

1. SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y TEMPORALIZACIÓN

1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación
SA 1: Una habitación en Lilliput	SA 2: Somos constructores/as	SA 3: Queremos confort SA 4: Publicitamos nuestro trabajo.
Evaluación inicial UD 1: El proceso tecnológico UD 2: Expresión gráfica UD 3: Materiales. . Actividades de refuerzo y evaluación por unidad.	UD 4: Madera y metales UD 5: Estructuras. UD 6: Mecanismos básicos Actividades de refuerzo y evaluación por unidad.	UD 7: Electricidad básica UD 8: Digitalización del entorno de aprendizaje UD 9: Pensamiento computacional . Actividades de refuerzo y evaluación por unidad.

2. MATERIALES NECESARIOS

Libro de consulta Tecnología I, editorial SM.

Pizarra digital.

Plataforma MOODLE.

Cuaderno de clase.

Útiles de dibujo técnico.

Aula de informática con ordenadores con conexión a Internet.

Herramientas ofimáticas (procesador de textos, presentaciones, etc.).

Software específico de la materia.

Internet, Youtube, etc. como apoyo complementario.

Material de creación propia para asentar, reforzar o ampliar los contenidos.

Aula-taller de Tecnología.

Materiales básicos para los trabajos del aula-taller, se procurará que el alumnado emplee materiales de desecho.

Útiles, herramientas y máquinas del aula-taller.

Otros de los que se pudiera disponer según sea necesario.

3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se han acordado los siguientes instrumentos:

1- Pruebas de control objetivas

Se intentará que sean lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad. Y en todas ellas se tendrá muy presente la evaluación de las competencias clave, a través de los criterios de evaluación asociados.



RESUMEN INFORMATIVO DE 2º ESO TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

En este punto se contempla también que se puedan realizar pruebas en las que se les permita utilizar materiales: libro, cuaderno, formularios, calculadora científica....

2- Análisis de las producciones de los alumnos:

- Tareas de clase y casa
- Cuaderno
- Proyectos.
- Trabajos.
- Exposiciones.
- Actividades de autoevaluación

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria la observación sistemática y el análisis de las tareas.

La calificación final se obtendrá realizando la media aritmética de los criterios de evaluación vinculados según normativa con las competencias específicas y descriptores de perfil de salida.

En cada evaluación el alumnado será evaluado de los criterios de evaluación abordados en ella según la temporalización de la presente programación.

RESUMEN INFORMATIVO DE 2º ESO TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

4. RECUPERACIÓN DEL CURSO ACTUAL

El alumnado será evaluado de los diferentes criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas vinculadas a los mismos. Por ello:

- Si al finalizar la tercera evaluación la calificación, obtenida a partir de la media aritmética de los diferentes criterios de evaluación, es insuficiente el alumnado realizará una prueba de evaluación competencial que le permitirá demostrar el dominio de las competencias específicas propias de la materia.
- En caso de no superar la materia el alumnado será informado de los criterios no superados en un informe personalizado.

5. RECUPERACIÓN DE MATERIA DE CURSOS ANTERIORES.

No procede ya que este alumnado no tuvo esta materia el curso anterior.

NORMAS APLICABLES EN TODAS LAS SITUACIONES:

- El alumnado tendrá un seguimiento individualizado que permitirá en el proceso de aprendizaje subsanar las posibles deficiencias en la materia a través de actividades de refuerzo variadas, tutorías, correcciones individualizadas...
- Las familias serán informadas a través de los informes trimestrales y las sesiones de evaluación del proceso de recuperación, además de las atenciones individualizadas de las tutorías.
- El alumnado tendrá al profesor de referencia en el presente curso a su disposición para cualquier duda que se le pudiese presentar.
- En las sesiones de evaluación y reuniones de equipos educativos se estudiará la marcha del alumnado y se tomarán medidas extraordinarias si fuera necesario.



RESUMEN INFORMATIVO DE 2º ESO TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS PERFIL DE SALIDA. DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida. CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1.	1.1. Definir problemas sencillos o necesidades básicas planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes fácilmente accesibles de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia. 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos básicos y sistema sencillos, empleando el método científico y utilizando herramientas elementales de simulación en la construcción de conocimiento. 1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.
2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible. CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas sencillos definidos, introduciendo la aplicación de conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa. 2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas elementales necesarias para la construcción de una solución a un problema básico planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa
3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos. STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3 y CCEC3	3.1. Fabricar objetos o modelos sencillos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas elementales adecuadas, aplicando los fundamentos introductorios de estructuras, mecanismos, electricidad y/o electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.



RESUMEN INFORMATIVO DE 2º ESO TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles, valorando la utilidad de las herramientas digitales para comunicar y difundir información y propuestas. CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4.	4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto sencillo, desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica básica con la ayuda o no de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.
5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica. CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.	5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos sencillos mediante el análisis de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación elementales de manera creativa. 5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores y dispositivos móviles, empleando, los elementos de programación básicos de manera apropiada y aplicando herramientas de edición e introducción a módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución. 5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos simples de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control básicos.
6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos. CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5.	6.1. Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos. 6.2. Crear contenidos básicos, elaborar materiales sencillos y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital. 6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.



RESUMEN INFORMATIVO DE 2º ESO TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.

STEM2, STEM5, CD4, CC4.

7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.

7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas, en el entorno más cercano.