



# Salesianas San José



---

Programación de  
Tecnología (4º ESO)  
Educación Secundaria Obligatoria

---

Colegio San José  
C/ Emilio Ferrari, 87  
28017 Madrid

## Índice

### A.INTRODUCCIÓN

1. PRIORIDADES DEL PROYECTO EDUCATIVO PARA EL CURSO

2. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

3. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE CADA ÁREA / MATERIA / ÁMBITO

### B. OBJETIVOS, CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS CLAVE

4. OBJETIVOS GENERALES

5. LA ASIGNATURA

6. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### C. METODOLOGÍA, RECURSOS, ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

7. METODOLOGÍA

8. ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS, AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

#### ***Elaboradas a partir del currículo establecido:***

- BOE: Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- BOE: Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato
- BOCM: DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria

## A. INTRODUCCIÓN

### 1. PRIORIDADES DEL PROYECTO EDUCATIVO PARA EL CURSO

Nos proponemos afianzar como valores en nuestros alumnos el **respeto** por los demás, el **esfuerzo** como camino para conseguir las metas que se propongan; la **autonomía** personas, así como el trabajo en equipo y la **responsabilidad** en todos los aspectos de su educación.

Así mismo se trabajará de manera cooperativa cuando así lo aconsejen los contenidos y tareas programadas.

### 2. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

El alumnado de este centro presenta una gran diversidad tanto de origen como de nivel de conocimientos matemáticos. Tenemos un porcentaje que ronda el 40% de población inmigrante, aunque la mayor parte es hispano-hablante. Generalmente, los alumnos no muestran un trabajo constante, debido a su baja motivación, aunque el desinterés no es la razón esencial, ya que la falta de conocimientos previos les hace difícil la tarea y en un breve periodo de tiempo desconectan de la asignatura.

El absentismo no es significativo, sin embargo, la puntualidad no es la adecuada en algunas ocasiones en la primera hora de clase.

### 3. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE CADA ÁREA / MATERIA / ÁMBITO

El área de Tecnología en la Educación Secundaria Obligatoria trata de fomentar el aprendizaje de conocimientos y el desarrollo de destrezas que permitan, tanto la comprensión de los objetos técnicos, como su utilización. Pretende también que los alumnos usen las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas en este proceso, y no como fin en sí mismo.

la Tecnología se articula en torno a un binomio conocimiento-acción, donde ambos deben tener un peso específico equivalente, debe abordar los conocimientos necesarios para que el alumno llegue a ser un agente activo en este proceso, ya sea como consumidor de los recursos que la tecnología pone en sus manos o como productor de innovaciones

La educación Tecnológica:

- Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.
- Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.
- Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden, seguridad y cuidado en los procesos de elaboración de proyectos.

## **B. OBJETIVOS, CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS BÁSICAS.**

### **4. OBJETIVOS GENERALES**

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## 5. LA ASIGNATURA

El desarrollo tecnológico configura el mundo actual que conocemos. En muchas ocasiones la tecnología interactúa en nuestra vida, aunque pasa desapercibida por los habituados que estamos a ella. Este contexto hace necesaria la formación de ciudadanos en la toma de decisiones relacionadas con procesos tecnológicos, con sentido crítico, con capacidad de resolver problemas relacionados con ellos y, en definitiva, para utilizar y conocer materiales, procesos y objetos tecnológicos que facilitan la capacidad de actuar en un entorno tecnificado que mejora la calidad de vida. A lo largo de los siglos, el desarrollo tecnológico se ha visto motivado por las necesidades que la sociedad de cada época ha demandado, por sus tradiciones y su cultura, sin olvidar aspectos económicos y de mercado. La innovación y búsqueda de soluciones alternativas han facilitado avances y la necesidad de cambio ha estado ligada siempre al ser humano. Por este motivo, la sociedad en la que vivimos necesita una educación tecnológica amplia que facilite el conocimiento de las diversas tecnologías, así como las técnicas y los conocimientos científicos que los sustentan. El desarrollo tecnológico se

