

PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGÍA DE TERCERO DE ESO

I.E.S. LUCA DE TENA

CURSO 19/20

Contenido

1.	Normativa	2
2.	Objetivos.....	3
3.	Contenidos. Temporalización	4
4.	Metodología: Estrategias para alcanzar los objetivos y la adquisición de las competencias clave. 6	
5.	Evaluación: Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación. Criterios de evaluación y calificación. Estándares de Aprendizaje.....	7
6.	Medidas de atención a la diversidad.	13
7.	Materiales y recursos didácticos.	14
8.	Actividades complementarias y extraescolares.	15
9.	Bilingüismo	16

1. Normativa

Ámbito estatal:

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE 03-01-2015).
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria y el bachillerato (BOE 29-01-2015).
- Orden ECD/462/2016, de 31 de marzo, por la que se regula el procedimiento de incorporación del alumnado a un curso de Educación Secundaria Obligatoria o de Bachillerato del sistema educativo definido por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, con materias no superadas del currículo anterior a su implantación (BOE 05-04-2016).

Ámbito autonómico:

- Art. 29 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria (BOJA 16-07-2010).
- Instrucciones de 24 de julio de 2013, de la Dirección General de Innovación Educativa y Formación del Profesorado, sobre el tratamiento de la lectura para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística de los centros educativos públicos que imparten educación infantil, educación primaria y educación secundaria.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016).
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado (BOJA 28-07-2016).
- Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016).
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumna

2. Objetivos.

Según la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la enseñanza de las Tecnologías en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de los siguientes objetivos:

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos, trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que resuelvan el problema estudiado y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos, programas y sistemas tecnológicos.
3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.
4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.
6. Conocer el funcionamiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, comprendiendo sus fundamentos y utilizándolas para el tratamiento de la información (buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar, publicar y compartir), así como para la elaboración de programas que resuelvan problemas tecnológicos.
7. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.
8. Actuar de forma dialogante, flexible y responsable en el trabajo en equipo, en la búsqueda de soluciones, en la toma de decisiones y en la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de respeto, cooperación, tolerancia y solidaridad.

La concreción a la realidad del centro se establece en la concreción de cada uno de los estándares de aprendizaje.

3. Contenidos. Temporalización

Bloque 1. Proceso de resolución de problemas tecnológicos.

Fases del proyecto técnico: búsqueda de información, diseño, planificación, construcción y evaluación. El informe técnico. El aula-taller. Normas de seguridad e higiene en el entorno de trabajo

Bloque 2. Expresión y comunicación técnica.

Instrumentos de dibujo. Bocetos, croquis y planos. Escalas. Acotación. Sistemas de representación gráfica: vistas y perspectivas isométrica y caballera. Diseño gráfico por ordenador (2D y 3D).

Bloque 3. Materiales de uso técnico.

Materiales de uso técnico. Clasificación, propiedades y aplicaciones. Técnicas de trabajo en el taller. Repercusiones medioambientales.

Bloque 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas.

Estructuras. Carga y esfuerzo. Elementos de una estructura y esfuerzos básicos a los que están sometidos. Tipos de estructuras. Condiciones que debe cumplir una estructura: estabilidad, rigidez y resistencia. Mecanismos y máquinas. Máquinas simples. Mecanismos de transmisión y transformación de movimiento. Parámetros básicos de los sistemas mecánicos. Aplicaciones. Uso de simuladores de operadores mecánicos.

Electricidad. Efectos de la corriente eléctrica. El circuito eléctrico: elementos y simbología. Magnitudes eléctricas básicas. Ley de Ohm y sus aplicaciones. Medida de magnitudes eléctricas. Uso de simuladores para el diseño y comprobación de circuitos. Dispositivos electrónicos básicos y aplicaciones. Montaje de circuitos. Control eléctrico y electrónico. Generación y transporte de la electricidad. Centrales eléctricas. La electricidad y el medio ambiente.

Bloque 5. Iniciación a la programación y sistemas de control.

Se ha incorporado este bloque porque consideramos que debe servir de introducción al bloque siguiente. Programas. Programación gráfica por bloques de instrucciones. Entorno de programación. Bloques de programación. Control de flujo de programa. Interacción con el usuario y entre objetos. Introducción a los sistemas automáticos cotidianos: sensores, elementos de control y actuadores. Control programado de automatismos sencillos.

