

 GENERALITAT VALENCIANA <small>Conselleria d'Educació, Cultura i Esport</small>	 Enric Valor <small>IES CASTALLA</small>	 Unió Europea <small>Fons Social Europeu</small> <i>El FSE inverteix en el teu futur</i>
ESQUEMA DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA	www.iesenricvalor.es	DOCUMENTO: PC-01.01.04.01

PROFESOR/A:	SARA SORIA GISBERT / ANA FERNÁNDEZ MOLLÁ
DEPARTAMENTO	TECNOLOGÍA
CURSO / NIVELES:	4º E.S.O. C/A
MATERIA	TECNOLOGÍA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>1.1. Identificar problemas tecnológicos a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, con sentido crítico y principios éticos, de manera que conduzcan a posibles soluciones que repercutieran positivamente en la comunidad.</p> <p>1.2. Idear soluciones tecnológicas cuanto más eficientes, accesibles e innovadoras mejor, considerando las necesidades, los requisitos y las posibilidades de mejora del entorno más próximo.</p> <p>1.3. Planificar un proyecto tecnológico de manera creativa, proponiendo soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad.</p> <p>1.4. Gestionar de manera creativa el desarrollo de un proyecto, el tiempo, los materiales y los recursos disponibles, aplicando las estrategias y las técnicas de colaboración pertinentes con una perspectiva interdisciplinaria y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.</p> <p>2.1. Fabricar productos y soluciones tecnológicas que dan respuesta a necesidades del entorno más próximo, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital, y utilizando los materiales y los recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.</p> <p>2.2. Seleccionar los materiales y los recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos, neumáticos y digitales adecuados a la hora de crear productos y soluciones tecnológicas que dan respuesta a problemas o retos tecnológicos planteados.</p> <p>2.3. Desarrollar las destrezas necesarias para utilizar las diferentes técnicas de fabricación manual y digital aplicadas a proyectos, que permiten construir soluciones tecnológicas que resuelvan problemas o retos tecnológicos planteados.</p> <p>2.4. Utilizar correctamente herramientas, máquinas y recursos, observando las medidas de seguridad correspondientes y eligiendo las que son adecuadas en función de la operación a realizar y del material sobre el que se actúa.</p> <p>2.5. Valorar la necesidad de hacer un uso responsable de los materiales respecto de la sostenibilidad evitando el desperdicio durante el proceso de fabricación.</p> <p>3.1. Comunicar e interpretar información con el vocabulario técnico, los símbolos y los esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.</p> <p>3.2. Difundir e intercambiar información tecnológica utilizando las herramientas digitales adecuadas.</p> <p>3.3. Presentar y difundir las propuestas o las soluciones tecnológicas de manera efectiva.</p> <p>3.4. Expresar la información relevante en el desarrollo del trabajo en equipo de manera asertiva.</p> <p>3.5. Utilizar la entonación, la expresión, la gestión del tiempo y la adaptación adecuada del discurso, y un lenguaje inclusivo, no sexista y no discriminatorio en la presentación y la difusión de problemas, las necesidades, los proyectos y las soluciones tecnológicas.</p> <p>4.1. Diseñar sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de hacer tareas que resuelvan problemas o retos tecnológicos planteados de manera autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinarios.</p> <p>4.2. Construir sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de hacer tareas que resuelvan problemas o retos tecnológicos planteados de manera autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinarios.</p> <p>4.3. Programar por bloques o con código el algoritmo de control del robot o el sistema automático que permite que interactúe con el entorno.</p> <p>4.4. Controlar y/o simular sistemas automáticos programables y robots mediante ordenadores, dispositivos móviles o placas</p>

microcontroladoras.

4.5. Integrar en las máquinas y los sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como Internet de las cosas, datos masivos (big data) e inteligencia artificial con sentido crítico y ético.

5.1. Configurar diferentes aplicaciones y herramientas digitales teniendo en cuenta las necesidades personales y en función de los problemas o los retos tecnológicos planteados.