fundamenta en principios elementales y máquinas simples que, sumados convenientemente, crean nuevas máquinas y generan la realidad que nos rodea. En la materia Tecnología convergen el conjunto de técnicas que, junto con el apoyo de conocimientos científicos y destrezas adquiridas a lo largo de la historia, el ser humano emplea para desarrollar objetos, sistemas o entornos que dan solución a problemas o necesidades. Es por tanto necesario dar coherencia y completar los aprendizajes asociados al uso de tecnologías, realizando un tratamiento integrado de todas ellas para lograr un uso competente en cada contexto y asociando tareas específicas y comunes todas ellas. El alumnado debe adquirir comportamientos de autonomía tecnológica con criterios medioambientales y económicos. No es posible entender el desarrollo tecnológico sin los conocimientos científicos, como no es posible hacer ciencia sin el apoyo de la tecnología, y ambas necesitan de instrumentos, equipos y conocimientos técnicos; en la sociedad actual todos estos campos están relacionados con gran dependencia unos de otros, pero a la vez cada uno cubre una actividad diferente. La materia Tecnología aporta al estudiante “saber cómo hacer” al integrar ciencia y técnica, es decir “por qué se puede hacer” y “cómo se puede hacer”. Por tanto, un elemento fundamental de la tecnología es el carácter integrador de diferentes disciplinas con un referente disciplinar común basado en un modo ordenado y metódico de intervenir en el entorno. La materia organiza los contenidos en bloques que permiten avanzar en aspectos esenciales y que deben quedar integrados para analizar problemas tecnológicos concretos.

<b>ASIGNATURA: TECNOLOGÍA 4º ESO</b>			
<b>BLOQUES</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
<p><b>Bloque 1. Tecnologías de la información y la comunicación</b></p> <p>1. Elementos y dispositivos de comunicación alámbrica e inalámbrica.</p> <p>2. Tipología de redes.</p> <p>3. Publicación e intercambio de información en medios digitales.</p> <p>4. Conceptos básicos e introducción a los lenguajes de programación.</p> <p>5. Uso de ordenadores y otros sistemas de intercambio de información.</p>	<p><b>Bloque 1. Tecnologías de la información y la comunicación</b></p> <p>1. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.</p> <p>2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.</p> <p>3. Elaborar sencillos programas informáticos.</p> <p>4. Utilizar equipos informáticos.</p>	<p><b>Bloque 1. Tecnologías de la información y la comunicación</b></p> <p>1.1. Describe los elementos y sistemas fundamentales que se utilizan en la comunicación alámbrica e inalámbrica.</p> <p>1.2. Describe las formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.</p> <p>2.1. Localiza, intercambia y publica información a través de Internet empleando servicios de localización, comunicación intergrupar y gestores de transmisión de sonido, imagen y datos.</p> <p>2.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.</p> <p>3.1. Desarrolla un sencillo programa informático para resolver problemas utilizando un lenguaje de programación.</p> <p>4.1. Utiliza el ordenador como herramienta</p>	<p><b>Bloque 1. Tecnologías de la información y la comunicación</b></p> <p>Comunicación lingüística</p> <p>Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología</p> <p>Competencia digital</p> <p>Aprender a aprender</p> <p>Competencias sociales y cívicas</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>Conciencia y expresiones culturales</p>