Bloque 6. Tecnologías de Información y la Comunicación.

Hardware y software. El ordenador y sus periféricos. Sistemas operativos. Concepto de software libre y privativo. Tipos de licencias y uso. Herramientas ofimáticas básicas: procesadores de texto, editores de presentaciones y hojas de cálculo. Instalación de programas y tareas de mantenimiento básico. Internet: conceptos, servicios, estructura y funcionamiento. Seguridad en la

red. Servicios web (buscadores, documentos web colaborativos, nubes, blogs, wikis, etc). Acceso y puesta a disposición de recursos compartidos en redes locales.

TEMPORALIZACIÓN

PRIMERA EVALUACIÓN: Bloque 2. Introducción bloque 4. Proyecto de mecanismos

SEGUNDA EVALUACIÓN: Bloque 4. Proyecto.

TERCERA EVALUACIÓN: Bloques 5 y 6. Bloques 1 y 3 si diera tiempo

4. Metodología: Estrategias para alcanzar los objetivos y la adquisición de las competencias clave.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 7 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial se caracterizará por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral.

Los métodos partirán de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de este y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

Se fomentará la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.

Las líneas metodológicas tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.

Se incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.

Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación.

Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.

Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.

Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

5. Evaluación: Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación. Criterios de evaluación y calificación. Estándares de Aprendizaje.

La siguiente tabla relaciona los criterios de evaluación con sus estándares y su concreción.

Las pruebas escritas corresponderán al 45% de la nota. El 20% a los trabajos realizados en clase y en casa y el 35% a la observación en clase de la consecución de los criterios de evaluación.

En el caso de haber un proyecto, la evaluación del mismo se hará mediante dos notas: la observación del trabajo del alumno en el mismo, que se incluirá dentro del 35% correspondiente, y la entrega que se incluirá dentro del 20% de trabajos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	CONCRECIÓN
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.	1.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos. 1.2 Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas	1.1 Dibuja la perspectiva caballera de un objeto que cumple las especificaciones dadas por el profesor, inventado por el propio alumno. Diseñar un juguete mecánico. 1.2 1.2 Elabora y expone un proyecto de investigación en equipo sobre el análisis tecnológico de un electrodoméstico
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.	2.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.	2.1 Dibuja los planos del objeto diseñado por el alumno. Los planos incluirán: 1. Perspectiva caballera 2. Plano del conjunto 3. Tabla de despiece 4. Planos de despiece acotados. Elabora una memoria del proyecto que incluye: 1. Descripción 2. Planos 3. Presupuesto Diagrama de Gantt
	2.2 Construye un objeto en equipo teniendo en cuenta las normas de taller según el diseño elaborado	2.2 Construye en equipo la maqueta de un juguete mecánico diseñada por ellos mismos.
Bloque 2. Expresión y comunicación técnica		

1. Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas tecnológicos.	1.1. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala	1.1 - Dibuja vistas de una pieza a partir de perspectivas caballeras - Dibuja perspectivas caballeras y cónicas de objetos. - Acota objetos empleando criterios normalizados - Elabora planos de objetos formados por varias piezas según bloque 1 - Determina distancias y medidas reales a partir de un plano y una escala
2. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos	2.1. Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	2.1 Dibuja la perspectiva caballera de un objeto a partir de sus vistas
	2.2. Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.	
3. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.	3.1. Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades.	
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	1.1. Explica cómo se puede identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.	1.1 Conoce y explica las siguientes propiedades de los materiales. <ul style="list-style-type: none"> - Dureza - Límite elástico - Tenacidad - Ductilidad - Densidad - Maleabilidad - Colabilidad - Conductividad térmica - Conductividad eléctrica - Módulo de Young - Fragilidad Conoce las propiedades generales de plásticos, así como las concretas de algunos metales como cobre, hierro y aluminio.

