

**“MEDIDAS A ADOPTAR
POR LA SUSPENSIÓN DE LAS ACTIVIDADES LECTIVAS PRESENCIALES
DEBIDO AL COVID-19”**

Guía de recuperación

Ámbito Práctico y Nuevas Tecnologías

2ºPMAR/ESO

Miguel Jaque Barbero

APRENDIZAJES IMPRESCINDIBLES

CONTENIDO A RECUPERAR.

<p>1. Proceso de resolución de problemas tecnológicos</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>	<p>1ª Evaluación.</p>
<p>2. Expresión y comunicación técnica</p> <p>1.1. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.</p> <p>2.1. Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.</p> <p>2.2. Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.</p> <p>3.1. Explica mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.</p>	<p>1ª Evaluación.</p>
<p>3. Materiales de uso técnico</p> <p>3.1. Explica mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.</p> <p>1.1. Explica cómo se puede identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.</p> <p>1.2. Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades.</p> <p>2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.</p> <p>2.2. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.</p> <p>3.1. Conoce el impacto ambiental derivado de la fabricación y la manipulación de los distintos materiales usados en la fabricación de objetos tecnológicos.</p> <p>3.2. Utiliza los materiales siguiendo criterios de respeto medioambiental junto a otros de seguridad y salud, técnicos, económicos,...</p>	<p>2ª Evaluación.</p>
<p>4. Estructuras, mecanismos, máquinas, circuitos eléctricos y electrónicos.</p> <p>1.1. Describe mediante información escrita y gráfica como transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos y máquinas simples.</p> <p>1.2. Calcula la ventaja mecánica de máquinas simples.</p>	<p>2ª Evaluación.</p>

<p>1.3. Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.</p> <p>1.4. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.</p> <p>1.5. Simula mediante software específico o modelos de aula taller sistemas mecánicos.</p> <p>2.1. Explica los principales efectos de la energía y la corriente eléctricas</p> <p>2.2. Conoce la conversión de la energía eléctrica en otros tipos de energía.</p> <p>2.3. Conoce la interrelación entre electricidad y magnetismo.</p> <p>3.1. Conoce y mide las magnitudes eléctricas básica con los instrumentos de medida.</p> <p>3.2. Simula el uso de instrumentos de medida en instalaciones eléctricas de todo tipo a través de software de simulación de circuitos.</p> <p>4.1. Diseña, representa, con simbología normalizada, y simula o monta circuitos con componentes eléctricos, electromagnéticos: bombillas, zumbadores, relés, motores, baterías y conectores.</p> <p>4.2. Diseña, representa con su símbolo, simula por ordenador o monta circuitos electrónicos básicos empleando elementos discretos: resistencias, diodos, transistores, circuitos integrados, ...</p> <p>5.1. Relaciona las características básicas, aplicaciones y el funcionamiento de los componentes eléctricos, electromagnéticos y electrónicos.</p> <p>6.1. Simula por ordenador o construye circuitos electrónicos, bien en placa de pruebas (protoboard), o bien impresos, siguiendo un esquema eléctrico y realizando el taladrado, la soldadura de componentes y el cableado.</p> <p>7.1. Identifica y aplica las medidas de seguridad adecuadas para reducir los riesgos en el trabajo y uso de sistemas mecánicos y circuitos eléctricos y electrónicos.</p>	
<p>5. Tecnologías de la información y la comunicación</p> <p>1.1. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.</p> <p>1.2. Instala y maneja programas y software básicos.</p> <p>1.3. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.</p> <p>2.1. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.</p> <p>2.2. Conoce y detecta las situaciones de riesgo en el intercambio de información en Internet.</p> <p>2.3. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.</p> <p>2.4. Utiliza contraseñas seguras para la protección de su identidad y de la información.</p> <p>2.5. Navega e interactúa en la red de redes conociendo la importancia de la identidad digital.</p> <p>3.1. Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos.</p> <p>4.1. Diferencia los materiales con propiedad intelectual o derechos de autor de los materiales de libre distribución aplicados a los contenidos de internet.</p>	<p>2ª Evaluación.</p>

