



I.E.S.
GUADALPEÑA

Departamento de:
TECNOLOGÍA

INFORME PARA LA RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS

CURSO 2018-2019

TECNOLOGÍA 3º ESO

NOMBRE Y APELLIDOS:

CURSO:

La materia de Tecnología de 3º ESO no tiene continuidad en 4º, por lo tanto, para la superación de la misma se recoge lo siguiente:

La parte a recuperar será la misma que la suspendida en la Evaluación Extraordinaria (en la cual no superó la materia). Se evaluará el mismo PRANA de los estándares de aprendizaje no alcanzados. El/la responsable de este programa será el profesor o la profesora que imparta la materia en 4º de ESO.

El alumnado realizará las actividades de los bloques de estándares no superados y, además, una prueba escrita correspondiente a las actividades realizadas. La entrega de las actividades y la realización de la prueba escrita será el día 30 de abril de 2019.

Una vez calculada la media ponderada de estos procedimientos (EN VIRTUD DE LOS CRITERIOS RECOGIDOS MÁS ABAJO), el alumnado que no supere la materia deberá realizar la prueba ordinaria de materias pendientes que se celebrará en el mes de mayo.

En todo caso, siempre se garantizará una prueba en la evaluación extraordinaria de septiembre.

Se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

CASO A: cuando se realicen correctamente más de 75% de los ejercicios propuestos.

CASO B: cuando NO se realicen correctamente más de 75% de los ejercicios propuestos o no se entreguen en la fecha indicada.

La calificación final será:

CASO A: 40% de la nota prueba escrita y 60% de la nota del cuaderno de actividades.

CASO B: 100% de la nota de la prueba escrita.

En caso de no superar la materia en la evaluación ordinaria de junio, el alumnado tendrá opción de superar la materia en la evaluación extraordinaria de septiembre, como se mencionó anteriormente, presentándose a la prueba escrita correspondiente al nivel que tiene pendiente.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	REFERENCIAS EN LAS QUE SE PROPONEN, ACTIVIDADES Y TAREAS PARA SU EVALUACIÓN
Bloque 1: Proceso de resolución de problemas tecnológicos.	
<p>EA.1.1.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.</p>	<p>Proyecto: Diseñar y construir una maqueta de un tiovivo controlando su encendido utilizando la tarjeta controladora Arduino.(Debe de entregarlo aquel alumn@ que no lo presentó en su fecha).</p>
<p>EA.1.2.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.</p>	<p>Elaboración de la memoria técnica del proyecto: planos, proceso de trabajo, presupuesto,...</p>
<p>EA.1.3.1. Realiza adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.</p>	<p>Elaboración de la memoria técnica del proyecto: planos, proceso de trabajo, presupuesto,...</p>
<p>EA.1.4.1. Emplea las Tecnologías de la Información y la Comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico.</p>	<p>Uso del procesador de textos Writer para la realización de la memoria técnica del proyectos.</p> <p>Uso de la hoja de cálculo Calc para elaborar el presupuesto del proyecto.</p>

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	REFERENCIAS EN LAS QUE SE PROPONEN, ACTIVIDADES Y TAREAS PARA SU EVALUACIÓN
Bloque 1: Proceso de resolución de problemas tecnológicos.	
EA.1.5.1. Valora el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones.	UD.1 Comprende lo que has leído e investiga: Diseño sostenible. Pág. 30: actividad 1 UD.6 Comprende lo que has leído e investiga. Los autómatas. Pág. 146: actividades 1-2-3

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	REFERENCIAS EN LAS QUE SE PROPONEN, ACTIVIDADES Y TAREAS PARA SU EVALUACIÓN
Bloque 2: Expresión y comunicación técnica.	
EA.2.1.1. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.	UD.1 Comprende, piensa, aplica... Actividad 1.Pag.21. Comprueba cómo progresas. Recuerda lo que has aprendido. Pág.28. Actividades: 1-2-4 Aplica tus conocimientos. Pág.28 Actividades : 3-4-5.Pág.29 Actividad 7
EA.2.2.1. Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	UD.1 Comprende, piensa, aplica... Actividades 1 Pág. 15.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	REFERENCIAS EN LAS QUE SE PROPONEN, ACTIVIDADES Y TAREAS PARA SU EVALUACIÓN
Bloque 3: Materiales de uso técnico.	
EA.3.1.1. Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades. EA.3.1.2. Explica cómo se puede identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.	UD.2 <u>Comprende, piensa, aplica...:</u> Actividades 1-2-3. Pág. 33. Actividades 1. Pág. 39. Actividades 1-2. Pág. 41. Actividades 1-2-3. Pág. 45 Actividad 1-2- 4. Pág. 47. <u>Recuerda lo que has aprendido</u> Actividades 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18. Pág. 54. <u>Aplica lo que has aprendido</u> Actividades 3-5. Pág. 54. <u>Investiga</u> Actividades 1. Pág. 55. <u>Amplia tu vocabulario</u> Actividades 1. Pág. 55.
EA.3.2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.	
EA.3.3.1. Conoce y analiza la clasificación y aplicaciones más importantes de los materiales de uso técnico.	
EA.3.4.1. Identifica los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual.	

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	REFERENCIAS EN LAS QUE SE PROPONEN, ACTIVIDADES Y TAREAS PARA SU EVALUACIÓN
Bloque 4: Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas.	
<p>EA.4.2.1. Describe mediante información escrita y gráfica como transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.</p> <p>EA.4.2.2. Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.</p> <p>EA.4.2.3. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.</p> <p>EA.4.2.4. Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circuitos mecánicos.</p>	<p>UD.3</p> <p><u>Comprende, piensa, aplica...</u>: Actividades 1-2. Pág. 59. Actividades 1-2-3. Pág. 61. Actividades 1-5. Pág. 63. Actividades 1-3. Pág. 67. Actividad 1. Pág. 69.</p> <p><u>Recuerda lo que has aprendido</u> Actividades 1-3-4-5-7-8-9-14. Pág. 76.</p> <p><u>Resuelve problemas</u> Actividades 1-2-3-4-6. Pág. 76.</p>
<p>EA.4.3.1. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.</p>	<p>UD.4</p> <p><u>Comprende, piensa, aplica...</u>: Actividades 1-2. Pág. 83. Actividades 1-2. Pág. 91.</p> <p><u>Recuerda lo que has aprendido</u> Actividades 1-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-15-16. Pág. 98.</p> <p>UD.5</p> <p>Comprende, piensa, aplica...: Aplica lo que has aprendido. Actividad 1. Pág. 102</p>
<p>EA.4.4.1. Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.</p> <p>EA.4.4.2. Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.</p>	<p>Actividades 1. Pág. 105. Actividades 1-2. Pág.107 Actividad 1. Pág. 108. Actividad 1. Pág. 109. Actividad 1. Pág. 110. Actividad 1. Pág. 115.</p> <p>Comprueba cómo progresas: Recuerda lo que has aprendido: Actividades 1-2-3-4-5-6-7-8. Pág. 122. Aplica tus conocimientos: Actividades 1-2 Pág. 122 Resuelve problemas. Actividades 1-3-4-5-7-9Pág. 122-123</p>
<p>EA.4.5.2. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.</p>	<p>Proyecto Tio vivo</p>

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	REFERENCIAS EN LAS QUE SE PROPONEN, ACTIVIDADES Y TAREAS PARA SU EVALUACIÓN
Bloque 5: Iniciación a la programación y sistemas de control.	
E.A.5.3.1. Identifica sistemas automáticos de uso cotidiano. Comprende y describe su funcionamiento.	UD.6 Recuerda lo que has aprendido. Pág. 144. Aplica lo que has aprendido. Pág. 144. Investiga. Pág. 145.
E.A.5.4.1. Elabora un programa estructurado para el control de un prototipo.	UD.6 Taller TIC: Control con Arduino. Págs. 140-143.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	REFERENCIAS EN LAS QUE SE PROPONEN, ACTIVIDADES Y TAREAS PARA SU EVALUACIÓN
Bloque 6: Tecnologías de Información y la Comunicación.	
EA.6.4.1. Aplica las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo).	Uso del procesador de textos Writer para la realización de la memoria técnica de los proyectos.
EA.6.6.1. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.	UD.8 Busca información. Pág. 173.
EA.6.7.1. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.	Comprende, piensa, aplica...: Comprende lo que lees y busca información. Pág. 179.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	REFERENCIAS EN LAS QUE SE PROPONEN, ACTIVIDADES Y TAREAS PARA SU EVALUACIÓN
Bloque 6: Tecnologías de Información y la Comunicación.	
EA.6.8.1. Valora el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual.	Comprende lo que has leído, busca y organiza información: El día que a Carlos le “fusilaron” su trabajo de fin de curso. Pág. 184. Comprueba cómo progresas: Reflexiona. Pág. 183.

Los Estándares de Aprendizajes indicados anteriormente están relacionados con los Criterios de Evaluación, Competencias Clave, Contenidos y Objetivos según lo establecido en la programación de la materia, que está publicada en la página web del I.E.S. GUADALPEÑA: www.iesquadalpeña.com , en el apartado de nuestro Departamento Didáctico.