

1) Introducción

Para avaliar a progresión do alumno na súa aprendizaxe teranse en conta os seguintes instrumentos:

- a) Avaliación de conceptos: Mediante probas escritas, exercicios e traballos.
- b) Avaliación de procedementos: Mediante o seguimento e análises das producións dos alumnos, revisando os cadernos de traballo e observando os seus logros nas prácticas de taller e no aula de informática.
- c) Avaliación de actitudes: Mediante a observación diaria no aula dirixida a comprobar a iniciativa e interese pola materia, así como os hábitos de traballo.

Ao comezo do curso realizarase unha avaliación inicial, incidindo na obtención de información sobre os coñecementos previos do alumnado na materia e o grao de desenvolvemento das competencias básicas.

2) Criterios de cualificación

Os criterios de cualificación atenderán aos tres tipos de contidos da programación

Contidos conceptuais

- A claridade de conceptos
- O uso da terminoloxía axeitada
- O rigor na resolución de exercicios
- As probas escritas

Contidos procedimentais

- Se interpreta a información de forma crítica e axeitada
- Se o seu caderno de traballo está ao día, ordenado, limpo e corrixido.
- Se busca a información consultando distintas fontes
- Se usa axeitadamente as ferramentas
- Se usa as técnicas apropiadas
- Se usa as normas de organización e control
- Se manexa axeitadamente o equipo informático
- Se manexa axeitadamente o contorno ofimático
- Se móvese axeitadamente nos navegadores

Contidos actitudinais
<ul style="list-style-type: none"> • Se participa en grupo aportando ideas • Se participa en grupo aportando materiais • Se pregunta e consulta para resolver dúbidas • Se participa de forma construtiva no traballo en equipo • Se cumpre coa súa responsabilidade no grupo • Se realiza os traballos asignados con orde e limpeza • Se é ordenado e limpo no taller • Se cumpre as normas de seguridade no taller e no aula de informática • Se respecta e coida a contorna do aula

As porcentaxes aplicados para a cualificación dos alumnos serán os seguintes

Probas escritas (45%)	Fichas, proxectos e traballos (40%)	Comportamento e traballo (15%)
----------------------------------	--	---

Caso práctico dun alumno coas seguintes cualificacións:

Probas escritas (45%)	Fichas, proxectos e traballos (40%)	Comportamento e traballo (15%)
Exame 1: 3	Fichas: 7	Orde e limpeza: 6
Exame 2: 4	Uso ferramentas: 6	Autonomía: 7
Exame 3: 6	Proxecto: 7	Comportamento: 8
	Prácticas informáticas: 4	Traballo: 7
	Técnica: 5	
Media: 4,33	Media: 5,8	Media: 7

Cálculo de medias	
Probas (45%): 4,5 pts	4,33 * 0,45 = 1,95
Fichas (40%): 4 pts	5,8 * 0,40 = 2,32
Traballo (15%): 1,5 pts	7 * 0,15 = 1,05
	Suma: 5,32
	Positivos/Negativos (décimas): +3
	Cualificación 5,62

Nas avaliacións sen probas escritas as porcentaxes son:

Fichas, proxectos e traballos (70%)	Comportamento e traballo (30%)
--	---

Nos programas de diversificación, polo seu carácter práctico, as porcentaxes aplicados serán os seguintes:

Probas escritas (30%)	Fichas, proxectos e traballos (50%)	Comportamento e traballo (20%)
----------------------------------	--	---

Nas avaliacións sen probas escritas as porcentaxes son 70% e 30%.

A cualificación obtida polo alumno en cada avaliación é un indicador da situación alcanzada ata o momento en todos os contidos impartidos tanto na avaliación actual coma nas anteriores polo que a cualificación final de cada avaliación será:

- un 70% dos contidos actuais
- un 30% da cualificación da avaliación anterior.

No caso práctico anterior:

Avaliación 2 (30%)	Contidos Avaliación 3 (70%)	Cualificación final Avaliación 3
3	6	5,1

Polo tanto, se o alumno suspende unha avaliación poderá recuperala na avaliación seguinte. Se a cualificación é inferior a 4 poderá realizar probas e tarefas para mellorar a cualificación.

Se a cualificación dos contidos dunha avaliación é inferior a tres non haberá media coa avaliación anterior pois non queda demostrando un coñecemento global dos contidos satisfactorio.

En caso de non superar a área na avaliación ordinaria examínase na proba extraordinaria de setembro da totalidade dos contidos da materia independentemente das avaliacións que tivese suspensas. Os alumnos que non se presenten á proba extraordinaria consideraranse como abandono da materia.

Tanto o material informático como as ferramentas do taller son unicamente utensilios de traballo. Un mal uso deles implica unha advertencia oral e perda do seu uso e, si non houberse cambios, as seguintes serán por escrito e acompañadas de tarefas de mantemento do taller.

En caso de fraude, tanto en probas escritas como en traballos, os alumnos implicados quedarían suspensos desa avaliación. Así mesmo, é preciso presentar os traballos, segundo as condicións impostas, para superar a avaliación.

