

PROGRAMACIÓN

Oratorio Padre Torres Silva

Tecnología

3º de E.S.O.

ELABORADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR:
Valle Posadas, José Manuel	SEMINARIO DE CIENCIAS	JEFE DE ESTUDIO (CENTRO).
FECHA: 2018-12-11 18:42:22	FECHA: 2018-12-17 23:05:10	FECHA: 2018-12-18 12:52:59
Este documento es propiedad del Oratorio Padre Torres Silva, 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 Oratorio Padre Torres Silva.		

Programación

Tecnología - 3º de E.S.O.

Criterios de Evaluación

Num	Criterio
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.
4	4-Identificar los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual.
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.
3	3-Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.
5	5-Representar objetos mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador.
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-Employar 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.
1	1-Representar objetos mediante vistas y perspectivas (isométrica y caballera) aplicando criterios de normalización y escalas.
3	3-Conocer y analizar la clasificación y aplicaciones más importantes de los materiales de uso técnico.
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.

Programación

Tecnología - 3º de E.S.O.

Num	Criterio
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.).
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.
2	2-Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.
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-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.
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.
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.
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.
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.
5	5-Aplicar las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo).
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-Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.

Programación

Tecnología - 3º 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.
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.
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.
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.
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 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-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.

Programación

Tecnología - 3º 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

Controles: Se realiza mediante pruebas escritas ajustadas a los criterios de evaluación y en la que aparece la puntuación de cada ejercicio. Se evalúa sobre una nota de diez y cada ejercicio se corrige con 5 grados de validez (0-0,25-0.5-0.75 y 1)70 % de la nota de la unidad.

Trabajos temáticos y prácticas informáticas: La evaluación de la unidad se realiza mediante la corrección de un trabajo temático. Para la corrección se emplea una rúbrica en la que se detallan los distintos aspectos a considerar en la evaluación. También se tiene en cuenta la forma de trabajar en el aula de informática, la autoevaluación del trabajo, así como el guión con la estructura del trabajo que se le entrega a cada niño. En la hoja se detalla la puntuación de cada apartado.70% de la nota de la unidad.

Proyectos de taller: Al igual que los trabajos temáticos existen unidades que se evalúan mediante la realización de un proyecto. Para la corrección del mismo se utiliza una rúbrica basada en los criterios de corrección de la unidad en particular, la forma de trabajar en el taller y el resultado final del proyecto. En la hoja se detalla la puntuación de cada apartado. 70% de la unidad.

Prueba con materiales de aula: Se realiza mediante actividades de las respectivas unidades. La calificación tiene un peso del 30%.

Criterios de Corrección

Especificados por instrumentos y dados a conocer a través de los mismos.

Programación

Tecnología - 3º de E.S.O.