

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

2016/2017

CPI As MIRANDAS

OUTUBRO 2016

ÍNDICE

Procedimientos e instrumentos de evaluación.....	3
Criterios de cualificación.....	3
Recuperación de materias pendientes.....	5
Grao mínimo de consecución estándares 2º ESO.....	6
Grao mínimo de consecución estándares 3º ESO.....	8
Grao mínimo de consecución estándares 4º ESO.....	10

PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

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

- Avaliación mediante probas escritas, exercicios e traballos.
- Avaliación 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.
- Avaliación 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.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

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

- A claridade de conceptos
- O uso da terminoloxía axeitada
- O rigor na resolución de exercicios
- As probas escritas
- Se interpreta a información de forma crítica e axeitada
- 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
- 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

Os porcentaxes aplicados para a cualificación dos alumnos serán os seguintes

Probas escritas (45%)	Fichas, proxectos e traballos (55%)
----------------------------------	--

Caso práctico dun alumno coas seguintes cualificacións:

Probas escritas (45%)		Fichas, proxectos e traballos (55%)	
Exame 1:	3	Fichas:	7
Exame 2:	4	Uso ferramentas:	6
Exame 3:	6	Proxecto:	7
		Prácticas informáticas:	4
		Técnica:	5
Media:	4,33	Media:	5,8

Cálculo de medias			
Probas (45%): 4,5 ptos	4,33	*	0,45 = 1,95
Fichas (40%): 4 ptos	5,8	*	0,55 = 3,19
Suma:			5,14
Positivos/Negativos (décimas):			+3
Cualificación			5,44

Nas avaliacións sen probas escritas a porcentaxe será do 100% nas fichas, proxectos e traballos.

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 dunha avaliación é inferior a tres non haberá media coa avaliación anterior ata que o alumno mellore a cualificación, mediante probas ou tarefas, 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 considerárase como abandono da materia.

Tanto o material informático como as ferramentas do taller son unicamente utensilios de traballo. Un mal uso deles implicará 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.

RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDENTES

O alumnado con materias pendentes poderá recuperalas realizando un traballo e superando a primeira avaliación do presente curso.

GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN ESTÁNDARES 2º ESO

- Diseña un prototipo que dá solución a un problema técnico, mediante o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.
- Elabora a documentación necesaria para a planificación e construción do prototipo.
- Representa mediante vistas e perspectivas obxectos e sistemas técnicos, mediante esbozos e empregando criterios normalizados de anotación e escala.
- Interpreta esbozo e bosquexos como elementos de información de produtos tecnolóxicos.
- Produce os documentos necesarios relacionados cun prototipo empregando cando sexa necesario software específico.
- Explica como se poden identificar as propiedades mecánicas dos materiais de uso técnico.
- Describe as características propias dos materiais de uso técnico comparando as súas propiedades
- Identifica e manipula as ferramentas do taller en operacións básicas de conformado dos materiais de uso técnico.
- Elabora un plan de traballo no taller con especial atención ás normas de seguridade e saúde.
- Describe apoiándose en información escrita, audiovisual ou dixital as características propias que configuran as tipoloxías de estrutura.
- Identifica os esforzos característicos e a transmisión dos mesmos nos elementos que configuran a estrutura.
- Describe mediante información escrita e gráfica como transforma o movemento ou o transmiten os distintos mecanismos.
- Calcula a relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como as poleas e as engrenaxes.
- Explica a función dos elementos que configuran unha máquina ou sistema desde o punto de vista estrutural e mecánico.
- Simula mediante software específico e mediante simboloxía normalizada circuitos mecánicos.
- Identifica as partes dun computador e é capaz de substituír e montar pezas crave.
- Instala e manexa programas e software básico.

