

**TECNOLOGÍA. 1º ESO.**

**CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.**

**Bloque 1. Organización y planificación del proceso tecnológico.**

Organización básica del aula-taller de tecnología: normas de organización y funcionamiento, seguridad e higiene. Materiales de uso técnico: clasificación básica, reciclado y reutilización. Herramientas y operaciones básicas con materiales: técnicas de uso, seguridad y control.

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
1. Conocer y respetar las normas básicas de organización, funcionamiento, seguridad e higiene del aula taller de Tecnología. 2. Conocer las características básicas de los materiales que se pueden reciclar. 3. realizar correctamente operaciones básicas de fabricación con materiales, seleccionando la herramienta adecuada. 4. Conocer y respetar las normas de utilización, seguridad y control de las herramientas y los recursos materiales en el aula-taller de Tecnología.	2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico. 2.2. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.

## Bloque 2. Proyecto Técnico.

Fases del proceso tecnológico. El proyecto técnico. Elaboración de documentación técnica (bocetos, croquis, planos, memoria descriptiva, planificación del trabajo, presupuesto, guía de uso y reciclado, etc).

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
<p>1. Conocer y poner en práctica el proceso de trabajo propio de la Tecnología, empleándolo para la realización de los proyectos propuestos, estableciendo las fases de ejecución.</p> <p>2. realizar las operaciones técnicas previstas en el plan de trabajo para la construcción de un objeto tecnológico, utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de aprovechamiento, cumplimiento de las normas de seguridad y respeto al medio ambiente, valorando las condiciones del entorno de trabajo.</p> <p>3. Participar activamente en las tareas de grupo y asumir voluntariamente las tareas de trabajo propias, sin ningún tipo de discriminación, manifestando interés hacia la asunción de responsabilidades dentro de un equipo.</p> <p>4. elaborar documentos que recopilen la información técnica del proyecto, en grupo o individual, para su posterior divulgación escrita y oral, empleando los recursos tecnológicos necesarios.</p>	<p>1.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.</p> <p>2.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.</p>

### **Bloque 3. Iniciación a la programación.**

Programación gráfica mediante bloques de instrucciones. Entorno de programación: menús y herramientas básicas. Bloques y elementos de programación. Interacción entre objetos y usuario. Aplicaciones prácticas.

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conocer y manejar de forma básica un entorno de programación gráfico.</li><li>2. Adquirir las habilidades y conocimientos necesarios para elaborar programas que resuelvan problemas sencillos, utilizando la programación gráfica.</li><li>3. Identificar y conocer los elementos de los sistemas automáticos sencillos de uso cotidiano.</li><li>4. diseñar y construir sistemas automáticos sencillos y/o robots básicos.</li><li>5. elaborar programas gráficos para el control de sistemas automáticos básicos y/o robots básicos.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.</li><li>1.2. Instala y maneja programas y software básicos.</li><li>1.3. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.</li></ol>

## **CRITERIOS DE PROMOCIÓN (ESTÁNDARES BÁSICOS)**

### **Bloque 1. Organización y planificación del proceso tecnológico.**

- 2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.
- 2.2. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.

### **Bloque 2. Proyecto técnico.**

- 1.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.
- 2.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.

### **Bloque 3. Iniciación a la programación.**

- 1.1. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.
- 1.2. Instala y maneja programas y software básicos.
- 1.3. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**

Pruebas orales y escritas 30%

Trabajo diario, cuaderno, actividades 30%

Trabajo innovación 20%

Proyectos tecnológicos 20%