

# **PROGRAMACIÓN**

## **CDP San Francisco Solano**

### **Tecnologías**

#### **2º de E.S.O.**

<b>ELABORADO POR:</b>  <b>Carmona Heredia, Fco. Javier</b>	<b>REVISADO POR:</b>  <b>ETCP</b>	<b>APROBADO POR:</b>  <b>JE SECUNDARIA</b>
<b>FECHA: 2017-01-30 12:36:32</b>	<b>FECHA: 2017-02-06 20:02:05</b>	<b>FECHA:</b>
<b>Este documento es propiedad del CDP San Francisco Solano, quien se reserva el derecho de solicitar su devolución cuando así se estime oportuno. No se permite hacer copia parcial o total del mismo, así como mostrarlo a empresas o particulares sin la expresa autorización por escrito de la Dirección del CDP San Francisco Solano.</b>		

# Programación

Tecnologías - 2º de E.S.O.

## Criterios de Evaluación

Num	Criterio
6	6-Conocer el concepto de Internet, su estructura, funcionamiento y sus servicios básicos, usándolos de forma segura y responsable.
7	7-Utilizar Internet de forma segura para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido (copyright o licencias colaborativas).
8	8-Valorar el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual.
1	1-Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos.
2	2-Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información. Mantener y optimizar el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.).
5	5-Aplicar las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo).
3	3-Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.
4	4-Aplicar las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo.
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 y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.
2	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 entorno de trabajo.
4	4-Emplear las Tecnologías de la Información y la Comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico.
5	5-Valorar el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones.
3	3-Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.
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 y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.



# Programación

Tecnologías - 2º de E.S.O.

Num	Criterio
3	3-Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.
4	4-Conocer y manejar los principales instrumentos de dibujo técnico.
1	1-Representar objetos mediante vistas y perspectivas (isométrica y caballera) aplicando criterios de normalización y escalas.
2	2-Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.
5	5-Representar objetos mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador.
1	1-Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas.
3	3-Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.
4	4-Identificar los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual.
3	3-Conocer y analizar la clasificación y aplicaciones más importantes de los materiales de uso técnico.
1	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.
2	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 adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.
1	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-Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos. Identificar los distintos tipos de estructuras y proponer medidas para mejorar su resistencia, rigidez y estabilidad.
2	2-Observar, conocer y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura. Calcular sus parámetros principales.
3	3-Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas. Conocer cómo se genera y transporta la electricidad, describiendo de forma esquemática el funcionamiento de las diferentes centrales eléctricas renovables y no renovables.
4	4-Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas. Conocer y calcular las principales magnitudes de los circuitos eléctricos y electrónicos, aplicando las leyes de Ohm y de Joule. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.
6	6-Diseñar, construir y controlar soluciones técnicas a problemas sencillos, utilizando mecanismos y circuitos.
7	7-Conocer y valorar el impacto medioambiental de la generación, transporte, distribución y uso de la energía, fomentando una mayor eficiencia y ahorro energético.
5	5-Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales. Conocer los principales elementos de un circuito eléctrico. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada. Montar circuitos con operadores elementales a partir de un esquema predeterminado.
1	1-Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.

# Programación

Tecnologías - 2º de E.S.O.

Num	Criterio
2	2-Observar y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.
3	3-Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.
4	4-Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.
5	5-Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales.
2	2-Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione.
3	3-Identificar sistemas automáticos de uso cotidiano. Comprender y describir su funcionamiento.
4	4-Elaborar un programa estructurado para el control de un prototipo.
1	1-Conocer y manejar un entorno de programación distinguiendo sus partes más importantes y adquirir las habilidades y los conocimientos necesarios para elaborar programas informáticos sencillos utilizando programación gráfica por bloques de instrucciones.
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 y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.
2	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 entorno de trabajo.
1	1-Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas.
2	2-Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.
3	3-Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.
1	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.
2	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 adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.
1	1-Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.
2	2-Observar y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.
3	3-Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.
4	4-Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.
5	5-Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales.

# Programación

Tecnologías - 2º de E.S.O.

