
	PROGRAMA DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE TECNOLOGÍA 2ºESO		 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 de 2ºESO, 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 de 2ºESO si aprueba las evaluaciones de 3ºESO con un 5. Otra forma de aprobar es mediante la realización de tareas de refuerzo tuteladas que se 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: PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS

1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización, describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.
2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.
3. Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.
4. Emplear las Tecnologías de la Información y la Comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico.
5. Valorar el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones.

❑ BLOQUE 2: EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA

1. Representar objetos mediante vistas y perspectivas (isométrica y caballera) aplicando criterios de normalización y escalas.
2. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.
3. Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.
4. Conocer y manejar los principales instrumentos de dibujo técnico.
5. Representar objetos mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador.

❑ BLOQUE 3: MATERIALES DE USO TÉCNICO

1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos, reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.
2. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.
3. Conocer y analizar la clasificación y aplicaciones más importantes de los materiales de uso técnico.
4. Identificar los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual.

❑ BLOQUE 4: ESTRUCTURAS Y MECANISMO: MÁQUINAS Y SISTEMAS

1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos. Identificar los distintos tipos de estructuras y proponer medidas para mejorar su resistencia, rigidez y estabilidad.
2. Observar, conocer y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura. Calcular sus parámetros principales.
3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas. Conocer cómo se genera y transporta la electricidad, describiendo de forma esquemática el funcionamiento de las diferentes centrales eléctricas renovables y no renovables.
4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas. Conocer y calcular las principales magnitudes de los circuitos eléctricos y electrónicos, aplicando las leyes de Ohm y de Joule.
5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales. Conocer los principales elementos de un circuito eléctrico. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada. Montar circuitos con operadores elementales a partir de un esquema predeterminado.
6. Diseñar, construir y controlar soluciones técnicas a problemas sencillos, utilizando mecanismos y circuitos.
7. Conocer y valorar el impacto medioambiental de la generación, transporte, distribución y uso de la energía, fomentando una mayor eficiencia y ahorro energético.

❑ BLOQUE 5: INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y SISTEMAS DE CONTROL

1. Conocer y manejar un entorno de programación distinguiendo sus partes más importantes y adquirir las habilidades y los conocimientos necesarios para elaborar programas informáticos sencillos utilizando programación gráfica por bloques de instrucciones.
2. Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione.
3. Identificar sistemas automáticos de uso cotidiano. Comprender y describir su funcionamiento.
4. Elaborar un programa estructurado para el control de un prototipo.

❑ BLOQUE 6: TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos.
2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información. Mantener y optimizar el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.).
3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.
4. Aplicar las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo.
5. Aplicar las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo).
6. Conocer el concepto de Internet, su estructura, funcionamiento y sus servicios básicos, usándolos de forma segura y responsable.
7. Utilizar Internet de forma segura para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido (copyright o licencias colaborativas).
8. Valorar el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual.