

UNIDADES		CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1 E V A L U A C I Ó N	UD_1 La tecnología marca el progreso de nuestra sociedad	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fases del proyecto técnico: búsqueda de información, diseño, planificación, construcción y evaluación.</li> <li>➤ El informe técnico.</li> <li>➤ El aula-taller.</li> <li>➤ Normas de seguridad e higiene en el entorno de trabajo.</li> </ul>	<p>CE.1.1. 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, proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y empleando las tecnologías de la información y la comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico.</p> <p>CE.1.2. 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, valorando las condiciones del entorno de trabajo y realizando adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización y utilizando las TICs para ello.</p>
	UD_2 Diseño de elementos gráficos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Instrumentos de dibujo.</li> <li>➤ Bocetos, croquis y planos.</li> <li>➤ Escalas. Acotación.</li> <li>➤ Sistemas de representación gráfica: vistas</li> <li>➤ Diseño gráfico por ordenador (2D).</li> </ul>	<p>CE.2.1. Representar objetos mediante vistas y perspectivas (isométrica y caballera) aplicando criterios de normalización y escalas, conociendo y manejando los principales instrumentos del dibujo técnico.</p> <p>CE.2.2. Interpretar y elaborar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos, representando objetos mediante instrumentos de dibujo técnico y aplicaciones de diseño asistido por ordenador.</p> <p>CE.2.3. Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.</p>
	UD_3 Materiales tecnológicos (1). Madera	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Materiales de uso técnico.</li> <li>➤ Clasificación, propiedades y aplicaciones.</li> <li>➤ Técnicas de trabajo en el taller.</li> <li>➤ Repercusiones medioambientales.</li> </ul>	<p>CE.3.1. Conocer y analizar las propiedades y aplicaciones de los materiales de uso técnico 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.</p> <p>CE.3.2. Identificar, manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.</p>
	UD_7 Software y aplicaciones (I)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Concepto de software libre y privativo. Tipos de licencias y uso. Herramientas ofimáticas básicas: procesadores de texto, editores de presentaciones</li> </ul>	<p>CE.5.2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información, manteniendo y optimizando el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.); aplicando las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo; aplicando las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo); y conociendo y utilizando Internet de forma segura y responsable para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido (copyright o licencias colaborativas).</p>
2 E V A L U A C I Ó N	UD_3 Materiales tecnológicos (1). Metales	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Materiales de uso técnico.</li> <li>➤ Clasificación, propiedades y aplicaciones.</li> <li>➤ Repercusiones medioambientales.</li> </ul>	<p>CE.3.1. Conocer y analizar las propiedades y aplicaciones de los materiales de uso técnico 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.</p>
	UD_4 Estructuras.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Estructuras. Carga y esfuerzo.</li> <li>➤ Elementos de una estructura y esfuerzos básicos a los que están sometidos.</li> <li>➤ Tipos de estructuras.</li> </ul>	<p>CE.4.1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos, identificando los distintos tipos de estructuras y proponiendo medidas para mejorar su resistencia, rigidez y estabilidad.</p>

