

		UNIDADES	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1	E V A L U A C I Ó N	UD_1 Diseño gráfico asistido por ordenador.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Instrumentos de dibujo. ❖ Boceto, croquis y planos. ❖ Escalas. Acotación. ❖ Sistemas de representación gráfica: vistas y perspectivas isométrica y caballera. ❖ Diseño gráfico por ordenador (2D y 3D) 	<p>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>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>2.3. Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico desde su diseño hasta su comercialización.</p>
		UD_2 Impresión 3D	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Diseño gráfico por ordenador (2D y 3D) 	<p>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> <p>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>6.3. 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.</p>
		UD_3 Materiales técnicos. Plásticos y materiales de construcción	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Materiales de uso técnico. ❖ Clasificación, propiedades y aplicaciones ❖ Técnicas de trabajo en el taller ❖ Repercusiones medioambientales. 	<p>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> <p>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>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> <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_4 Sistemas mecánicos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 4.5. Mecanismos y máquinas. ❖ 4.6. Máquinas simples. ❖ 4.7. Mecanismos de transmisión y transformación. Parámetros básicos de los sistemas mecánicos. Aplicaciones. Uso de simuladores de operadores mecánicos. 	<p>4.2. Observar, conocer y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura, calculando sus parámetros principales.</p> <p>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> <p>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>
		UD_5 Circuitos eléctricos y electrónicos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Magnitudes eléctricas básicas. Ley de Ohm y sus aplicaciones. Medida de magnitudes eléctricas. ❖ Dispositivos electrónicos básicos y aplicaciones. ❖ El circuito eléctrico: elementos y simbología. ❖ Montaje de circuitos. Control eléctrico y electrónico. 	<p>4.4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas, conociendo y calculando las principales magnitudes de los circuitos eléctricos y electrónicos, y aplicando las leyes de Ohm y de Joule.</p> <p>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_6 Control y robótica	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Programación gráfica por bloques de instrucciones. ❖ Entorno, bloques y control de flujo. Interacción con el usuario y entre objetos. Introducción a los sistemas automáticos programados y robóticos; sensores, elementos de control y actuadores. Control programado de automatismos y robots sencillos. 	<p>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 describiendo su funcionamiento.</p>
3	E V A L U A C I Ó N	UD_7 Sistemas operativos, redes y seguridad	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sistemas operativos. ❖ Concepto de software libre y privativo. Tipos de licencia y usos. Herramientas ofimáticas básicas: procesadores de texto, editores de presentaciones y hojas de cálculo. Instalación de programas y tareas de mantenimiento básico. ❖ Internet: conceptos, servicios, estructuras y funcionamiento. ❖ Seguridad en la red. ❖ Servicios web (buscadores, documentos web colaborativos, nubes, blogs, wikis, etc) 	<p>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>

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Acceso y puesta a disposición de recursos compartidos en redes locales. 	
	UD_8 Hoja de cálculo y aplicaciones gráficas	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Concepto de software libre y privativo. Tipos de licencia y usos. Herramientas ofimáticas básicas: procesadores de texto, editores de presentaciones y hojas de cálculo. Instalación de programas y tareas de mantenimiento básico. 	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 La Web y el trabajo colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sistemas operativos. ❖ Concepto de software libre y privativo. Tipos de licencia y usos. Herramientas ofimáticas básicas: procesadores de texto, editores de presentaciones y hojas de cálculo. Instalación de programas y tareas de mantenimiento básico. ❖ Internet: conceptos, servicios, estructuras y funcionamiento. ❖ Seguridad en la red. ❖ Acceso y puesta a disposición de recursos compartidos en redes locales. 	<p>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> <p>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.</p>

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN
<p>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.</p>	<p>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.</p> <p>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 alcanzados, 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.</p>
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	<p>Recuperación de pendientes</p> <p>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.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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 	<p>PLAN DE REFUERZO EDUCATIVO PARA EL ALUMNADO REPETIDOR</p> <p>Consistirá en una atención en el aula</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Supervisión diaria de las tareas.

- Explicación individual de los contenidos y actividades en las que presente dificultad.
- Preparación de exámenes con actividades interactivas.
- Nombrar a un alumno/a ayudante para estimular la motivación y el trabajo

En el caso de necesitar un refuerzo mayor

- Contenidos resumidos y visuales
- Actividades de menor grado de dificultad.
- Exámenes de menor grado de dificultad y/o con gran porcentaje visual