		<p>Elige un material adecuado para una determinada aplicación en función de sus propiedades</p> <p>1.1Elabora y expone un proyecto de investigación en equipo sobre materiales</p>
<p>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.</p>	<p>2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.</p>	
	<p>2.2. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud</p>	
Bloque 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas		
<p>1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.</p>	<p>1.1. Describe apoyándote en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura</p>	
	<p>1.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.</p>	<p>1.2 A partir de un dibujo de una estructura, identifica el tipo de esfuerzo a que está sometida cada barra</p>
<p>2. Observar y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.</p>	<p>2.1. Describe mediante información escrita y gráfica como transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos</p>	<p>2.1 Identifica los nombres de mecanismos a partir de dibujos, los describe e indica el movimiento mediante flechas</p> <p>2.1Elabora y expone un proyecto de investigación en equipo sobre mecanismos</p>
	<p>2.2. Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.</p>	<p>2.2 Resuelve problemas de mecanismos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poleas - Engranajes - Palancas
	<p>2.3. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el</p>	<p>2.3 A partir de un dibujo de una máquina, identifica componentes, les da nombre y explica brevemente</p>

	punto de vista estructural y mecánico.	su función
	2.4. Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circuitos mecánicos.	
3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.	3.1. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.	3.1 Conoce las magnitudes físicas involucradas en la electricidad (Potencial, resistencia, intensidad y potencia) con sus unidades. Describe el movimiento de los electrones en un circuito y en qué casos se encienden las bombillas. Elabora y expone un trabajo de investigación sobre electricidad
	3.2. Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.	3.2 Resuelve problemas de electricidad
	3.3. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran.	3.3 Dibuja un esquema de los siguientes circuitos, utilizando en su caso el programa ktechlab: <ul style="list-style-type: none"> - Bombillas en serie y paralelo con sus correspondientes interruptores - Dos bombillas en paralelo con sus interruptores e interruptor general - Circuito conmutado de dormitorio
4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.	4.1. Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos	
5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales.	5.1. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.	5.1 Monta en equipo el último circuito del apartado anterior en una maqueta de una vivienda
Bloque 5. Tecnologías de la Información y la Comunicación		
1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático.	1.1. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.	1.1 Enumera las partes de un ordenador identificando su función
	1.2. Instala y maneja programas y software básicos	1.2 Utiliza procesador de textos y programas de presentaciones
	1.3. Utiliza adecuadamente	

	equipos informáticos y dispositivos electrónicos.	
2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.	2.1. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.	2.1. Crea un blog. Entrega sus ejercicios compartiéndolos por google drive
	2.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.	
	3.1. Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos.	
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. CD, CMCT, CAA, CCL, SIEP		
2. Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione. CMCT, CD, SIEP, CAA		
3. Identificar sistemas automáticos de uso cotidiano. Comprender y describir su funcionamiento. CMCT, CD, SIEP, CAA, CCL		
4. Elaborar un programa estructurado para el control de un prototipo. CMCT, CD, SIEP. CAA		Crea y publica un videojuego sencillo con Scratch

- **Procedimiento de recuperación de pendientes. Profesor responsable.**

En el caso de la recuperación de segundo de ESO, las actividades de recuperación estarán integradas en las de tercero. La asignatura se recuperará si el profesor de tercero considera que los objetivos de la materia se han cumplido al nivel de segundo de ESO.

6. Medidas de atención a la diversidad.

Cada bloque comenzará con contenidos y actividades que todo el alumnado sea capaz de realizar. Los resultados de la prueba inicial nos sirven para determinar estos contenidos.

El grado de dificultad va incrementándose de manera que el alumnado que por sus características no sea capaz de superar los criterios de evaluación que se han tomado como referencia para el grupo, se le exigirá sólo los contenidos mínimos.

7. Materiales y recursos didácticos.

Pizarra digital y convencional, taller de tecnología, ordenadores portátiles y aula de informática.

8.Actividades complementarias y extraescolares.

Visita a la exposición Tintín y la luna de Caixaforum. Pabellón de la navegación

En el caso de que existieran actividades programadas por otros departamentos que se consideren interesantes para los alumnos de esta asignatura participaremos en las mismas si es posible.

9. Bilingüismo

Debido a la dificultad de la asignatura y para una adecuada atención a la diversidad, los contenidos se introducirán al principio en castellano para que sean asequibles a un nivel básico para todo el alumnado.

Cuando se considere que se ha llevado a cabo una adecuada introducción al tema, se irán llevando a cabo explicaciones en inglés.

Se dará al alumnado un vocabulario básico de cada tema.

Algunas actividades se realizarán casi siempre en inglés: Explicaciones sobre vídeos vistos en clase o audio en inglés de los propios vídeos, textos leídos en clase que no formen parte del libro de texto, redacciones sobre estos vídeos o textos.

Las colecciones de problemas incluirán algunos de ellos en inglés.