CONTIDOS MÍNIMOS ESIXIBLES 2º ESO TECNOLOXÍAS

2º ESO

Unidade 1. O proceso tecnolóxico

- Fases do proxecto tecnolóxico. Elaboración de ideas e procura de solución. Distribución de tarefas e responsabilidades, cooperación e traballo en equipo.
- Realización de documentos técnicos. Deseño, planificación e construción de prototipos ou maquetas mediante o uso responsable de materiais, ferramentas e técnicas axeitadas.
- Normas de seguridades e hixiene

Unidade 2. O ordenador

- Descrición da arquitectura, dos elementos dun ordenador e doutros dispositivos periféricos. Funcionamento, manexo e interconexión dos elementos dun ordenador.
- Acceso a recursos compartidos en redes locais e posta a disposición destes.
- Instalación de programas e realización de tarefas básicas de mantemento do sistemas.
- Utilización de aplicacións informáticas de ofimática para a creación, edición, mellora e presentación de documentos técnicos.

Unidade 3. Internet

- Estrutura e funcionamento da internet. Dispositivos de comunicación. Servizos da internet.
- Ferramentas e aplicacións básicas para a procura, descarga, intercambio e publicación de información.

Unidade 4. Materiais

- As materias primas.
- Materias naturais, transformados e sintéticos: madeira, metais, materiais plásticos, cerámicos, pétreos e téxtiles. Propiedades básicas.

Unidade 5. A madeira e os seus derivados

- Propiedades da madeira.
- Proceso de obtención.
- Tipos de madeira. Derivados da madeira.

- Emprego das ferramentas de forma axeitada e segura no traballo coa madeira.

Unidade 6. Materiais metálicos

- Propiedades dos metais.
- Proceso de obtención.
- Tipos de metais
- Proceso de obtención dos metais ferrosos

Unidade 7. Expresión e comunicación gráfica

- Manexo de ferramentas de debuxo
- Escalas
- Sistema diédricos: vistas principais

Unidade 8. Estruturas e mecanismos

- Estruturas naturais e artificiais.
- Cargas e esforzos.
- Tipos principais de esforzos.
- Condicións das estruturas.

Unidade 9. Electricidade

- Carga e corrente eléctrica.
- Circuito eléctrico: elementos, funcionamento e simboloxía.
- Magnitudes eléctricas. Realización de medidas.
- Lei de Ohm.
- Obtención e transporte da enerxía eléctrica.
- Simulación de circuitos mediante o ordenador.
- Construción de circuitos.

CONTIDOS MÍNIMOS ESIXIBLES 3º ESO TECNOLOXÍAS

3º ESO

Unidade 1. O proceso tecnolóxico

- Fases do proxecto tecnolóxico. Elaboración de ideas e procura de solución. Distribución de tarefas e responsabilidades, cooperación e traballo en equipo.
- Realización de documentos técnicos. Deseño, planificación e construción de prototipos ou maquetas mediante o uso responsable de materiais, ferramentas e técnicas axeitadas.
- Normas de seguridades e hixiene.

Unidade 2. Hardware e sistema operativo

- Descrición da arquitectura, dos elementos dun ordenador e doutros dispositivos periféricos. Funcionamento, manexo e interconexión dos elementos dun ordenador.
- Instalación de programas e realización de tarefas básicas de mantemento do sistemas.

Unidade 3. O ordenador e os nosos proxectos

- Utilización de aplicacións informáticas de ofimática para a creación, edición, mellora e presentación de documentos técnicos, e descrición da súa terminoloxía e dos seus procedementos básicos.

Unidade 4. A Internet

- Ferramentas e aplicacións básicas para a procura, descarga, intercambio e publicación de información.
- Creación de una páxina web.

Unidade 5. Materiais plásticos, téxtiles, pétreos e cerámicos

- Os plásticos: orixe, transformación e propiedades.
- Tipos de plásticos.
- Materiais pétreos e cerámicos: clasificación, propiedades e aplicacións prácticas.

Unidade 6. Expresión gráfica: sistemas de representación

- Escalas e liñas normalizadas
- Sistema diédricos: vistas principais

- Perspectiva caballera e isométrica.
- Acoutamento.

Unidade 7. Mecanismos

- Repaso de estruturas: definición, esforzos, tipos de estruturas
- Mecanismos: definición e clasificación.
- Panca e tipos de panca.
- Poleas: fixa, móbil e polipasto.
- Rodas de fricción.
- Poleas con correa.
- Engrenaxes.

Unidade 8. Electricidade e enerxía

- Carga e corrente eléctrica.
- Circuito eléctrico: elementos, funcionamento e simboloxía.
- Magnitudes eléctricas. Realización de medidas.
- Lei de Ohm. Aplicacións
- Xeración da enerxía eléctrica. Tipos de centrais eléctricas e o seu funcionamento. Impacto ambiental da produción de enerxía eléctrica.
- Simulación de circuitos mediante o ordenador.
- Construción e montaxe de circuitos.

