



**ADENDA: MODIFICACIONES Y ADECUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA  
PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DERIVADO DE LA SITUACIÓN CAUSADA POR EL COVID19 PARA LA 3ª  
EVALUACIÓN'**

**DEPARTAMENTO:** Departamento de DIBUJO y TECNOLOGÍA.

**1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TECNOLOGÍA y DIBUJO. (solo reflejar modificaciones)**

La primera y segunda evaluación se realizará de forma continua, mientras que la 3ª evaluación solo será aditiva a la nota ordinaria para aquellos alumnos que han trabajado durante el confinamiento, pero en ningún caso se bajará la nota de la evaluación ordinaria debido a esta evaluación.

**2. TECNOLOGÍA. CRITERIOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE LA 1ª Y 2ª EVALUACIÓN**

2º ESO Tecnología: Ya se ha realizado la recuperación de la 1ª evaluación en el segundo trimestre y no ha dado tiempo realizar la recuperación de la 2ª evaluación como estaba previsto en la programación de 2º de ESO. Hemos añadido una nueva recuperación de la 1ª evaluación y modificado cómo se recupera la 2ª evaluación: Se ha mandado un correo a través de la plataforma papas comunicaciones un plan de trabajo individualizado para la recuperación de la 1ª y 2ª evaluación, a entregar antes del 4 de junio. En esos planes de recuperación se les pide a los alumnos los estándares básicos no superados en las evaluaciones anteriores.

3º ESO Tecnología, se realizó la recuperación de la 1ª evaluación en el segundo trimestre y en la tercera se ha entregado un Plan de Trabajo Individualizado adaptado a los estándares básicos no recuperados en la evaluación anterior que tienen que entregar antes del 4 de junio.

## **2.1 DIBUJO**

### **E.P.V. Y TALLER DE EXPRESIÓN . CRITERIOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE LA 1ª Y 2ª EVALUACIÓN**

En primer lugar comentar la dificultad de los alumnos para realizar ciertos trabajos, la falta de materiales y la imposibilidad de salir a hecho que las tareas a realizar hayan observado ciertos cambios teniendo que ajustarlas con un material mínimo.

1º ESO y 2º E.S.O. Tanto la 1ª como 2ª Evaluación se recuperan realizando los trabajos que no se han realizado en las dos evaluaciones primeras. Los propuestos en el Aula Virtual de la 3ª realizados en estos últimos días servirán para ajustar la nota.

### **1. CRITERIOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES**

**TECNOLOGÍA:** En 2º de ESO no hay ningún alumno con la materia “Tecnología Creativas” de 1 de ESO. En 3º de ESO hay alumnos con la materia pendiente de Tecnología de 2º de ESO, se ha aplicado los procedimientos previstos en la programación para recuperar esta materia, pero por las circunstancias actuales y para que no se vea perjudicado el proceso de recuperación de estos alumnos, hemos considerado añadir un nuevo procedimiento para recuperar esta materia: Se ha enviado un plan de trabajo individualizado a los alumnos donde sólo se contempla actividades para superar los estándares básicos de Tecnología de 2º de ESO.

**DIBUJO :** Los alumnos que tienen que recuperar la materia y tienen en este año la misma deben realizar las tareas de este curso de esa manera recuperan el curso anterior. Se está pendiente de ellos durante estos días para que consigan superar el curso anterior. Los alumnos que deben recuperar la materia y no tienen DIBUJO este año, tienen un plan específico para superarla.

### **2. OTRAS OBSERVACIONES QUE SE CONSIDEREN RELEVANTES: MODIFICACIONES EN LAS ACTIVIDADES, METODOLOGÍA, RECURSOS, HERRAMIENTAS, PLATAFORMAS (Instrucciones generales para el alumnado y, en su caso, para su familia)**

**TECNOLOGÍA y DIBUJO:** La metodología y seguimiento de los trabajos que antes era parcialmente online a través del Moodle de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, ahora pasa a ser totalmente virtual. Las clases se realizarán a través de conexión por chat de la

plataforma papás, videoconferencias en directo a través de Google Meet y seguimiento online.

Por otro lado, se suspenden actividades complementarias como salidas y visitas culturales como el Museo de Ciencia y Tecnología.

Se suspenden actividades temáticas del centro como el Día de Fibonacci, el Día de Leonardo y el Día de Magallanes, que competen además a otros Departamentos del Centro además de este.

**EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL** En principio las actividades se han modificado de una manera sustancial ya que la falta de materiales en los alumnos ha provocado el cambio de las propuestas ciñéndome a contenidos mínimos. Se han realizado propuestas que todos los alumnos pudieran realizar con cualquier tipo de material.

