PLAN DE RECUPERACIÓN DE LAS MATERIAS PENDIENTES

DEL DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

1.- Materia: TECNOLOGÍA 2º ESO (LOMCE)

En el presente curso escolar 23-24 todo el alumnado que tiene pendiente la tecnología de 2º ESO está cursando 1º de Diversificación, por lo tanto, la superación de la asignatura se produce con la superación de forma satisfactoria del ámbito práctico del curso de 1º de diversificación.

2.- Materia: ÁMBITO PRÁCTICO 1º PMAR

El alumnado que desee superar la asignatura deberá realizar dos trabajos o proyectos a lo largo del curso, uno en cada uno de los dos primeros trimestres y presentarse a una prueba escrita objetiva en el último trimestre, según se detallan a continuación:

- PROYECTO - PONER EN PRÁCTICA LAS DISTINTAS FASES DEL PROCESO TECNOLÓGICO CON LA CONSTRUCCIÓN DE UN AVIÓN DE PAPEL.

El avión debe cumplir con el condicionante de que vuele una distancia superior a 8 metros y debe ser realizado con un folio tamaño A-4.

Se deberá entregar junto con el avión construido la memoria del proyecto (realizada a ordenador o escrita a mano) con las descripción de las 5 fases del proceso realizadas:

1) Identificación del problema
2) Diseño de la solución (croquis acotado del avión)
3) Planificación (lista materiales, hoja de proceso y presupuesto)
4) Construcción
5) Evaluación

- PROYECTO : ANALIZAR UNA HERRAMIENTA O MÁQUINA HERRAMIENTA DE USO EN EL TALLER DE TECNOLOGÍA

El documento contendrá los siguientes apartados:

1) Portada
2) Introducción - justificación de la herramienta elegida
3) Análisis morfológico (incluído un plano a escala y acotado del objeto)
4) Análisis técnico
5) Análisis funcional (incluidas normas de seguridad y mantenimiento de la herramienta)
6) Análisis socioeconómico

El documento deberá ser realizado en papel A4 con un procesador de textos y tendrá una extensión mínima de 4 folios y máxima de 10.

- PRUEBA OBJETIVA INTEGRAL

El alumnado deberá presentarse a una prueba objetiva que versará sobre los siguientes saberes:

- El proceso tecnológico
- Materiales: madera y metales
- Estructuras
- Máquinas y mecanismos
- Electricidad
- Digitalización del entorno de aprendizaje

VALORACIÓN: Será necesario obtener una nota mínima de 3 puntos, sobre 10, en cada uno de los tres apartados detallados para poder mediar. Así mismo, no presentar alguno de los ejercicios dentro de los límites de las convocatorias establecidas sin causa justificada, hará valorar el ejercicio con 0 puntos.

El porcentaje de la nota de cada uno de los apartados es el siguiente:

I) Fases: avión de papel 25% de la nota final
II) Análisis herramienta: 25% de la nota final
III) Prueba objetiva: 50% de la nota final

3.- Materia: TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3ºESO

El alumnado que desee superar la asignatura deberá realizar dos trabajos o proyectos a lo largos el curso, uno en cada uno de los dos primeros trimestres y presentarse a una prueba escrita objetiva en el último trimestre, según se detallan a continuación:

- PROYECTO - PONER EN PRÁCTICA LAS DISTINTAS FASES DEL PROCESO TECNOLÓGICO CON LA CONSTRUCCIÓN DE UN PEQUEÑO JUGUETE CON RUEDAS.

El juguete debe cumplir que esté construido principalmente con materiales reciclados o que dispongas en casa, tenga unas dimensiones máximas de 15x15x15 cm, debe ser atractivo para un niño y debe rodar.

Se deberá entregar junto con el juguete construido la memoria del proyecto (realizada a ordenador o escrita a mano) con las descripción de las 5 fases del proceso realizadas:

1) Identificación del problema
2) Diseño de la solución (vistas acotadas y perspectiva del juguete)
3) Planificación (lista materiales, hoja de proceso y presupuesto)
4) Construcción
5) Evaluación

- PROYECTO : ANALIZAR UNA HERRAMIENTA O MÁQUINA HERRAMIENTA DE USO EN EL TALLER DE TECNOLOGÍA

El documento contendrá los siguientes apartados:

1) Portada
2) Introducción - justificación de la herramienta elegida
3) Análisis morfológico (incluído un plano a escala y acotado del objeto)
4) Análisis técnico
5) Análisis funcional (incluidas normas de seguridad y mantenimiento de la herramienta)
6) Análisis socioeconómico

El documento deberá ser realizado en papel A4 con un procesador de textos y tendrá una extensión mínima de 4 folios y máxima de 10.

- PRUEBA OBJETIVA INTEGRAL

El alumnado deberá presentarse a una prueba objetiva que versará sobre los siguientes saberes:

- Expresión gráfica
- Materiales: los plásticos
- Energía y su transformación
- Electricidad y magnetismo
- Electrónica
- Digitalización del entorno de aprendizaje
- Tecnologías de control - programación

VALORACIÓN: Será necesario obtener una nota mínima de 3 puntos, sobre 10, en cada uno de los tres apartados detallados para poder mediar. Así mismo, no presentar alguno de los ejercicios dentro de los límites de las convocatorias establecidas sin causa justificada, hará valorar el ejercicio con 0 puntos.

El porcentaje de la nota de cada uno de los apartados es el siguiente:

I) Fases: jueguete 25% de la nota final
II) Análisis herramienta: 25% de la nota final
III) Prueba objetiva: 50% de la nota final

4.- Materia: INFORMÁTICA I 1º BACHILLERATO

El alumnado que desee superar la asignatura deberá realizar ejercicios y/o tres pruebas objetivas, una en cada trimestre del curso relacionadas con las aplicaciones y saberes vistos durante el curso.