Num	Criterio
1	1-Distinguir las partes operativas de un equipo informático
2	2-Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.
3	3-Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.

## Criterios de Calificación

Los criterios de calificación son conocidos por el alumnado y su familia a principio de curso, porque de este modo mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La calificación tendrá en cuenta tanto los distintos aspectos del área como los instrumentos y criterios de evaluación.

Según lo acordado por todos los miembros componentes del Seminario de Ciencias de la Naturaleza y Tecnología,

Los criterios de calificación, para el área de Tecnologías serían:

PRUEBA ESCRITA: 40%

TRABAJO DIARIO: 30%

TRABAJOS ESPECÍFICOS: 30%

El curso consta de tres evaluaciones ordinarias. La media de estas tres evaluaciones será la que aparezca en la nota de junio.

Para superar el área, el alumno/a deberá tener, entre las tres evaluaciones, una calificación media de suficiente y, al menos, tener superadas dos de las tres evaluaciones.

Si el alumno/a tuviese calificación negativa podrá superar el área en la prueba extraordinaria de septiembre, que estará acompañada de una serie de actividades y trabajo a realizar en las vacaciones de verano.

De manera opcional, se podrá realizar una prueba extraordinaria en junio, siempre que no exista manifiesta dejadez y falta de motivación, y que su evolución y actitud hayan sido positivas en buena parte del curso. Dicha prueba podrá complementarse con la realización de determinados trabajos y actividades.

### RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES:

La calificación final de esta recuperación, se obtendrá en base a los siguientes criterios:

\* La realización de actividades de recuperación propuestas a tal efecto supondrá un 20% de la calificación global.

\* La corrección del examen correspondiente realizado supondrá un 80%,

Es obligatorio la realización y presentación de las actividades propuestas para la presentación a la prueba correspondiente de recuperación del área de Tecnologías.

Nota: Los alumnos de 3º de ESO, que están adcritos al programa PEMAR, están exentos de la realización del examen correspondiente. Tendrán que realizar, sólomente, el trabajo propuesto a tal efecto.

# Programación

Tecnologías - 2º de E.S.O.

## Criterios de Corrección

Se realizarán de acuerdo con los objetivos y criterios de evaluación.

### \* Prueba escrita (40%):

Realización de una prueba escrita. Se informará con antelación suficiente del día y de los criterios de calificación. Dicha prueba constará de cuestiones para comprobar que todos los alumnos/as han adquirido aquellos contenidos que consideramos básicos o elementales en cada Unidad Didáctica.

### \* Trabajo diario (30%)

Participación activa en clase. Valoración de las intervenciones y del interés.

Se considera fundamental el cuaderno de clase ya que en el mismo se reflejan la inmensa mayoría de las actividades que el alumnado realiza. En el cuaderno valoraremos distintos aspectos como:

- Aspectos formales (orden, limpieza, márgenes, ortografía, etc.).
- Realización de todas las actividades
- Corrección de las actividades
- Comprensión de las actividades realizadas.

Intervenciones en clase. La intervención en clase nos permite valorar no sólo los conocimientos matemáticos sino la comprensión, la expresión, la interpretación sobre una situación o problema, etc.>

Participación, actitud e interés en clase. La participación, actitud e interés en clase deben ser elementos que se deben valorar. Por ello trataremos que el alumnado participe, tenga una actitud adecuada a las normas que hayamos establecido en clase y muestren interés por el aprendizaje.

### \* Trabajos específicos (30%)

Pruebas orales y escritas (minuteros). Prácticas. Proyectos. Trabajos complementarios para casa.

La calificación correspondiente a estos criterios se obtendrá a través de rúbricas para valorar:

- Prueba escrita.
- Cuaderno
- Actitud e interés.
- Trabajos individuales
- Trabajo cooperativo



**salesianos**  
MONTILLA

**CDP San Francisco Solano**

Arcipreste Fernández Casado  
14550 Montilla  
Telf:957650123  
[www.salesianos-montilla.com/](http://www.salesianos-montilla.com/)



# Programación

---

Tecnologías - 2º de E.S.O.