**MATERIA O ÁMBITO/NIVEL/GRUPO: (a partir de aquí añadir una tabla por materia/curso/y si se considera grupo)**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS Y ESTÁNDARES PROGRAMADOS QUE NO SE VAN A TRABAJAR EN LA 3ª EVALUACIÓN**

Los criterios y estándares intermedios y avanzados programados para la 3ª no se trabajarán en este trimestre y de los básicos no se (Incluir como mínimo los criterios de evaluación básicos que no se trabajarán en la 3ª evaluación; o copiar la tabla de los contenidos/criterios/estándares de la 3ª y cambiar el color en verde los básicos que sí han sido considerados imprescindibles y se van a trabajar y en rojo los que no, o añadir una columna que ponga sí/no... que se distinga bien Si se hace con colores indicar la leyenda. Si están en una tabla con las de todas las unidades del curso se puede cargar la tabla de todo el curso y marcar con los colores los que sí y los que no)

**TECNOLOGÍA CREATIVA 1º ESO: Se han trabajado todos los estándares del curso**

**TECNOLOGÍA 2º ESO**

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
-------------------------	--------------------------------------

Bloque 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas	
1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.	<p>1.1. Describe, utilizando un vocabulario apropiado, apoyándose en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de las estructuras y sus elementos.</p> <p>1.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura, realizando prácticas sencillas con prototipos.</p>
2. Identificar y analizar los mecanismos y elementos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.	2.1. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema, desde el punto de vista estructural y mecánico.
3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.	3.1. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión aplicándolos a situaciones cotidianas.
4. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con elementos eléctricos.	<p>4.2. Analiza el funcionamiento de circuitos eléctricos básicos, identificando sus componentes y describiendo su función en el conjunto.</p> <p>4.3. Realiza el montaje de circuitos con componentes eléctricos básicos.</p>
Bloque 5. Tecnologías de la Información y la Comunicación	
1. Describir las partes operativas de un equipo informático y su función.	<p>1.1. Identifica las partes de un ordenador y su función en el conjunto.</p> <p>1.2. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos de forma autónoma y responsable.</p> <p>1.3. Conoce los elementos básicos del sistema operativo y los utiliza correctamente.</p>

	1.4. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.
2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.	2.1. Utiliza espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información de forma responsable y crítica.
3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.	3.3. Crea presentaciones mediante aplicaciones informáticas.
4. Elaborar programas sencillos mediante entornos de aprendizaje de lenguaje de programación de entorno gráfico.	4.1. Crea pequeños programas informáticos utilizando recursos propios fundamentales de lenguaje de programación de entorno gráfico.

### TECNOLOGÍA 3ºESO

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas</b>	
3. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con elementos eléctricos y electrónicos.	3.1. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos y electrónicos y simula su funcionamiento.
	3.2. Mide utilizando los instrumentos de medida adecuados el valor de las magnitudes eléctricas básicas.
	3.4. Realiza el montaje de circuitos eléctricos y electrónicos básicos.
4. Diseñar y montar circuitos de control programado, que funcionen dentro de sistema técnico, utilizando el entorno de programación y una placa controladora de forma adecuada.	4.1. Utiliza correctamente los elementos eléctricos y electrónicos como sensores y actuadores en circuitos de control programado describiendo su funcionamiento.
	4.2. Diseña y monta circuitos de control automático que realicen las tareas propuestas para un prototipo de forma autónoma.
	4.3. Elabora un programa informático que controle el funcionamiento de un sistema técnico.
<b>Bloque 5. Tecnologías de la Información y la Comunicación</b>	
1. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.	1.1. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información a través de internet de forma colaborativa de forma responsable y crítica.
2. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos	2.1. Utiliza hojas de cálculo para elaborar la documentación técnica

técnicos.	necesaria en un proyecto tecnológico, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos. 2.2. Crea presentaciones mediante aplicaciones informáticas que integren elementos multimedia.
-----------	--

**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**

**E.P.V. EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL, 1º E.S.O.**

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 1º ESO.	ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>7- Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <p>13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.</p>	<p>7.1 Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.</p> <p>13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y /o analógicos.</p> <p>13.2 Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.</p>

<p>16- Comprender los conceptos de la línea y la mediatriz.</p>	<p>16.1 Construye los diferentes tipos de rectas utilizando la escuadra y cartabón. 16.2- Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 16.3- Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. Los polígonos, su clasificación. Triángulos y cuadriláteros, clasificación y construcción. Resolución de problemas básicos. Simetría giro y traslación. Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas. 16.4 Traza la Mediatriz de un segmento con precisión.</p>
<p>17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.</p>	<p>17.1 Identifica los elementos de la circunferencia. 17.2 Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.</p>
<p>18. Conoce el concepto de ángulo, sus tipos y realiza operaciones varias.</p>	<p>18.1 Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón. 18.2 Identifica los distintos tipos de ángulos. 18.3 Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa. 18.4. Construye la bisectriz de un -Angulo cualquiera con regla y compás.</p>
<p>19. Estudia las aplicaciones del teorema de Thales.</p>	<p>19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.</p>
<p>20. Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados.</p>	<p>20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando</p>

<p>22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.</p> <p>2º ESO.</p> <p>3. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de I técnicas gráfico plásticas , secas , húmedas y mixtas.</p> <p>4. Identifica , diferencia y experimenta las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>12. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica , reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p> <p>15. Comprende el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia , mediatriz y bisectriz en problemas sencillos.</p> <p>16. Conoce las propiedades de los polígonos y los construye.</p>	<p>correctamente las herramientas.</p> <p>20.3. Construye cuadriláteros correctamente.</p> <p>22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales.</p> <p>1.2 Utiliza el lápiz de grafito y de color creando la sensación de claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.</p> <p>1.3. Experimenta con las temperas aplicando la técnica de diferentes formas.</p> <p>5.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>15.1.Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.</p> <p>18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides.</p>
---	---



18. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones.

20. Comprende y practica el procedimiento de la perspectiva isométrica aplicada a volúmenes sencillos.

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

Se ha dado el temario.

18.2. Construye espirales a partir de dos o más centros.

20.1. Construye la perspectiva isométrica.