

ASIGNATURA:	TECNOLOGÍA	CURSO:	1º ESO	HORAS/SEM.:	2
--------------------	-------------------	---------------	---------------	--------------------	----------

QUÉ APRENDER (UNIDADES DIDÁCTICAS)		
1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
<p>U.D1:EL PROCESO TECNOLÓGICO La tecnología y el proceso tecnológico. Fases del proceso tecnológico. El aula de tecnología. Trabajar respetando las normas.</p> <p>U.D 2: INTRODUCCIÓN AL DIBUJO TÉCNICO. Materiales y útiles de dibujo. Procedimientos básicos. Construcciones geométricas elementales. .</p> <p>U.D 3: LA REPRESENTACIÓN DE OBJETOS. Croquis y planos. Acotación. Vistas de alzado, planta y perfil. Escala.</p> <p>U.D 9: INTERNET. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN. La comunicación en internet. El World Wide Web. Búsqueda de información. Correo electrónico. Classroom.</p> <p>PROYECTO I Realización de un proyecto en el aula-taller</p> <p>Actividad / proyecto de resolución de problemas en taller / informática</p>	<p>UD 4: LOS MATERIALES Y SUS PROPIEDADES. Clasificación de los materiales. Propiedades de los materiales. Propiedades tecnológicas. Propiedades físicas y químicas. Resistencia mecánica: esfuerzos.</p> <p>U.D 5: EL TRABAJO CON MATERIALES Propiedades de los materiales. Origen y propiedades de la madera. Proceso de obtención de la madera. Clasificación de la madera natural. El trabajo con madera: Marcar, trazar cortar, serrar perforar y taladrar. Unión de piezas de diferentes materiales (Pegamentos, Soldaduras, ensambles etc) Acabados y recubrimientos.</p> <p>UD: 6 INTRODUCCIÓN A LOS MECANISMOS. Máquinas simples. Mecanismos básicos.</p> <p>UD 10: HARDWARE Y SOFTWARE El ordenador: elementos y funcionamiento. Periféricos. El ordenador personal. Función y estructuras de los sistemas operativos</p> <p>PROYECTO II Realización del proyecto en el aula-taller</p> <p>Actividad / proyecto de resolución de problemas en taller / informática</p>	<p>UD 7: ESTRUCTURAS Tipos de estructuras. Esfuerzos en las estructuras. Estabilidad en las estructuras. Tipos de estructuras: Entramadas, trianguladas, laminares.</p> <p>U.D 8: INTRODUCCIÓN A LA ELECTRICIDAD. La electricidad. El circuito eléctrico. Tipos de circuitos. Efectos de la corriente eléctrica. Cortocircuito.</p> <p>U.D 11: PROCESADOR DE TEXTOS. El procesador de textos : posibilidades de trabajo. Documentos de texto : seleccionar, modificar, insertar, mover y copiar. Formatos. Tablas y gráficos. Impresión. Guardar y recuperar.</p> <p>U.D 12: TRABAJAR CON DOCUMENTOS EN GOOGLE DRIVE. Almacenamiento en la nube. Trabajo con archivos. El procesador de textos de Google Drive.</p> <p>Actividad / proyecto de resolución de problemas en taller / informática</p>

OBJETIVOS

1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización
2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos dados en el taller de tecnología con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno.
3. Representar figuras sencillas mediante vistas.
4. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.
5. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.
6. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos,
7. Manipular materiales convencionales, como madera, pegamento termofusible, cola empleando técnicas y herramientas adecuadas, con especial atención a las normas de seguridad y salud.
8. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales
9. Identificar y clasificar los diferentes periféricos asociados a un ordenador.
10. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.
11. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.

CÓMO APRENDER

(METODOLOGÍA, ORGANIZACIÓN, MATERIAL, NORMAS ESPECÍFICAS,...)

Metodología:

Para las explicaciones teóricas se hará uso de apuntes proporcionados por el profesor (formato papel o formato digital). Se hará uso de las NNTT para que los alumnos puedan trabajar los distintos contenidos en aquellas unidades didácticas que se crea oportuno. Los alumnos realizarán actividades individuales o grupales para afianzar los conocimientos.

Los proyectos y algunas prácticas se llevarán a cabo en el aula del taller, donde los alumnos trabajarán en grupos de 2-3 alumnos.

La metodología a emplear en cada caso se ajustará al tipo de alumnado que se tenga, de forma que se pueda obtener siempre el mayor rendimiento.

Los Temas dedicados a Informática están interrelacionados solapándose su contenido. Se tratarán cuando lleguen los Chromebooks al alumnado..Con el tema del ordenador,(Unidad 10) el alumnado buscará información (Unidad 9) y cogerá apuntes en el procesador de textos de Google Drive.

Material:

- Libro de Texto: Tecnología I. Editorial Teide
- Cuaderno del alumno en el cual, el alumnado irá recopilando toda la información de la materia y los ejercicios.
- Chromebook.
- Otros materiales: Material de dibujo (regla, escuadra, cartabón, compás, medidor ángulos)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Una prueba escrita por evaluación.
- La entrega obligatoria del cuaderno.
- El trabajo en el taller.
- Las tareas realizadas en el aula de informática.
- La participación en el aula, entrega de tareas y el respeto hacia sus compañeros, profesores y material del centro.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PARA OBTENER LA NOTA DE LA EVALUACIÓN SE CONSIDERARÁN LOS SIGUIENTES PORCENTAJES

PRUEBAS 50 %	TRABAJOS 40 %	ACTITUD 10 %
Una prueba por evaluación.	- CUADERNO/MEMORIAS: 10% . - PROCEDIMIENTOS: 30 % . Proyecto taller y/o prácticas en el aula de informática	Asistencia, participación, iniciativa, respeto, hábitos trabajo, material, tareas y la puntualidad de entrega de las tareas....

Para hacer el promedio de cada uno de los apartados anteriores se exige un 4/10 en cada uno de ellos.

En el caso de tener un escenario en el que se impartan las clases on-line, los criterios de Calificación quedarían:

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PARA OBTENER LA NOTA DE LA EVALUACIÓN SE CONSIDERARÁN LOS SIGUIENTES PORCENTAJES

PRUEBAS 10 %	TRABAJOS 50 %	ACTITUD 40 %
Una prueba por evaluación.	- CUADERNO/RESÚMENES, ESQUEMAS: 10 % . - INFORMÁTICA CUESTIONARIOS Y TRABAJOS DRIVE: 40% .	Asistencia, participación, iniciativa, respeto, hábitos trabajo, material, tareas y la puntualidad de entrega de las tareas....

Para hacer el promedio de cada uno de los apartados anteriores se exige un 4/10 en cada uno de ellos.

RECUPERACIÓN

DURANTE EL CURSO: El profesor realizará una recuperación de la prueba escrita de la evaluación anterior

JUNIO: Aprobadas o recuperadas las 3 evaluaciones, se hace la media aritmética, que determina la NOTA de JUNIO.

JUNIO (Evaluación extraordinaria) : Se recupera asignatura completa salvo que el profesor determine una parte de la asignatura.

- Se entregará el Cuaderno de actividades y/o se realizará un examen teórico.

La asignatura se aprueba, si la NOTA EXAMEN es mayor/igual que 5/10



IES
Sierra de
Leyre

EXTRACTO DE LA PROGRAMACIÓN

--