

RESUMO PROGRAMACION TEC e DIX 1º ESO

1. OBXECTIVOS.

OBX1 Buscar e seleccionar a información adecuada proveniente de diversas fontes, de maneira crítica e segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análise de produtos e experimentando con ferramentas de simulación, para definir problemas tecnolóxicos e iniciar procesos de creación de solucións a partir da información obtida.

OBX2 Abordar problemas tecnolóxicos con autonomía e actitude creativa, aplicando coñecementos interdisciplinarios e traballando de forma cooperativa e colaborativa, para deseñar e planificar solucións a un problema ou necesidade de forma eficaz, innovadora e sostible.

OBX3 Aplicar de forma apropiada e segura distintas técnicas e coñecementos interdisciplinarios utilizando operadores, sistemas tecnolóxicos e ferramentas, tendo en conta a planificación e o deseño previo para construír ou fabricar solucións tecnolóxicas e sostibles que dean resposta a necesidades en diferentes contextos.

OBX4 Describir, representar e intercambiar ideas ou solucións a problemas tecnolóxicos ou dixitais, utilizando medios de representación, simboloxía e vocabulario axeitados, así como os instrumentos e os recursos dispoñibles, e valorando a utilidade das ferramentas dixitais para comunicar e difundir información e propostas.

OBX5 Desenvolver algoritmos e aplicacións informáticas en distintas contornas, aplicando os principios do pensamento computacional e incorporando as tecnoloxías emerxentes, para crear solucións a problemas concretos, automatizar procesos e aplicarlos en sistemas de control ou en robótica.

OBX6 Comprender os fundamentos do funcionamento dos dispositivos e aplicacións habituais da súa contorna dixital de aprendizaxe, analizando os seus compoñentes e funcións e axustándoos ás súas necesidades para facer un uso máis eficiente e seguro destes e para detectar e resolver problemas técnicos sinxelos.

OBX7 Facer un uso responsable e ético da tecnoloxía, mostrando interese por un desenvolvemento sostible, identificando as súas repercusións e valorando a contribución das tecnoloxías emerxentes para identificar as achegas e o impacto do desenvolvemento tecnolóxico na sociedade e na contorna.

2. MATERIAIS DIDÁCTICOS.

libro de texto, Tecnología y digitalización I . Editorial Anaya.

Aula virtual.

Traballo no taller

Materiais para a fabricación, tratando de potenciar a reutilización. Ferramentas manuais e eléctricas propias do taller de tecnoloxía.

Operadores e compoñentes eléctricos e electrónicos.

Dispositivos de robótica.

Materiais e recursos de creación propia e recursos educativos abertos.

Contidos por avaliación:

Secuencia	* Título da UD	Descrición	*Nº de sesións 105	**% Peso na materia 100	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	A tecnoloxía	Introdución á tecnoloxía.	6	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Deseño e fabricación	Conceptos básicos de debuxo técnico para o deseño de produtos. Uso básico de aplicacións CAD en 2D para a representación gráfica no	15	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Utilización das TIC no proceso tecnolóxico	Utilización de hardware e software no proceso tecnolóxico, respectando a propiedade intelectual, a etiqueta dixital.	6	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Proxecto de estruturas	Deseño e fabricación dunha estrutura que resolve un problema proposto.	10	11	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Documentación de proxectos	Documentar e presentar os proxectos técnicos creados utilizando ferramentas dixitais.	12	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Proxecto mecanismos	Deseño e fabricación dun sistema mecánico que resolve un problema proposto.	18	18	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Proxecto electricidade	Deseño e montaxe dun sistema mediante circuitos eléctricos que resolve un problema proposto.	12	12	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Programación	Resolución de problemas mediante algoritmos. Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para ordenador ou outros	13	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Sistemas de control e robots	Deseño, montaxe e programación dun sistema de control ou robot sinxelos.	13	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

3. CRITERIOS DE AVALIACIÓN E CUALIFICACIÓN.

Para cada avaliación a nota global calcularase coa suma das notas acadadas segundo os procedementos e instrumentos descritos no seguinte punto, e unha vez aplicadas as porcentaxes de valoración. Para superar a avaliación esta nota global debe ser igual ou superior a 5.

Se hai máis dunha proba escrita realizarase a media aritmética ou ponderada que o profesor/a estipulará e notificará previamente ao alumnado.

Para obter a nota do seu grupo de traballo no taller, o/a alumno/a deberá colaborar activamente co desenvolvemento dos proxectos.

A cualificación da avaliación final de xuño será o resultado da media aritmética das tres avaliacións trimestrais. Considerarase superada a materia cando se obteña unha puntuación igual ou superior a 5 puntos en dita avaliación final.

Cómpre ter en conta que para superar a materia requirírase a superación das tres avaliacións, aínda que, excepcionalmente, tamén poderán aprobar os alumnos cunha avaliación suspensa se a nota non é inferior a 4 puntos e a media de todas as avaliacións é superior ou igual a 5 puntos.

4. PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN.

Procedemento de avaliación: proba obxectiva escrita. Instrumento de avaliación: proba escrita. Peso no total do trimestre: 50 %

Procedemento de avaliación: tarefas. Instrumento de avaliación: táboa de indicadores, observación diaria. Peso no total do trimestre: 50 %

5. SISTEMA DE RECUPERACIÓN.

Cráterios de recuperación:

Ao longo do curso, o profesorado concretará aqueles traballos e tarefas que o alumnado poderá entregar de novo dentro dun prazo establecido para recuperalos.

De cada proba escrita obxectiva realizarase unha segunda de recuperación. A realización da proba de recuperación será obrigatoria para o alumnado que obteña unha cualificación inferior ao 50% do máximo na primeira proba. A cualificación final de cada proba corresponderá á maior das obtidas en cada unha das oportunidades.

Nas últimas semanas do curso, o alumnado que o precise, deberá realizar tarefas e probas de recuperación daquelas unidades didácticas que non superase no seu momento.

A recuperación realizarase por cada unidade didáctica. A nota final calcularase tendo en conta as novas cualificacións obtidas e seguindo o procedemento establecido.