



## 3º ESO TECNOLOGÍAS CURSO 19/20



Se impartirán, al menos, las siguientes **UNIDADES DIDÁCTICAS**:

UNIDAD 1: Proceso de resolución de problemas tecnológicos

UNIDAD 2: Expresión gráfica

UNIDAD 3: Materiales de uso técnico: Plásticos, pétreos y cerámicos.

UNIDAD 4: Estructuras y mecanismos

UNIDAD 5: Electricidad y electrónica

UNIDAD 6: Informática e Internet.

### **EVALUACIÓN**

Los que se recogen en la Programación, atendiendo a la legislación vigente:

- REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE 03-01-2015).
- DECRETO 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la ESO en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-16)

Unidad Didáctica	N.º Criterio	Criterios	Ponderación
UD1	B1C1	1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización, describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.	2
	B1C2	2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.	2
	B1C3	3. Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.	5
	B1C4	4. Emplear las Tecnologías de la Información y la Comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico.	2
	B1C5	5. Valorar el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones.	1
UD2	B2C1	1. representar objetos mediante vistas y perspectivas (isométrica y caballera) aplicando criterios de normalización y escalas.	10
	B2C2	2. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	2
	B2C3	3. Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.	2
	B2C4	4. Conocer y manejar los principales instrumentos de dibujo técnico.	2
	B2C5	5. Representar objetos mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador.	3
UD3	B3C1	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 que se puedan producir.	2
	B3C2	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
	B3C3	3. Conocer y analizar la clasificación y aplicaciones más importantes de los materiales de uso técnico.	2
	B3C4	4. Identificar los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual.	3



## 3º ESO TECNOLOGÍAS CURSO 19/20



UD4	<b>B4C1</b>	1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos. Identificar los distintos tipos de estructuras y proponer medidas para mejorar su resistencia, rigidez y estabilidad.	6
	<b>B4C2</b>	2. Observar, conocer y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura. Calcular sus parámetros principales.	3
UD5	<b>B4C3</b>	3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas. Conocer cómo se genera y transporta la electricidad, describiendo de forma esquemática el funcionamiento de las diferentes centrales eléctricas renovables y no renovables.	3
	<b>B4C4</b>	4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas. Conocer y calcular las principales magnitudes de los circuitos eléctricos y electrónicos, aplicando las leyes de Ohm y de Joule. experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.	3
	<b>B4C5</b>	5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales. Conocer los principales elementos de un circuito eléctrico. diseñar y simular circuitos con simbología adecuada. Montar circuitos con operadores elementales a partir de un esquema predeterminado.	3
	<b>B4C6</b>	6. Diseñar, construir y controlar soluciones técnicas a problemas sencillos, utilizando mecanismos y circuitos.	3
	<b>B4C7</b>	7. Conocer y valorar el impacto medioambiental de la generación, transporte, distribución y uso de la energía, fomentando una mayor eficiencia y ahorro energético.	3
UD6	<b>B5C1</b>	Conocer y manejar un entorno de programación distinguiendo sus partes mas importantes y adquirir las habilidades y conocimientos necesarios para elaborar programas informáticos sencillos utilizando programación gráfica por bloques de instrucciones.	3
	<b>B5C2</b>	Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione.	2
	<b>B5C3</b>	Identificar sistemas automáticos de uso cotidiano. Comprender y describir su funcionamiento.	1
	<b>B5C4</b>	Elaborar un programa estructurado para el control de un prototipo.	6
	<b>B6C1</b>	1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos.	3
	<b>B6C2</b>	2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información. Mantener y optimizar el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.).	3
	<b>B6C3</b>	3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.	3
	<b>B6C4</b>	4. Aplicar las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo.	3
	<b>B6C5</b>	5. Aplicar las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo).	3
	<b>B6C6</b>	6. Conocer el concepto de Internet, su estructura, funcionamiento y sus servicios básicos, usándolos de forma segura y responsable.	3
<b>B6C7</b>	7. Utilizar Internet de forma segura para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido (copyright o licencias colaborativas).	3	
<b>B6C8</b>	8. Valorar el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual.	3	



## 3º ESO TECNOLOGÍAS CURSO 19/20



**CALIFICACIÓN DE LAS DISTINTAS EVALUACIONES:** Será la nota (de 1 a 10) resultante de la media ponderada de las calificaciones de las actividades evaluables llevadas a cabo durante la citada evaluación.

**CALIFICACIÓN FINAL EN JUNIO:** Será la nota (de 1 a 10) resultante de la media ponderada de las calificaciones de las actividades evaluables llevadas a cabo durante todo el curso.

**CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE:** Examen en los primeros días septiembre basado en cualesquiera criterios de evaluación listado en este documento.

**RECUPERACIÓN DE PENDIENTES:** Durante el curso el alumnado será informado de las pruebas para la recuperación de las materias a recuperar.

Enterada la familia:

Firmado:.....