

# **PROGRAMACIÓN**

## **Oratorio Padre Torres Silva**

### **Tecnologías**

### **2º de E.S.O.**

<b>ELABORADO POR:</b>	<b>REVISADO POR:</b>	<b>APROBADO POR:</b>
<b>Lara Vega, Francisco Cristóbal</b>	<b>SEMINARIO DE CIENCIAS</b>	<b>JEFE DE ESTUDIO (CENTRO).</b>
<b>FECHA: 2018-12-07 21:45:41</b>	<b>FECHA:</b>	<b>FECHA:</b>
<b>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.</b>		

# Programación

Tecnologías - 2º de E.S.O.

## Criterios de Evaluación

Num	Criterio
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.
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.
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.
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-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.
2	2-Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.
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.
5	5-Representar objetos mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador.

# Programación

Tecnologías - 2º de E.S.O.

Num	Criterio
3	3-Conocer y analizar la clasificación y aplicaciones más importantes de los materiales de uso técnico.
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.
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-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-Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.
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.
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-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.
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.

# Programación

Tecnologías - 2º de E.S.O.

Num	Criterio
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-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.
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.
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.
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-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.

# Programación

Tecnologías - 2º de E.S.O.

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.
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.

## Criterios de Calificación

Exámenes 70%  
Proyectos 70%  
Actividades 30%

## Criterios de Corrección

Exámenes: recogidos en cada uno por cada profesor.

Proyectos: Se adjunta rúbrica para su evaluación en el instrumento correspondiente.

Actividades: nota según grado de su correcta realización (lo que el alumno sabe hacer), por ejemplo: Se divide 10 por el número de actividades obteniéndose el valor para cada uno que esté bien realizada. Las actividades podrán estar: bien (100%), bien bajo (75%), regular (50%) y regular bajo (25%), no realizado (0). Una vez corregidas se calcula la puntuación total, que será la calificación de las actividades.

Bien: La actividad está correcta en todos sus apartados.

Bien Bajo: La actividad tiene todos los apartados correctos menos uno.

Regular: La actividad tiene la mitad de los apartados correctos.

Regular Bajo: La actividad está realizada, pero no tiene ningún apartado correcto totalmente.

No realizado /mal: No realiza la actividad o solo copia el enunciado.

El criterio de redondeo será el que aplica Qe, es decir, el método normal (5 ó más se aproxima a la cifra superior: por ejemplo 7,6 = 8)

# Programación

---

Tecnologías - 2º de E.S.O.