<p><b>Bloque 2. Instalaciones en viviendas</b></p> <p>1. Instalaciones características: - Instalación eléctrica. - Instalación agua sanitaria.</p> <p>2. Instalación de saneamiento.</p> <p>3. Otras instalaciones: calefacción, gas, aire acondicionado, domótica.</p> <p>4. Normativa, simbología, análisis y montaje de instalaciones básicas.</p> <p>5. Ahorro energético en una vivienda.</p> <p>6. Arquitectura bioclimática.</p>	<p><b>Bloque 2. Instalaciones en viviendas</b></p> <p>1. Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.</p> <p>2. Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.</p> <p>3. Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.</p> <p>4. Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.</p>	<p>de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos.</p> <p><b>Bloque 2. Instalaciones en viviendas</b></p> <p>1.1. Diferencia las instalaciones típicas en una vivienda. 1.2. Interpreta y maneja simbología de instalaciones eléctricas, calefacción, suministro de agua y saneamiento, aire acondicionado y gas.</p> <p>2.1. Diseña con ayuda de software instalaciones para una vivienda tipo con criterios de eficiencia energética.</p> <p>3.1. Realiza montajes sencillos y experimenta y analiza su funcionamiento.</p> <p>4.1. Propone medidas de reducción del consumo energético de una vivienda.</p>	<p><b>Bloque 2. Instalaciones en viviendas</b></p> <p>Comunicación lingüística</p> <p>Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología</p> <p>Competencia digital</p> <p>Aprender a aprender</p> <p>Competencias sociales y cívicas</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>Conciencia y expresiones culturales</p>
---	--	---	---

Bloque 3. Electrónica	Bloque 3. Electrónica	Bloque 3. Electrónica	Bloque 3. Electrónica
<p>1. Electrónica analógica.</p> <p>2. Componentes básicos.</p> <p>3. Simbología y análisis de circuitos elementales.</p> <p>4. Montaje de circuitos sencillos.</p> <p>5. Electrónica digital.</p> <p>6. Aplicación del álgebra de Boole a problemas tecnológicos básicos.</p> <p>7. Puertas lógicas.</p> <p>8. Uso de simuladores para analizar el comportamiento de los circuitos electrónicos.</p>	<p>1. Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.</p> <p>2. Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.</p> <p>3. Experimentar con el montaje de circuitos elementales y aplicarlos en el proceso tecnológico.</p> <p>4. Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos..</p> <p>5. Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.</p> <p>6. Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes.</p>	<p>1.1. Describe el funcionamiento de un circuito electrónico formado por componentes elementales.</p> <p>1.2. Explica las características y funciones de componentes básicos: resistor, condensador, diodo y transistor.</p> <p>2.1. Emplea simuladores para el diseño y análisis de circuitos analógicos básicos, empleando simbología adecuada</p> <p>3.1. Realiza el montaje de circuitos electrónicos básicos diseñados previamente.</p> <p>4.1. Realiza operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole.</p> <p>4.2. Relaciona planteamientos lógicos con procesos técnicos.</p> <p>5.1. Resuelve mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.</p> <p>6.1. Analiza sistemas automáticos, describiendo sus componentes.</p>	<p>Comunicación lingüística</p> <p>Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología</p> <p>Competencia digital</p> <p>Aprender a aprender</p> <p>Competencias sociales y cívicas</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>Conciencia y expresiones culturales</p>



<p><b>Bloque 4. Control y robótica</b></p> <p>1. Sistemas automáticos, componentes característicos de dispositivos de control.</p> <p>2. Diseño y construcción de robots.</p> <p>3. Grados de libertad.</p> <p>4. Características técnicas.</p> <p>5. El ordenador como elemento de programación y control.</p> <p>6. Lenguajes básicos de programación.</p> <p>7. Aplicación de tarjetas controladoras en la experimentación con prototipos diseñados.</p>	<p>7. Montar circuitos sencillos.</p> <p><b>Bloque 4. Control y robótica</b></p> <p>1. Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes</p> <p>2. Montar automatismos sencillos.</p> <p>3. Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.</p>	<p>7.1. Monta circuitos sencillos.</p> <p><b>Bloque 4. Control y robótica</b></p> <p>1.1. Analiza el funcionamiento de automatismos en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre lazo abierto y cerrado.</p> <p>2.1. Representa y monta automatismos sencillos</p> <p>3.1. Desarrolla un programa para controlar un sistema automático o un robot que funcione de forma autónoma en función de la realimentación que recibe del entorno.</p>	<p><b>Bloque 4. Control y robótica</b></p> <p>Comunicación lingüística</p> <p>Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología</p> <p>Competencia digital</p> <p>Aprender a aprender</p> <p>Competencias sociales y cívicas</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>Conciencia y expresiones culturales</p>
<p><b>Bloque 5. Neumática e hidráulica</b></p> <p>1. Análisis de sistemas hidráulicos y</p>	<p><b>Bloque 5. Neumática e hidráulica</b></p> <p>1. Conocer las principales</p>	<p><b>Bloque 5. Neumática e hidráulica</b></p> <p>1.1. Describe las principales aplicaciones de</p>	<p><b>Bloque 5. Neumática e hidráulica</b></p>

