



## 3º ESO TECNOLOGÍAS CURSO 20/21



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).  
Instrucciones 9/2020, de 15 de junio de 2020 por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria

Unidad Didáctica	N.º Criterio	Criterios	Ponderación
UD1	<b>B1C1</b>	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
	<b>B1C2</b>	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
	<b>B1C3</b>	3. Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.	5
	<b>B1C4</b>	4. Emplear las Tecnologías de la Información y la Comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico.	2
	<b>B1C5</b>	5. Valorar el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones.	1
UD2	<b>B2C1</b>	1. representar objetos mediante vistas y perspectivas (isométrica y caballera) aplicando criterios de normalización y escalas.	10
	<b>B2C2</b>	2. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	2
	<b>B2C3</b>	3. Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.	2
	<b>B2C4</b>	4. Conocer y manejar los principales instrumentos de dibujo técnico.	2
	<b>B2C5</b>	5. Representar objetos mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador.	3
UD3	<b>B3C1</b>	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
	<b>B3C2</b>	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
	<b>B3C3</b>	3. Conocer y analizar la clasificación y aplicaciones más importantes de los materiales de uso técnico.	2
	<b>B3C4</b>	4. Identificar los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual.	3



## 3º ESO TECNOLOGÍAS CURSO 20/21



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 20/21



**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:.....