnos que como resultado de la evaluación final ordinaria no hubieran superado la materia deberán acudir a la convocatoria Extraordinaria.

Esta convocatoria consistirá en la realización de una prueba que versará sobre aquellos aspectos básicos del currículo que el alumno no haya superado durante el curso. Se acudirá a esta convocatoria con las evaluaciones suspensas durante el curso.

En esta prueba solo se evaluará la primera y segunda evaluación,

Se hará la nota media de la prueba Extraordinaria con las notas de las evaluaciones aprobadas durante el curso.

5. PROCEDIMIENTO PARA LA RECUPERACIÓN DE CONTENIDOS PENDIENTES.

Los alumnos que suspendan la materia en cada evaluación podrán recuperarla en la evaluación siguiente mediante la realización de una prueba basada en los contenidos mínimos correspondientes. El profesor proporcionará toda la información que sea necesaria y atenderá todas las dudas que surjan.

6. PROCEDIMIENTO PARA LA RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES.

Para recuperar la materia en el caso de alumnos que han pasado a los siguientes cursos sin superar la materia se ha previsto dividir los contenidos en dos partes.

La nota final será a su vez la media aritmética de las dos partes.

Se realizará posteriormente una última prueba con todos los contenidos de la materia para aquellos alumnos que no han sido capaces de superar la materia pendiente por partes.

Las pruebas a realizar en la tercera evaluación correspondientes a esta recuperación de pendientes serán online y harán media con las pruebas realizadas en las evaluaciones anteriores.

7. NORMAS A CUMPLIR

No Procede