AREA/MATERIA: Tecnología

CURSO: 2º ESO

FECHA: Abril 2020

1. RELACIÓN DE CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN POR EVALUACIONES.

UNIDAD DIDÁCTICA O TEMA		Nº SESIONES	EVALUACIÓN
1	Proceso tecnológico.	8	1
2	Expresión y comunicación gráfica	8	1
3	Ofimática	8	1 y 2
4	Proyecto	8	1
5	Materiales de uso técnico	6	2
6	Estructuras y mecanismos	6	2
7	Proyecto	6	2
8	Circuitos eléctricos	10	3
9	Hardware y Software	6	3
10	Programación Informática	6	3

En el tercer trimestre se han seleccionado exclusivamente los contenidos que se consideran más relevantes para el desarrollo de las competencias claves en la educación obligatoria
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.

Se indican los estándares que se trabajarán en cada una de las evaluaciones y una tabla en la que se pondera cada uno de estos estándares y se indica el instrumento de evaluación que se utilizará en cada caso.
La ponderación puede sufrir variaciones en el caso de que algún estándar no se pueda trabajar en una evaluación y se trabaje en la siguiente. Se indicará este cambio en el seguimiento de la programación de la evaluación correspondiente.
El profesor podrá cambiar el instrumento de evaluación indicado para cada estándar si lo considera conveniente para la valoración del mismo.

Primera evaluación

1. Describe las etapas del proceso de resolución técnica de problemas para dar solución a un problema técnico.
2. Valora la influencia en la sociedad de la actividad tecnológica describiendo el impacto social de ésta.
3. Reconoce las consecuencias medioambientales de la actividad tecnológica y actúa responsablemente para reducir su impacto.
4. Representa vistas de objetos (planta, alzado y perfil) empleando criterios normalizados con claridad y limpieza.
5. Dibuja a mano alzada y de forma proporcionada objetos y sistemas técnicos en perspectiva.
6. Dibuja bocetos y croquis de objetos y sistemas técnicos con limpieza y orden, siguiendo la normalización básica en dibujo técnico.
7. Utiliza croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.
8. Utiliza medios informáticos para la representación de objetos y sistemas técnicos.
9. Elabora un plan de trabajo secuenciado en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.
10. Busca información en Internet y otros medios, de forma crítica y selectiva, para encontrar soluciones a problemas técnicos sencillos.
11. Diseña un prototipo que dé solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.
12. 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.
13. Integra los documentos necesarios en la memoria técnica de un proyecto empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.
14. Expone, con apoyo de material escrito y gráfico, el proceso de resolución técnica de problemas relacionado con la construcción de un proyecto técnico concreto.
15. Presenta documentación técnica con claridad, orden y limpieza.
16. Elabora documentos de texto con aplicaciones informáticas, de forma individual y colaborativa, que integren tablas, imágenes y gráficos, así como otras posibilidades de diseño.
17. Utiliza funciones básicas de las hojas de cálculo para elaborar el presupuesto en un proyecto tecnológico.
18. Asiste a clase regularmente, participa y trabaja diariamente en las tareas propuestas por el profesor.

Estándares de aprendizaje	Instrumento evaluación	%
1	Prueba	10
2 y 3	Trabajos	5
4 y 5	Prueba	10
6 y 7	Ejercicios	10
8	Ejercicio	5
9 ,16, 10	Trabajo	5
11	Diseño proyecto	10

12	Observación directa	10
13, 14 y 15	Memoria proyecto	10
17	Trabajo Word y Presupuesto Excel	5
18	Actitud	20

Segunda evaluación

1. Identifica las propiedades de la madera y sus derivados y los metales (mecánicas, térmicas, eléctricas,…).
2. Reconoce los materiales de los que están hechos objetos de uso habitual, relacionando sus aplicaciones con sus propiedades.
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.
4. Crea presentaciones mediante aplicaciones informáticas.
5. 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.
6. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura, realizando prácticas sencillas con prototipos.

7. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema, desde el punto de vista estructural y mecánico.
8. Describe el funcionamiento general de una máquina sencilla explicando cómo se transforma o transmite el movimiento y la fuerza.
9. Diseña y construye proyectos tecnológicos sencillos que permitan la transmisión y transformación de movimiento
10. Colabora y participa activamente, en el trabajo en grupo para la resolución de problemas tecnológicos, respetando las ideas y opiniones de los demás miembros.
11. Asiste a clase regularmente, participa y trabaja diariamente en las tareas propuestas por el profesor.

Estándares de aprendizaje	Instrumento evaluación	%
1 y 2	Prueba	10
1, 3 y 4	Trabajo	10
5 y 6	Prueba	15
7 y 8	Prueba	15
9	Proyecto	20
10	Trabajo en grupo (Observación)	10
11	Actitud	20

Tercera evaluación

1. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión aplicándolos a situaciones cotidianas.
2. Analiza el funcionamiento de circuitos eléctricos básicos, identificando sus componentes y describiendo su función en el conjunto.
3. Diseña utilizando software específico y la simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y simula su funcionamiento.
4. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos de forma autónoma y responsable.
5. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.
6. Instala y maneja programas y software básicos.
7. Utiliza espacios Web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información de forma responsable y crítica.
8. Conoce las medidas de seguridad aplicables a una situación de riesgo y emplea hábitos de protección adecuados.
9. Crea pequeños programas informáticos utilizando recursos propios fundamentales de lenguaje de programación de entorno gráfico.
10. Diseña y elabora la programación de un juego sencillo, animación o historia interactiva mediante un entorno de programación gráfico.
11. Asiste a clase regularmente, participa y trabaja diariamente en las tareas propuestas por el profesor. Participa online y trabaja las tareas propuestas.

Estándares de aprendizaje	Instrumento evaluación	%
1 y 2	Prueba	30
3	Trabajo Cocodrile	20
4, 5, 6	Trabajo con el ordenador (Observación)	5
7 y 8	Trabajo diario	15
9 y 10	Trabajo Scratch	20
11	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 2º de ESO 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