A C I Ó N		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Condiciones que debe cumplir una estructura: estabilidad, rigidez y resistencia</li> </ul>	
	UD_6 Hardware y sistemas operativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Hardware y software. El ordenador y sus periféricos.</li> <li>➤ Sistemas operativos</li> </ul>	CE.5.1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos.
	UD_7 Software y aplicaciones (II)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Concepto de software libre y privativo. Tipos de licencias y uso. Herramientas ofimáticas básicas: procesadores de texto, editores de presentaciones</li> </ul>	CE.5.2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información, manteniendo y optimizando el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.); aplicando las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo; aplicando las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo); y conociendo y utilizando Internet de forma segura y responsable para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido (copyright o licencias colaborativas).
3  E V A L U A C I Ó N	UD_5 Electricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Electricidad. Efectos de la corriente eléctrica.</li> <li>➤ El circuito eléctrico: elementos y simbología.</li> <li>➤ Generación y transporte de la electricidad. Centrales eléctricas. La electricidad y el medio ambiente.</li> <li>➤ El circuito eléctrico: elementos y simbología.</li> <li>➤ Uso de simuladores para el diseño y comprobación de circuitos.</li> <li>➤ Montaje de circuitos. Control eléctrico y electrónico.</li> </ul>	<p>CE.4.3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas, conociendo cómo se genera y transporta la electricidad y su impacto medioambiental, describiendo de forma esquemática el funcionamiento de las diferentes centrales eléctricas renovables y no renovables.</p> <p>CE.4.5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada que proporcionen soluciones técnicas a problemas sencillos, y montar circuitos con operadores elementales a partir de un esquema predeterminado, conociendo sus principales elementos, y la función que realizan en el circuito.</p>
	UD_8 Internet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Internet: conceptos, servicios, estructura y funcionamiento.</li> <li>➤ Seguridad en la red.</li> <li>➤ Servicios web (buscadores, documentos web colaborativos, nubes, blogs, wikis, etc).</li> <li>➤ Acceso y puesta a disposición de recursos compartidos en redes locales</li> </ul>	CE.5.2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información, manteniendo y optimizando el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.); aplicando las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo; aplicando las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo); y conociendo y utilizando Internet de forma segura y responsable para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido (copyright o licencias colaborativas).
	UD_9 Introducción a la programación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Programación gráfica por bloques de instrucciones.</li> <li>➤ Entorno, bloques y control de flujo. Interacción con el usuario y entre objetos. Introducción a los</li> <li>➤ sistemas automáticos programados y robóticos: sensores, elementos de control y actuadores. Control</li> <li>➤ programado de automatismos y robots sencillos</li> </ul>	CE.5.3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos, manejando un entorno de programación, que permita resolver problemas y controlar sistemas automáticos programados y robóticos sencillos, comprendiendo y describiendo su funcionamiento.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación se hará mediante los criterios de evaluación asignados a cada una de las actividades evaluables que se realicen en cada evaluación. Para aprobar cada evaluación hay que sacar al menos un cinco al hacer la media ponderada de la nota de los criterios establecidos en cada unidad. La calificación de las distintas evaluaciones será la media ponderada de los criterios de evaluación vistos hasta la fecha.

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Cuaderno de Tecnología.
- ✓ Exámenes (convencionales, tipo test y/o plataforma digital).
- ✓ Láminas de dibujo (convencionales o digitales)
- ✓ Proyectos de construcción/Informática
- ✓ Trabajos en soporte papel /digital

## PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

Aquellos alumnos/as que no alcancen los objetivos o niveles competenciales, en las distintas unidades didácticas, antes de finalizar el trimestre, tendrá que realizar las actividades evaluables (examen, láminas, trabajos, etc.) sobre todos los criterios de evaluación no superados que indique el profesorado.

Al alumnado que no hayan superado positivamente la materia en la evaluación final (junio), se les entregará un informe indicando los objetivos, contenidos y criterios de evaluación no alcanzado, de manera que sepa qué áreas de la asignatura debe reforzar de cara a la prueba extraordinaria. También se definirán las actividades y pruebas/exámenes que tiene que desarrollar.

### Recuperación de pendientes

La recuperación la hará el profesor que imparta en el curso actual la materia de Tecnología. Entregará un cuadernillo de actividades por trimestre para trabajar los diferentes contenidos relacionados con los criterios de evaluación del trimestre. El cuadernillo de actividades se alojará en Classroom. El alumno/a podrá hacerlo respetando su ritmo de aprendizaje y el profesor/a podrá ir corrigiendo y explicando todos aquellos aspectos que estime necesarios.

No obstante, Al ser Tecnología Aplicada una materia optativa de libre configuración autonómica optativa y sus contenidos, tratados con mayor amplitud en 2º de ESO, el profesorado podrá valorar el desarrollo que hiciera en 2º de ESO para evaluarle la pendiente de 1º, pudiéndose considerar que el alumnado que supere el curso de Tecnología de 2º de ESO, aprobaría la Tecnología Aplicada de 1º de ESO.