

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

<b>QUÉ APRENDER</b> (UNIDADES DIDÁCTICAS)		
1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
<p><b>U.D.1: EL PROCESO TECNOLÓGICO</b> La tecnología y el proceso tecnológico. Fases del proceso tecnológico. El aula taller de tecnología. Trabajar respetando las normas.</p> <p><b>U.D.2: INTRODUCCIÓN AL DIBUJO TÉCNICO</b> Materiales y útiles de dibujo. Procedimientos básicos. Construcciones geométricas elementales.</p> <p><b>U.D.3: LA REPRESENTACIÓN DE OBJETOS</b> Croquis y planos Vistas de alzado, planta y perfil Perspectiva.</p> <p><b>U.D.9: INTERNET. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN.</b> La comunicación en internet. El World Wide Web. Búsqueda de información. Correo electrónico. Classroom</p> <p><b>U.D.11: TRABAJAR CON DOCUMENTOS EN GOOGLE DRIVE</b> Almacenamiento en la nube. Trabajo con archivos. El procesador de textos de Google. Presentaciones de Google.</p> <p><b>PROYECTO I</b> Realización de un proyecto en el aula-taller</p> <p><b>Actividades / trabajo con aplicaciones de Google (documentos, hojas de cálculo, presentaciones).</b></p>	<p><b>U.D.4: LOS MATERIALES Y SUS PROPIEDADES</b> Clasificación de los materiales. Propiedades de los materiales. Propiedades tecnológicas. Propiedades físicas y químicas. Resistencia mecánica: esfuerzos.</p> <p><b>U.D. 5: EL TRABAJO CON MATERIALES: MADERA</b> Origen y propiedades de la madera. Proceso de obtención de la madera. Clasificación de la madera natural. Los tableros artificiales. El trabajo con madera: Marcar, trazar, cortar, serrar, perforar y taladrar. Unión de piezas. Acabados y recubrimientos. Propiedades de los metales.</p> <p><b>U.D.6: INTRODUCCIÓN A LOS MECANISMOS</b> Máquinas simples. Mecanismos básicos.</p> <p><b>PROYECTO II</b> Realización del proyecto en el aula-taller</p> <p><b>Actividades / trabajo con aplicaciones de Google (documentos, hojas de cálculo, presentaciones).</b></p>	<p><b>U.D.7: ESTRUCTURAS RESISTENTES</b> Tipos de estructuras. Esfuerzos en las estructuras. Estabilidad en las estructuras. Tipos de estructuras: Entramadas, trianguladas, laminares.</p> <p><b>U.D.8: INTRODUCCIÓN A LA ELECTRICIDAD</b> La electricidad. El circuito eléctrico. Tipos de circuitos. Efectos de la corriente eléctrica. Cortocircuito.</p> <p><b>U.D.10: HARDWARE Y SOFTWARE</b> El ordenador: elementos y funcionamiento. Periféricos. El ordenador personal. Función y estructuras de los sistemas operativos.</p> <p><b>PROYECTO III</b> Realización del proyecto en el aula-taller</p> <p><b>Actividades / trabajo con aplicaciones de Google (documentos, hojas de cálculo, presentaciones).</b></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.

Las unidades didácticas U.D.9 y U.D.11, enmarcadas en la 1ª evaluación se trabajarán de manera transversal durante todo el curso. Los alumnos tienen Chromebooks de uso personal y se transmiten contenidos y tareas a través del Classroom de la asignatura.

### **Material:**

- Libro de Texto: Tecnología I. Editorial Teide
- Cuaderno del alumno en el que 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 y trabajos realizados, por escrito o por Classroom.
- La participación en el aula, entrega puntual 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 y/o actividades evaluables	- <b>CUADERNO/MEMORIAS: 10%.</b> - <b>PROCEDIMIENTOS: 30 %.</b> Proyecto taller y/o prácticas en el aula de informática	-Se valora la realización de actividades, el respeto a los compañeros y a las normas de convivencia, los hábitos de trabajo en el aula y la falta de material para trabajar en el aula (libro, Chromebook, chromebook sin batería...)

Para hacer el promedio de cada uno de los apartados anteriores se exige un 4/10 en las pruebas y trabajos.

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.	- <b>CUADERNO/RESÚMENES, ESQUEMAS: 10 %.</b> - <b>INFORMÁTICA CUESTIONARIOS Y TRABAJOS DRIVE: 40%.</b>	Asistencia, participación, iniciativa, respeto, hábitos de 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 la 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

---