

Bloque 2. Expresión y comunicación técnica		P	CC	IE	U 1	U 2	U 3	U 4	U 5	U 6	U 7	U 8	U 9	U10
1. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	1.1. Dibuja bocetos y croquis de objetos y sistemas técnicos con limpieza y orden, siguiendo la normalización básica en dibujo técnico.	B	CMTC	ABC		x								
	1.2. Utiliza croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	I	CMTC	ABC		x								
2. Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas.	2.1. Representa vistas de objetos (planta, alzado y perfil) empleando criterios normalizados con claridad y limpieza.	B	CMTC	ABC		x								
	2.2. Dibuja a mano alzada y de forma proporcionada objetos y sistemas técnicos en perspectiva.	I	CMTC	ABC		x								
	2.3. Utiliza medios informáticos para la representación de objetos y sistemas técnicos.	A	CMTC	ABC		x								
3. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.	3.1. Integra los documentos necesarios en la memoria técnica de un proyecto empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.	B	CMTC, CD	ABC		x								
	3.2. Expone, con apoyo de material escrito y gráfico, el proceso de resolución técnica de problemas relacionado con la construcción de un proyecto técnico concreto.	A	CMTC, SI	ABC		x								
	3.3. Presenta documentación técnica con claridad, orden y limpieza.	I	CMTC, SI	ABC		x								
Bloque 3. Materiales de uso técnico		P	CC	IE	U 1	U 2	U 3	U 4	U 5	U 6	U 7	U 8	U 9	U10
1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones	1.1. Identifica las propiedades de la madera y sus derivados y los metales (mecánicas, térmicas, eléctricas,...).	B	CMTC	ABC			x							
	1.2. Reconoce los materiales de los que están hechos objetos de uso habitual, relacionando sus aplicaciones con sus propiedades.	B	CMTC	ABC			x							
	1.3. Valora el impacto ambiental de la extracción, uso y deshecho de la madera y sus derivados y los metales y propone medidas de consumo responsable de estos materiales técnicos.	A	CSC	ABC			x	x	x					

s que se puedan																	
2. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.	2.1. Manipula, respetando las normas de seguridad y salud en el trabajo, las herramientas del taller en operaciones básicas de mecanizado, unión y acabado de la madera y los metales.	B	CMTC	ABC				x	x								
	2.2. Construye prototipos que den solución a un problema técnico siguiendo el plan de trabajo previsto.	B	CMTC	ABC	x		x										

Bloque 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas		P	CC	IE	U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8	U9	U10
1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.	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.	B	CL, CD, CMTC	ABC						x				
	1.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura, realizando prácticas sencillas con prototipos.	B	CMTC	ABC						x				
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.	B	CL, CMTC	ABC						x				
	2.2. Describe el funcionamiento general de una máquina sencilla explicando cómo se transforma o transmite el movimiento y la fuerza.	B	CL, CMTC	ABC						x				
	2.3. Diseña y construye proyectos tecnológicos sencillos que permitan la transmisión y transformación de movimiento	I	CMTC, SI	ABC						x				

3.	Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.	B	CMTC, CL	AB C							x				
4.	Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con elementos eléctricos.	I	CMTC, CD	AB C							x				
		B	CMTC	AB C							x				
		B	CMTC	AB C							x				
		I	CMTC	AB C					x	x					

informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.	informáticas, de forma individual y colaborativa, que integren tablas, imágenes y gráficos, así como otras posibilidades de diseño.																	
	3.2. Utiliza funciones básicas de las hojas de cálculo para elaborar el presupuesto en un proyecto tecnológico.	I	CD	AB C													x	
	3.3. Crea presentaciones mediante aplicaciones informáticas.	B	CD, SI	AB C													x	
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.	B	CD, SI	AB C														x
	4.2. Diseña y elabora la programación de un juego sencillo, animación o historia interactiva mediante un entorno de programación gráfico	I	CD, SI	AB C														x

