
	PROGRAMA DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE TECNOLOGÍA APLICADA 1ºESO		 JUNTA DE ANDALUCÍA Consejería de Educación y Ciencia
	Fecha:		
	Página 1 de 2		
	Departamento de TECNOLOGÍA		

## PLAN DE RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA ALUMNOS QUE PROMOCIONAN CON ASIGNATURAS NO SUPERADAS

### DATOS DEL ALUMNO

Apellidos:	Nombre:
Tutor:	Curso:          Grupo:
Profesor del área:	

### RAZONES QUE JUSTIFICAN LA IMPLEMENTACIÓN DEL PLAN

De conformidad con la legislación vigente, el Departamento de Tecnología del IES Alhama, ha elaborado un plan de trabajo para recuperar los aprendizajes no adquiridos en aquellos alumnos que promocionan con la asignatura pendiente del curso anterior y que se consideran fundamentales para su correcto desarrollo. El plan se ha concretado en un seguimiento personalizado del trabajo del alumno en el presente curso como continuación del trabajo comenzado en Tecnología Aplicada de 1ºESO, materia que el alumno tiene pendiente.

### ORIENTACIONES METODOLÓGICAS GENERALES DEL TRABAJO CON EL ALUMNO

Se realizará una observación directa del trabajo del alumno tanto en clase como en el aula-taller, valorando el interés, actitud y rendimiento en el curso actual en que está matriculado. Igualmente, se podrán ofrecer actividades de refuerzo tuteladas de aquellos contenidos que el profesor estime más deficitarios en el alumno y que sean fundamentales para el desarrollo del curso actual.

### SEGUIMIENTO DEL PROGRAMA

Gracias a la forma en que está estructurada la materia de Tecnología, en la que en el curso superior se siguen trabajando los contenidos del curso anterior, el alumno aprobará automáticamente la materia de Tecnología Aplicada de 1ºESO si aprueba las evaluaciones de 2ºESO con un 5. Otra forma de aprobar es mediante la realización de tareas de refuerzo tuteladas que se le irán suministrando a lo largo del curso, siempre que el rendimiento en el curso superior sea aceptable, sin llegar al 5.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el caso de que el alumno no supere las evaluaciones, o que el rendimiento en el curso superior no sea aceptable, o no realice las tareas tuteladas; podrá recuperar la materia realizando una prueba final de recuperación en mayo. Aquellos/as alumnos/as que deban realizarla serán convocados personalmente con la debida antelación en lugar, fecha y hora. Por último, si no aprueba la materia en mayo, se podrá examinar en septiembre de la materia pendiente realizando una prueba extraordinaria de similares características a la de la prueba de mayo.

### CONTENIDOS MÍNIMOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación se indican los bloques de contenidos no superados por el alumno así como los criterios de evaluación aplicables a cada uno de ellos.

#### BLOQUE 1: ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROCESO TECNOLÓGICO

1. Conocer y respetar las normas básicas de organización, funcionamiento, seguridad e higiene del aula-taller de Tecnología.
2. Conocer las características básicas de los materiales que se pueden reciclar.
3. Realizar correctamente operaciones básicas de fabricación con materiales, seleccionando la herramienta adecuada.
4. Conocer y respetar las normas de utilización, seguridad y control de las herramientas y los recursos materiales en el aula-taller de Tecnología.

## ❑ BLOQUE 2: PROYECTO TÉCNICO

1. Conocer y poner en práctica el proceso de trabajo propio de la Tecnología, empleándolo para la realización de los proyectos propuestos, estableciendo las fases de ejecución.
2. Realizar las operaciones técnicas previstas en el plan de trabajo para la construcción de un objeto tecnológico, utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de aprovechamiento, cumplimiento de las normas de seguridad y respeto al medio ambiente, valorando las condiciones del entorno de trabajo.
3. Participar activamente en las tareas de grupo y asumir voluntariamente las tareas de trabajo propias, sin ningún tipo de discriminación, manifestando interés hacia la asunción de responsabilidades dentro de un equipo.
4. Elaborar documentos que recopilen la información técnica del proyecto, en grupo o individual, para su posterior divulgación escrita y oral, empleando los recursos tecnológicos necesarios.

## ❑ BLOQUE 3: INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN

1. Conocer y manejar de forma básica un entorno de programación gráfico.
2. Adquirir las habilidades y conocimientos necesarios para elaborar programas que resuelvan problemas sencillos, utilizando la programación gráfica.

## ❑ BLOQUE 4: INICIACIÓN A LA ROBÓTICA

1. Identificar y conocer los elementos de los sistemas automáticos sencillos de uso cotidiano.
2. Diseñar y construir sistemas automáticos sencillos y/o robots básicos.
3. Elaborar programas gráficos para el control de sistemas automáticos básicos y/o robots básicos.