CONTIDOS MÍNIMOS ESIXIBLES 4º ESO TECNOLOXÍA

4º ESO

Unidade 1. Hardware e software

- Hardware e software
- A folia de cálculo en tecnoloxía. Operacións básicas, gráficas.
- Redes de área local.
- Redes inalámbricas.
- Interconexión de redes.

Unidade 2. Deseño asistido por ordenado

- Tipos de programas de deseño por ordenador.
- Utilización dun programa de debuxo ou deseño gráfico por ordenador.

Unidade 3. Electricidade e electrónica

- Compoñentes electrónicos básicos: resistencias, potenciómetros, NTC, PTC, LDR, condensadores, díodos, LED, transistores, circuítos integrados.
- Montaxes básicas.
- Portas lóxicas básicas.
- Simulación de circuítos electrónicos.

Unidade 4. Tecnoloxías da comunicación. Internet

- A comunicación. Características.
- Sistemas de comunicación.
- Medios de comunicación. Características das ondas. O espazo radioeléctrico.
- Sistemas de comunicación.
- Efectos das radiacións electromagnéticas sobre a saúde.
- Transmisión de datos.
- Canal de comunicación.

- Control e protección de datos.
- Principios técnicos de funcionamento de internet. Conceptos xerais. O protocolo TCP/IP
- Conexión a internet. Elección do provedor. Tipos de conexión.

Unidade 5. Control e robótica

- Tipos de sistemas de control.
- Sensores: temperatura, posición, forza e presión, outros sensores.
- A leva, o final de carreira, o relé.
- Control mediante transistores, comparadores.
- Control mediante o ordenador.
- Linguaxe de programación Logo.

Unidade 6. Pneumática e hidráulica

- Semellanzas e diferenzas entre a pneumática e a hidráulica.
- Elementos típicos de ambas técnicas.
- O compresor.
- Os actuadores dos sistemas neumáticos.
- Válvulas dos sistemas neumáticos.
- Elementos de protección e mantemento dos sistemas neumáticos.
- Circuitos básicos de pneumática.
- A prensa de Pascal.
- Elementos dun circuito hidráulico.
- Simulador de circuitos neumáticos.

Unidade 7. As instalacións na vivenda

- Instalación eléctrica común nun edificio de vivendas.
- Instalación eléctrica no interior da vivenda.
- Grado de electrificación da vivenda.

- Circuito de auga. Auga quente. Rede de desaugadoiros.
- Calefacción por xerador. Outros sistemas de calefacción. O aire acondicionado.
- Gas canalizado.
- Instalacións de comunicación.
- A domótica.
- Arquitectura bioclimática.
- Seguridade e aforro enerxético.
- Deseño de esquemas eléctricos.

Unidade 8. A tecnoloxía e o seu desenvolvemento histórico

- Perspectiva histórica do desenvolvemento tecnolóxico.
- Fitos fundamentais na historia da tecnoloxía.
- Caracterización dos modelos sociais.

CONTIDOS MÍNIMOS ESIXIBLES 4º ESO INFORMÁTICA

4º ESO

Unidade 1. As redes e a súa seguridade

- Ferramentas de seguridade
- Identificar a IP dun ordenador

Unidade 2. Fotografía dixital

- Principais formatos de ficheiros de fotografía.
- Imaxe vectorial.
- Ferramentas de edición de fotografía dixital.

Unidade 3. Audio dixital

- Tipos de ficheiros de audio.
- Ferramentas de edición e produción de audio.

Unidade 4. Video dixital

- Tipos de ficheiros de vídeo.
- Ferramentas de edición e produción de vídeo.

Unidade 5. Presentación de contidos

- Creación de presentacións en Google Slide
- Distribución de presentacións

Unidade 6. Crear, publicar e compartir contidos na nube

- Creación de documentos en Google Docs
- Publicación de documentos en Google Docs
- Elaboración de formularios
- *Creación de códigos qr*
- *Creación de documentos físicos que lancen realidade aumentada*

Unidade 7. Comercio electrónico e fraude na rede

- Tipos de fraude
- Elaboración dunha contrasinal segura

Unidade 8. Un mundo de descargas

- Utilización de software xestor de descargas
- Programas P2P

CONTIDOS MÍNIMOS ESIXIBLES IPEE

- Distinguir entre condutores e illantes. Carga eléctrica.
- Magnitudes eléctricas fundamentais: R, V e I. Lei de Ohm. Manexo do polímetro.
- Circuitos sinxelos de corrente continua. Comprobación da Lei de Ohm.
- Compoñentes fundamentais dunha instalación eléctrica dunha vivenda. Prácticas de instalación básica.
- Compoñentes electrónicos básicos: Resistencias, díodos, transistores, condensadores e os seus símbolos.
- Circuitos e portas lóxicas. Táboas de verdade
- Identificar e entender os esquemas eléctricos e electrónicos sinxelos.