

DEPARTAMENTO DE: ORIENTACIÓN			CURSO: 2º PMAR.
ASIGNATURA: ÁMBITO PRÁCTICO.			
Período	Organización y secuenciación de los contenidos	Procedimientos, instrumentos de evaluación y Criterios de Calificación.	Procedimiento de Recuperación
1ª evaluación	Planificación de proyectos. Sistemas de representación. Mecanismos	-Exámenes → 60% -Láminas y trabajos específicos. Cuaderno. Memorias de prácticas (reales o simuladas) y de proyectos. Realización de prácticas (reales o simuladas) y construcción de prototipos. →40% Para que ambos apartados puedan ponderar, y por tanto se pueda aprobar la evaluación, es necesario sacar una nota igual o mayor a 3,5 en cada uno de ellos.	En el caso de suspender una evaluación, el alumno deberá recuperarla en función de la causa por la que fue suspendida: Suspenso por apartado 1 (exámenes) → Deberá presentarse a exámenes de recuperación. Suspenso por apartado 2 → Deberá aportar los documentos suspensos o que no fueron entregados o realizar las prácticas que se determinen. Los alumnos que suspendan el ámbito realizarán una prueba extraordinaria en septiembre.
2ª evaluación	Circuitos eléctricos y electrónicos. El ordenador y nuestros proyectos.	Si un alumno tiene un número de faltas superior al 33,3% en el ámbito, suspenderá la evaluación y la podrá recuperar en junio. Si un alumno tiene dos faltas graves en el ámbito, suspenderá la evaluación. Los comportamientos indisciplinados restarán nota en el instrumento en que se esté trabajando (hasta 2 puntos) La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones y se considerará aprobada a partir de 5, siempre que cada una de las notas de las evaluaciones sea superior a 3.	
3ª evaluación	Materiales de uso técnico: plásticos, textiles y de construcción. Información digital y web. Proyecto taller		

Zaragoza, septiembre de 2017

CONTENIDOS MÍNIMOS. 2º PMAR.

<p>El proceso de resolución de problemas tecnológicos. La Tecnología: Definición, historia. Proceso de resolución técnica de problemas. Operaciones técnicas básicas en el taller de tecnología, útiles y herramientas de trabajo. Hoja de proceso y despiece de un proyecto técnico. Creación de nuevos objetos y su influencia en la sociedad. Seguridad e higiene en el trabajo. Repercusiones medioambientales del proceso tecnológico</p>
<p>Geometría básica, ángulos y triángulos. Sistema axonométrico (Dibujo técnico) Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón. Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones. Lugares geométricos: Bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia. Posiciones relativas. Ángulos: Clasificación y operaciones. Teorema de Thales. Formas geométricas planas I: Triángulos: puntos y rectas notables. Clasificación. Sistema axonométrico (Representación de formas tridimensionales en el plano I). Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.</p>
<p>Expresión gráfica en Tecnología. Representación de objetos mediante bocetos, croquis y dibujo delineado. Normalización. Escala. Acotación. Vistas de un objeto: alzado, planta y perfil. Memoria técnica de un proyecto.</p>
<p>Elementos configurativos del lenguaje visual (Expresión plástica). Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Valores expresivos del punto, la línea y el plano</p>
<p>La comunicación visual y audiovisual. Elementos del proceso de comunicación visual. Comunicación visual y audiovisual. Finalizadas de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Niveles de iconicidad de la imagen.</p>
<p>Materiales de uso técnico. La madera. Clasificación, derivados, propiedades. Técnicas de mecanizado, unión y acabado. Normas de seguridad y salud en el trabajo con útiles y herramientas.</p>
<p>El color (Expresión Plástica). Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos.</p>
<p>Materiales de uso técnico. Los metales. Clasificación, propiedades y aplicaciones. Técnicas de mecanizado, unión y acabado. Técnicas de fabricación y conformado. Normas de seguridad y salud en el trabajo con útiles y herramientas.</p>
<p>La textura (Educación Plástica). Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Texturas visuales y táctiles.</p>
<p>Polígonos (Dibujo Técnico. Formas geométricas). Cuadriláteros. Polígonos regulares e irregulares.</p>
<p>Estructuras. Tipos, elementos que las componen y esfuerzos a los que están sometidos. Estabilidad, rigidez y resistencia.</p>
<p>Máquinas y movimientos: Clasificación. Máquinas simples. Mecanismos básicos de transmisión simple y transformación de movimiento.</p>
<p>Composiciones modulares (Expresión Plástica). El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Repetición y ritmo.</p>
<p>Formas tridimensionales y técnicas gráficas-plásticas. Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales. Métodos creativos. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.</p>
<p>Electricidad: producción, efectos y conversión de la energía eléctrica. Elementos componentes de un circuito eléctrico. Simbología mecánica y eléctrica. Magnitudes eléctricas básicas. Ley de Ohm. Resolución de circuitos eléctricos sencillos: serie y paralelo.</p>
<p>Representación de la figura humana (Expresión Plástica). Esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.</p>
<p>Técnicas de la imagen fija y en movimiento (Comunicación audiovisual II)</p> <p>Técnicas de la fotografía, video y cine. Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>Recurso de las TIC. Cámara fotográfica, cámara de video, programas informáticos, etc.</p>
<p>Tangencias. Definición y construcción de tangencias y enlaces. Ovalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces.</p>
<p>Tecnologías de la información y la comunicación. Elementos componentes de un sistema informático. Hardware y Software. Procesadores de texto.</p>