BLOQUES	UNIDADES DIDACTICAS	DESARROLLO DE CONTENIDOS
1.-PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS 10%	UD1. EL PROCESO TECNOLÓGICO 10%	La Tecnología: definición, historia, influencia en la sociedad. Proceso de resolución técnica de problemas. Fases: detección de necesidades, búsqueda de información, selección de ideas, diseño, planificación del trabajo, construcción, verificación. Búsqueda de información en

		diferentes medios. Búsquedas en internet. Operaciones técnicas básicas en el taller de tecnología. Útiles y herramientas de trabajo en el taller de tecnología. Seguridad e higiene en el trabajo. Riesgos laborales en el taller. Señalización.
2.-EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA 15%	UD2. EXPRESIÓN GRÁFICA 15%	Expresión gráfica: representación de objetos mediante bocetos y croquis. Normalización básica en dibujo técnico. Representación proporcionada de un objeto. Representación ortogonal. Vistas de un objeto: planta, alzado y perfil. Iniciación a la representación de objetos técnicos en dos y tres dimensiones (2D y 3D) mediante el uso del ordenador. Memoria técnica de un proyecto. Partes fundamentales que la componen. Uso de elementos gráficos en la maquetación de presentaciones.
3.-MATERIALES DE USO TÉCNICO 20%	UD4. LA MADERA (15%)	La madera y sus derivados. Clasificación, propiedades y aplicaciones. Técnicas de mecanizado, unión y acabado de madera
	UD5.LOS METALES (5%)	Los metales. Clasificación, propiedades y aplicaciones. Técnicas de mecanizado, unión y acabado de metales
4.- ESTRUCTURAS Y MECANISMOS: MÁQUINAS Y SISTEMAS 40%	UD6. ESTRUCTURAS (10%)	Estructuras: tipos, elementos que las componen y esfuerzos a los que están sometidos. Estabilidad y resistencia.
	UD 7. MECANISMOS (15%)	Máquinas y movimientos: clasificación. Máquinas simples. Simbología mecánica
	UD8. ELECTRICIDAD (15%)	La electricidad: producción, efectos y conversión de la energía eléctrica. Tipos de corriente eléctrica. Elementos componentes de un circuito eléctrico. Resolución de circuitos eléctricos sencillos. Simbología eléctrica.
5.- TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN 15%	UD9. EL SISTEMA INFORMÁTICO (5%)	Elementos componentes de un sistema informático. Hardware: placa base, CPU, memorias, periféricos y dispositivos de almacenamiento. Conexiones. Software de un equipo informático: sistema operativo y programas básicos. Sistemas de publicación e intercambio de información en Internet: webs, blogs, correo electrónico, almacenamiento de información en la nube y otras plataformas. Seguridad informática básica en la publicación e intercambio de

		información.
	UD10. OFIMÁTICA (5%)	.Procesadores de texto: elementos básicos para la elaboración de documentos que integren texto e imágenes. Iniciación al manejo de la hoja de cálculo: realización de cálculos con funciones básicas. Elaboración de presentaciones: utilidades y elementos de diseño y presentación de la información.
	UD11: PROGRAMACIÓN: SCRATCH (5%)	Fundamentos y recursos básicos de programación. Lenguajes de programación con interfaz gráfica.

La evaluación

En el las materias de Tecnologías para evaluar al alumnado se tienen en cuenta::

Evaluación inicial.

Trabajo en grupo sobre el proyecto y actividades (memoria).

Grado de participación en el aula.

Actitud positiva en la clase, tanto teórica como práctica

Conceptos. Mediante pruebas escritas, ejercicios, etc.

Procedimientos (observación diaria).

Actitudes (observación diaria).

Cuaderno y trabajos de clase (individual), etc.

Asistencia puntual con el material necesario.

Todo ello, será valorado tal y como se detalla en el **ANEXO I, apartado 4.**

La recuperación de una evaluación ser hará en la evaluación siguiente y constará de un examen con los contenidos abordados en la evaluación anterior. En algún caso (sobre todo cuando los contenidos se hayan abordado de forma eminentemente práctica) el examen puede ser sustituido o complementado por un trabajo que el alumno deberá entregar en la fecha indicada. En el caso de la 3ª evaluación, se realizará una recuperación anterior a la fecha de evaluación ordinaria.