<p>neumáticos.</p> <p>2. Componentes.</p> <p>3. Simbología.</p> <p>4. Principios físicos de funcionamiento</p> <p>5. Uso de simuladores en el diseño de circuitos básicos.</p> <p>6. Aplicación en sistemas industriales.</p>	<p>aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.</p> <p>2. Identificar y describir las características y funcionamiento de este tipo de sistemas.</p> <p>3. Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.</p> <p>4. Experimentar con dispositivos neumáticos y simuladores informáticos.</p>	<p>las tecnologías hidráulica y neumática.</p> <p>2.1. Identifica y describe las características y funcionamiento de este tipo de sistemas</p> <p>3.1. Emplea la simbología y nomenclatura para representar circuitos cuya finalidad es la de resolver un problema tecnológico.</p> <p>4.1. Realiza montajes de circuitos sencillos neumáticos e hidráulicos bien con componentes reales o mediante simulación.</p>	<p>Comunicación lingüística</p> <p>Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología</p> <p>Competencia digital</p> <p>Aprender a aprender</p> <p>Competencias sociales y cívicas</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>Conciencia y expresiones culturales</p>
<p><b>Bloque 6. Tecnología y sociedad</b></p> <p>1. El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia.</p> <p>2. Análisis de la evolución de objetos técnicos y tecnológicos importancia de la normalización en los productos industriales.</p>	<p><b>Bloque 6. Tecnología y sociedad</b></p> <p>1. Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.</p> <p>2. Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.</p>	<p><b>Bloque 6. Tecnología y sociedad</b></p> <p>1.1. Identifica los cambios tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad.</p> <p>2.1. Analiza objetos técnicos y su relación con el entorno, interpretando su función histórica y la evolución tecnológica.</p>	<p><b>Bloque 6. Tecnología y sociedad</b></p> <p>Comunicación lingüística</p> <p>Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología</p> <p>Competencia digital</p>

<p>3. Aprovechamiento de materias primas y recursos naturales.</p> <p>4. Adquisición de hábitos que potencien el desarrollo sostenible.</p>	<p>3. Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día.</p>	<p>3.1. Elabora juicios de valor frente al desarrollo tecnológico a partir del análisis de objetos, relacionado inventos y descubrimientos con el contexto en el que se desarrollan.</p> <p>3.2. Interpreta las modificaciones tecnológicas, económicas y sociales en cada periodo histórico ayudándote de documentación escrita y digital.</p>	<p>Aprender a aprender</p> <p>Competencias sociales y cívicas</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>Conciencia y expresiones culturales</p>
---	--	---	--

## 6. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### 6.1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

#### CRITERIOS GENERALES DEL CICLO/ ETAPA

Las diferentes unidades didácticas podrán ser evaluadas mediante la utilización de alguno de los siguientes instrumentos de evaluación:

- a) Pruebas de evaluación escritas: al menos dos por trimestre
- b) Elaboración escrita y exposición de trabajos de profundización
- c) Elaboración de fichas.
- d) Realización de las actividades propuestas en las diversas unidades didácticas (actividades diarias)
- e) Observación en el aula: trabajo en clase y en casa, participación, y seguimiento del cuaderno.
- f) Observación en el taller y sala de informática.
  - 1. Realizar correctamente los pasos que constituye el proyecto completo.
  - 2. Manejar correctamente los aparatos y el material y utilizar eficazmente el tiempo.
  - 3. Tomar precauciones para asegurar la fiabilidad de las observaciones y resultados.
  - 4. Utilizar eficazmente el tiempo.
  - 5. Recoge el material y limpia el área de trabajo.
- g) Actitud del alumno en clase
- h) El ocasionar desperfectos con el material en el Taller de Tecnología ó en el aula de ordenadores puede significar el suspenso de la asignatura.
- i) Los trabajos que se realicen en el Taller de Tecnología deben permanecer en el taller durante la realización del proyecto, el hacer caso omiso de esta norma significará el suspenso en el trabajo.

## 6.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- La nota final estará comprendida entre el 1 y el 10.
- Las pruebas de evaluación escritas, así como exposiciones y trabajos serán calificados por el profesor de 1 a 10.
- Las actividades diarias y las fichas de actividades complementarias serán calificadas, como M, R, B, MB

### PROPUESTA DE CALIFICACIÓN POR PORCENTAJES

<u>TIPO DE ACTIVIDAD</u>	<u>PORCENTAJE</u>	<u>NOTA MÁXIMA</u>
<u>EXPOSICIONES/TRABAJOS, FICHAS Y ACTIVIDADES</u>	<u>20%</u>	<u>2</u>
<u>OBSERVACIÓN EN EL AULA, TALLER DE TECNOLOGÍA Y SALA DE INFORMÁTICA, ASISTENCIA A CLASE</u>	<u>20%</u>	<u>2</u>
<u>PRUEBAS DE EVALUACIÓN: escritas.</u>	<u>60%</u>	<u>6</u>
<b><u>TOTAL</u></b>	<b><u>100</u></b>	<b><u>10</u></b>

### **OTRAS PROPUESTAS :**

- La actitud del alumno en la asignatura de matemáticas podrá variar la nota global en  $\pm 1$ .
- El examen final en convocatoria ordinaria (junio) solo lo realizarán los alumnos que tenga una evaluación suspensa.
- El examen en convocatoria extraordinaria lo realizarán aquellos alumnos que tenga más de una evaluación suspensa.
- Caso de que un alumno hable o copie en un examen supondrá suspender ese trimestre o el examen final de junio o la convocatoria extraordinaria.
- No se calificará a un alumno si supera el 15% de faltas de asistencia a la asignatura, tanto de forma trimestral como de forma anual.
- Se descontará 0,25 por cada falta de ortografía, incluidas tildes, en los exámenes.

### 6.3. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

#### 1.- CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

##### TRIMESTRAL

- Prueba escrita con contenidos mínimos del trimestre
- Presentación de trabajos relacionados con los aspectos deficientemente adquiridos

##### ANUAL

- **Convocatoria extraordinaria:** Prueba escrita con contenidos mínimos del curso que computa con un 60% de la calificación y presentación de trabajos relacionados con los aspectos deficientemente adquiridos que computa con un 40% de la calificación.
- **Convocatoria extraordinaria (asignatura pendiente):** Los alumnos que tengan la asignatura suspensa del curso anterior podrán recuperarla con una prueba escrita con contenidos mínimos del curso que computa con un 60% de la calificación y la elaboración de un cuadernillo de refuerzo que será imprescindible para tener derecho a la evaluación extraordinaria que computa con un 40% de la calificación. El profesor estará disponible para aclarar las dudas durante el curso.
- Los alumnos que tengan la asignatura suspensa del curso anterior podrán recuperarla aprobando la del curso superior.