5.2. Realizar tareas tecnológicas de manera eficiente mediante el uso de herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinarios con autonomía.

5.3. Utilizar ética y responsablemente las herramientas digitales.

5.4. Utilizar y respetar las licencias y los derechos de autoría propios de las herramientas digitales.

6.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y la aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en el diseño de los productos tecnológicos, en la selección de los materiales, en los procesos de fabricación y en su reciclaje, y minimizar así el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.

6.2. Evaluar y opinar críticamente sobre los procesos productivos asociados a la explotación y la transformación de los diferentes recursos naturales utilizados en la elaboración de productos tecnológicos.

6.3. Valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.

6.4. Analizar las repercusiones medioambientales provocadas por la arquitectura bioclimática, el ecotransporte y las instalaciones domésticas valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.

6.5. Analizar el diseño y la fabricación de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando la demanda, la evolución y la previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

	PRUEBA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
40%	Pruebas escritas	Prueba
	Presentaciones orales	Rúbrica exposiciones orales
	Presentaciones escritas	Documentos de rúbrica
	Productos finales, tareas	Rúbrica productos
40%	Actividades, prácticas y ejercicios de aula-taller	Lista de confrontación/ escala de observación de la actividad y rúbricas ejercicios
20%	Iniciativa, curiosidad y participación en el desarrollo de las tareas diarias	Lista de confrontación del trabajo diario
	Cuaderno de clase	Rúbrica de evaluación del cuaderno

Con la finalidad de valorar la puntuación escrita del alumnado se corregirán los documentos escritos con el siguiente criterio:
E.S.O.: restar 0.05 por falta hasta un máximo de 2 puntos.

Con la finalidad de valorar la puntualidad en clase, se seguirá el siguiente criterio:
E.S.O.: restar 0,25 por cada falta, retraso o amonestación actitudinal de la calificación global obtenida.

PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN

Cuando el progreso del alumnado no sea el adecuado, se establecerán las medidas de refuerzo necesarias. Estas se comunicarán a las familias por WebFamilia y al alumnado en clase.

RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE:

En caso de que el alumnado curse una materia del Departamento de Tecnología en el presente curso, se evaluará mediante un seguimiento a lo largo del mismo, y si resulta una evaluación positiva, la materia quedará recuperada automáticamente.

En caso de que el alumnado no curse una materia del Departamento de Tecnología en el presente curso, se evaluará mediante una prueba escrita de los contenidos de la materia pendiente. Para conseguir una evaluación positiva, el alumnado deberá obtener una calificación igual o superior a un 5.

Asimismo, podrá ser propuesto por el Departamento de Tecnología la realización de actividades, trabajo o resúmenes, cuya calificación máxima será del 20% de la nota total y se presentarán el día de la prueba escrita.

LIBROS Y MATERIAL ESCOLAR

OBLIGATORIOS

--

 GENERALITAT VALENCIANA <small>Conselleria d'Educació, Cultura i Esport</small>		 Unió Europea <small>Fons Social Europeu</small> <i>El FSE inverteix en el teu futur</i>
ESQUEMA DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA	www.iesenricvalor.es	DOCUMENTO: PC-01.01.04.01

RECOMENDADOS	--
---------------------	----

RECOMENDACIONES SOBRE EL SISTEMA DE ESTUDIO Y TRABAJO PERSONALES
<p>La materia de Tecnología contextualiza algunos de los principios pedagógicos de la Educación Secundaria Obligatoria y favorece la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, trabajar en equipo y aplicar métodos de investigación apropiados.</p> <p>A lo largo del curso se presentarán diferentes retos y tareas para desarrollar en el alumnado el aprendizaje autónomo, la capacidad de trabajar en un entorno colaborativo, respetando los principios de igualdad, con diferentes enfoques: consumo responsable, respeto al medio ambiente, vida saludable, resolución pacífica de conflictos, aceptación y manejo de la incertidumbre, compromiso ante las situaciones de inequidad y exclusión, valoración de la diversidad personal y cultural, compromiso ciudadano en el ámbito local y global, confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, y aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.</p>