<p>4.2. Elabora y publica materiales en entornos virtuales con respeto a la legalidad vigente y a otros usuarios.</p> <p>5.1. Analiza y comprende programas realizados en con interfaz gráfica.</p> <p>5.2. Crea o modifica programas en el entorno de programación visual según unas especificaciones previas.</p> <p>6.1. Maneja con destreza las aplicaciones y herramientas para dispositivos móviles.</p> <p>7.1. Identifica la estructura de una aplicación para “smartphones” y dispositivos similares.</p> <p>8.1. Analiza las características y aplicaciones de los distintos bloques.</p> <p>9.1. Programa aplicaciones para dispositivos móviles utilizando bloques.</p>	
<p>6. Las TIC aplicadas a la mejora del rendimiento académico.</p> <p>1.1. Reconoce las características básicas de las imágenes para poder modificarlas.</p> <p>2.1. Utiliza software de visualización, organización, diseño y manipulación de imágenes.</p> <p>3.1. Realiza conversiones entre formatos comunes de imagen.</p> <p>3.2. Edita imágenes modificando sus propiedades básicas a través de las herramientas del programa de diseño y la manipulación de imágenes: formato, capas, tamaño, resolución,</p> <p>4.1. Reconoce las características básicas de los archivos de audio para poder modificarlas.</p> <p>5.1. Utiliza de un modo básico los programas más habituales para cada necesidad relacionada con el sonido.</p> <p>6.1. Realiza conversiones entre sonido analógico en digital, así como entre formatos comunes de audio.</p> <p>6.2. Edita sonidos en los formatos comunes con el software apropiado, modificado sus propiedades.</p> <p>7.1. Editar archivos de imagen y audio con aplicaciones de equipos informáticos y dispositivos móviles.</p> <p>8.1. Realiza, con soltura y calidad, todo tipo de trabajos académicos, mediante aplicaciones informáticas, integrando texto, imagen y sonidos editados.</p> <p>8.2. Elabora los elementos básicos de las técnicas de estudio a través del ordenador: mapas conceptuales, árboles de decisión, diagramas de flujo, cuadros sinópticos, esquemas, tablas comparativas, ...</p> <p>8.3. Utiliza los recursos disponibles en la “Red de Redes” para mejorar su método de estudio y sus producciones académicas.</p>	<p>3ª Evaluación.</p>
<p>7. Tecnologías profesionales aplicadas al diseño, construcción y mantenimiento del entorno doméstico.</p> <p>1.1. Conoce las características fundamentales de los elementos utilizados en la construcción de viviendas y en el montaje de las instalaciones de viviendas.</p> <p>1.2. Une los elementos utilizados en la construcción de una vivienda o conecta los elementos constituyentes las instalaciones eléctricas básicas.</p>	<p>3ª Evaluación.</p>

<p>2.1. Conoce las características fundamentales de los materiales y elementos utilizados operaciones de mantenimiento básico de una vivienda y los utiliza correctamente.</p> <p>2.2. Realiza pequeñas reparaciones, en simulaciones de taller, de elementos constructivos, o de circuitos relacionados con la instalación estudiada, como, por ejemplo: sustitución de grifos, apriete de tornillos, reparación de goteras, cambio de tubos fluorescentes y cebadores, sustitución de un cristal roto, reparación de agujeros en paredes, mantenimiento del mobiliario ...</p> <p>3.1. Utiliza las herramientas, maquinaria y útiles y los elementos de unión más adecuados.</p> <p>4.1. Distingue los distintos tipos constructivos de viviendas o de instalaciones básicas.</p> <p>5.1. Interpreta la simbología utilizada en el proyecto de viviendas o de instalaciones domésticas.</p> <p>5.2. Realiza esquemas y planos de la construcción o instalación elegida, así como la información técnica básica necesaria.</p> <p>6.1. Planifica las tareas de diseño, construcción y montaje, y dispone de soluciones para los problemas habituales.</p> <p>7.1. Conoce las normas de seguridad y salud relacionadas con la construcción de viviendas o con el montaje de instalaciones domésticas.</p> <p>8.1. Conoce y reduce el impacto ambiental de los trabajos relacionados con la construcción y mantenimiento de viviendas.</p>	
---	--

RECURSOS	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> ● Material Teórico y Práctico en la web del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Revisión de los contenidos propuestos. ▪ Realización de ejercicios
<ul style="list-style-type: none"> ● Material Teórico y Práctico en Classroom. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Revisión de los contenidos propuestos. ▪ Realización de ejercicios

OBSERVACIONES

- Esta guía pretende ayudar a conseguir los aprendizajes imprescindibles de la asignatura a los alumnos que durante el curso escolar no los han superado. Para facilitar esta tarea se presentarán las actividades adjuntas, que han sido trabajadas durante el tercer trimestre como repaso y recuperación.
- Debido a la situación excepcional de este curso se plantearán dos posibles escenarios:
 - El presencial: Entrega física de guía /classroom y prueba escrita en septiembre.
 - El online: Entrega a través de classroom y tarea online o prueba online en septiembre.
- La actual guía puede subir un punto en la nota final de la prueba o tarea extraordinaria, siempre que la misma tenga un mínimo de 5 puntos.
- RESPECTO A LA GUÍA:
 - Se realizarán las actividades propuestas preferentemente en un documento digital o en su defecto en folios blanco.
 - Las actividades se separarán por temas.
 - Se copiarán los enunciados de las actividades.
 - Se utilizará bolígrafo azul o negro.
 - Se valorará la realización correcta de las actividades, así como corrección lingüística y ortográfica.
 - Se valorará la limpieza, claridad y orden en la presentación de cada uno de los trabajos.
 - Si la entrega es online la imagen debe llevar el nombre del alumno y debe verse con claridad.
- RESPECTO A LA PRUEBA O TAREA:
 - Consistirá en aplicar los conocimientos adquiridos:
 - Actividades prácticas de aplicación de los aprendizajes imprescindibles.
 - Contenidos mínimos trabajados en la primera y segunda evaluación.