### 6.4. CRITERIOS DE PROMOCIÓN

#### CRITERIOS

- El alumno/a accederá al ciclo o etapa siguiente siempre que el profesorado del grupo, con el asesoramiento de la persona responsable de Orientación y, tomándose especialmente en consideración la información y el criterio del tutor/a, consideren que:
  - ha alcanzado las competencias básicas correspondientes
  - ha adquirido un adecuado grado de madurez
  - los aprendizajes alcanzados no impidan seguir con aprovechamiento el nuevo curso/ ciclo / etapa

**Los criterios de promoción están directamente relacionados con los contenidos mínimos del área.**

Para considerar superada o aprobada el área el alumno deberá:

- a) Tener aprobadas en 1ª convocatoria o recuperadas en 2ª convocatoria las 3 evaluaciones.
- b) Obtener la calificación de aprobado (5) mediante la media aritmética de las 3ª evaluaciones, siempre y cuando sólo tenga suspendida una de ellas. Teniendo en cuenta la actitud del alumno.

Se considerará que el alumno no tiene superado el área, y , por tanto, debe realizar las actividades de recuperación del área si:

- c) Tiene suspensas dos o más evaluaciones, una vez realizadas las recuperaciones de la 1ª y 2ª evaluación.

No alcanza la calificación de aprobado al hacer la media aritmética de la nota de las 3 evaluaciones

## C. METODOLOGÍA, RECURSOS, ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

### 7. MEDOLOGÍA

- Hacer exámenes después de cada tema / cada 2 temas
- Se realizará la corrección de los mismos en clase para solventar todas las dudas que existan en los mismos.
- Realización de actividades de cada tema.
- Realización de uno o dos proyectos por trimestre
- Utilización de **rutinas de pensamiento** para afianzar o introducir los conceptos de las diferentes unidades.
- Programación por **inteligencias múltiples** cuando la unidad o bloque de contenidos así lo aconseje.
- **Trabajo cooperativo** cuando la unidad o bloque de contenidos así lo aconseje.

### 8. ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS, AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS

**TIEMPOS:** hay 3 horas de tecnología a la semana, repartidas en informática, teoría en el aula y trabajo en el taller.

**AGRUPAMIENTOS :** La asignatura queda encuadrada como troncal de opción en cuarto de secundaria opción aplicadas.

En el aula de informática trabajan en parejas, y en el taller en grupos de 3 ó 4 alumnos.

**ESPACIOS:** Se utilizan el taller de tecnología, la clase y la sala de informática

## 9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

### Criterios de elección de libros de texto, editoriales

Libros de texto:

TECNOLOGÍA

Editorial SM

Se opta por este libro por la estructuración y contenido bien desarrollado.

### Criterios para elección de material complementario

Artículos científicos relacionados con el temario de la asignatura o de máxima actualidad, de distintas fuentes.

### Recursos:

Taller de tecnología

Aulas de informática y audiovisuales

Visitas de museos

Manejo de información científica: prensa, revistas, vídeos...

Puesta en práctica de lo aprendido de forma teórica.

## 10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las medidas específicas del aula son la atención lo más personalizada posible al alumno y la adaptación de contenidos, por refuerzo o ampliación, en los casos en que sean necesarios. En el caso específico de desfase curricular notable se recurre a la ayuda psicopedagógica del Departamento de Orientación.

## 11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

### Criterios de elección de las actividades

- Visitas a museos: Museos de Ciencia y Tecnología estas visitas requieren:
  - Entre 3 y 5 horas lectivas.
  - Dos profesores (uno por grupo) acompañando y guiando la visita
  - Un cuadernillo de actividades relacionadas con la visita

### Actividades dentro del colegio de todo el ciclo / etapa

- Talleres y salidas relacionados con la salud, reciclaje, cuidado de la naturaleza, desarrollo sostenible...
- Exposición en el centro de trabajos realizados en el aula taller y sala de informática