

Presentación área de Tecnología; 3° y 4° E.S.O.

* Material mínimo.

- Libro, Carpeta plástica para *Tecnología* (cuaderno del alumno), hojas A-4.
- Materiales de Dibujo Técnico: lápiz HB y 2H; escuadra y cartabón; regla graduada; compás; goma; sacapuntas; hojas y formatos A-4; trapo.

* Criterios y estrategias de evaluación.

Se realizará una prueba inicial para determinar el punto de partida y comprobar la base con la que contamos.

En la evaluación del proceso de aprendizaje se observará los siguientes puntos:

1. Realización correcta de los **ejercicios teóricos y prácticos**.
2. Soluciones adoptadas a los problemas planteados.
3. Observación directa del trabajo en clase.
4. Correcta presentación de actividades en el cuaderno de trabajo del alumno.
5. Expresión oral, escrita y gráfica en la realización de actividades.
6. Uso adecuado de las técnicas de fabricación.
7. Correcta realización de los proyectos tecnológicos trabajados (construcción y memorias)
8. Participación y colaboración activa en clase a nivel individual y dentro de su grupo.

* Programación y contenido.

3° E.S.O	4° E.S.O.
I. Naturaleza e Industria. II. Materiales de uso técnico. III. Electricidad y Mecanismos. IV. Informática e Internet <i>(en clase de Informática)</i> . V. El Proyecto Técnico. VI. Expresión Gráfica: Dibujo Lineal.	I. Tecnología y Sociedad. II. Sistemas de control. Control eléctrico y electrónico. III. Automatismos hidráulicos y neumáticos. Comunicaciones. IV. Sistemas Informáticos <i>(en clase de Informática)</i> . V. El Proyecto Técnico. VI. Expresión Gráfica: Dibujo Lineal.
<ul style="list-style-type: none"> • Temas tratados: Diseño, Trazado, Representación gráfica, Materiales (madera, metales, plásticos, textiles), Estructuras, Mecanismos, Automatismos, Electricidad, Comunicaciones, Informática (en complementaria). • Diseño y construcción de tres proyectos tecnológicos, y realización de la memoria técnica. 	

* Metodología de la evaluación.

Según el tipo de contenido (conceptuales, procedimentales o actitudinales) que queramos evaluar será más indicado el uso de unas estrategias u otras. Para su control se usará los siguientes métodos:

CONCEPTOS (50 %)	PROCEDIMIENTOS (30 %)	ACTITUDES (20 %)
<ul style="list-style-type: none"> o Parcial Teórico. o Parcial Dibujo Lineal. o Calificación de Informática. 	<ul style="list-style-type: none"> o Calificación de la Carpeta. o Calificación del Proyecto (construcción y memoria) o trabajo equivalente. 	<ul style="list-style-type: none"> o <u>Nota de clase</u>. Se parte con 8 puntos. Se obtendrán positivos o negativos (½ punto) durante el proceso de aprendizaje.

- *Negativos: Faltas no justificadas, actividades sin hacer, falta de material, conducta, funciones de grupo, etc.*
- *Positivos: Trabajos voluntarios, intervenciones en clase, empleo práctico de Internet, funciones de grupo, etc.*
- *No presentar el PROYECTO o CARPETA supone -1 en la nota de clase; no memoria o suspenderlo ½ punto menos.*

Recuperaciones 1ª y 2ª ev.: Prueba de teoría y dibujo lineal, más trabajos (carpeta y/o proyecto) no presentados en la evaluación anterior. Se superará la materia aprobando la media de los dos exámenes y aprobando los trabajos. La 3ª ev. NO tiene recuperación específica, se superará el curso si la media de los tres trimestres es igual o mayor de 5 y teniendo todos los trabajos obligatorios presentados.

- o Septiembre: Los alumnos pendientes realizarán un examen global teórico-práctico de los contenidos trabajados durante el curso y entregarán sus trabajos de refuerzo según la documentación que reciban.