- Utiliza adecuadamente equipos informáticos e dispositivos electrónicos.
- Manexa espazos web, plataformas e outros sistemas de intercambio de información.
- Coñece as medidas de seguridade aplicables a cada situación de risco.
- Elabora proxectos técnicos con equipos informáticos, e é capaz de presentalos e difundilos

GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN ESTÁNDARES 3º ESO

- Diseña un prototipo que dá solución a un problema técnico, mediante o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.
- Elabora a documentación necesaria para a planificación e construción do prototipo.
- Representa mediante vistas e perspectivas obxectos e sistemas técnicos, mediante esbozos e empregando criterios normalizados de anotación e escala.
- Interpreta esbozo e bosquexos como elementos de información de produtos tecnolóxicos.
- Produce os documentos necesarios relacionados cun prototipo empregando cando sexa necesario software específico.
- Explica como se poden identificar as propiedades mecánicas dos materiais de uso técnico.
- Describe as características propias dos materiais de uso técnico comparando as súas propiedades
- Identifica e manipula as ferramentas do taller en operacións básicas de conformado dos materiais de uso técnico.
- Elabora un plan de traballo no taller con especial atención ás normas de seguridade e saúde.
- Explica os principais efectos da corrente eléctrica e a súa conversión.
- Utiliza as magnitudes eléctricas básicas.
- Diseña utilizando software específico e simboloxía adecuada circuítos eléctricos básicos e experimenta cos elementos que o configuran.
- Manipula os instrumentos de medida para coñecer as magnitudes eléctricas de circuítos básicos.
- Diseña e monta circuítos eléctricos básicos empregando lámpadas, zumbadores, diodos led, motores, baterías e conectores.
- Identifica as partes dun computador e é capaz de substituír e montar pezas crave.
- Instala e manexa programas e software básico.
- Utiliza adecuadamente equipos informáticos e dispositivos electrónicos.
- Manexa espazos web, plataformas e outros sistemas de intercambio de información.
- Coñece as medidas de seguridade aplicables a cada situación de risco.

- Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, e é capaz de presentalos e difundilos

GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN ESTÁNDARES 4º ESO

- Describe os elementos e sistemas fundamentais que se utilizan na comunicación alámbrica e inalámbrica.
- Describe as formas de conexión na comunicación entre dispositivos dixitais
- Localiza, intercambia e publica información a través de Internet empregando servizos de localización, comunicación intergrupar e xestores de transmisión de son, imaxe e datos.
- Coñece as medidas de seguridade aplicables a cada situación de risco.
- Desenvolve un sinxelo programa informático para resolver problemas utilizando unha linguaxe de programación.
- Utiliza o computador como ferramenta de adquisición e interpretación de datos, e como realimentación doutros procesos cos datos obtidos.
- Diferencia as instalacións típicas nunha vivenda.
- Interpreta e manexa simboloxía de instalacións eléctricas, calefacción, subministración de auga e saneamento, aire acondicionado e gas.
- Deseña con axuda de software instalacións para unha vivenda tipo con criterios de eficiencia enerxética.
- Realiza montaxes sinxelas e experimenta e analiza o seu funcionamento.
- Propón medidas de redución do consumo enerxético dunha vivenda.
- Describe o funcionamento dun circuíto electrónico formado por compoñentes elementais.
- Explica as características e funcións de compoñentes básicos: resistencia, condensador, diodo e transistor.
- Emprega simuladores para o deseño e análise de circuítos analóxicos básicos, empregando simboloxía adecuada.
- Realiza a montaxe de circuítos electrónicos básicos deseñados previamente.
- Realiza operacións lóxicas empregando o álgebra de Boole.
- Relaciona formulacións lóxicas con procesos técnicos.
- Resolve mediante portas lóxicas problemas tecnolóxicos sinxelos.
- Analiza sistemas automáticos, describindo os seus compoñentes.
- Analiza o funcionamento de automatismos en diferentes dispositivos técnicos

- habituais, diferenciando entre lazo aberto e pechado.
- Representa e equitación automatismos sinxelos.
- Desenvolve un programa para controlar un sistema automático ou un robot que funcione de forma autónoma en función da realimentación que recibe da contorna.
- Describe as principais aplicacións das tecnoloxías hidráulica e pneumática.
- Identifica e describe as características e funcionamento deste tipo de sistemas.
- Emprega a simboloxía e nomenclatura para representar circuitos cuxa finalidade é a de resolver un problema tecnolóxico.
- Realiza montaxes de circuitos sinxelos pneumáticos e hidráulicos con compoñentes reais ou mediante simulación