

## 1. ACTIVIDADES A REALIZAR

Realizar los proyectos indicados basados en las unidades formativas trabajadas durante el curso:

- UF1. EL PROCESO TECNOLÓGICO. EL AULA DE TECNOLOGÍA.
- UF2. COMUNICACIÓN GRÁFICA. DIBUJO TÉCNICO.
- UF3. PROYECTO 1.
- UF4. MATERIALES DE USO TÉCNICO. LA MADERA.
- UF5. TÉCNICAS BÁSICAS E INDUSTRIALES CON LA MADERA Y OTROS MATERIALES.
- UF6. PROYECTO 2.
- UF7. HARDWARE Y SOFTWARE. MANEJO Y CONEXIONADO DE DISPOSITIVOS.
- UF8. LAS ESTRUCTURAS.
- UF9. PROYECTO 3.

## 2. CALIFICACIÓN

La calificación obtenida en la convocatoria extraordinaria de septiembre será el resultado de la media aritmética de los proyectos presentados, en una escala de 1 a 10, considerándose que el alumno supera la materia si la media es igual o superior a 5.

LOS PROYECTOS SE ENTREGARÁN EN INFORMACIÓN (NICO) EN SEPTIEMBRE

## 3. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES.

### BLOQUE 1: PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso de creación de productos tecnológicos.</li> <li>• Influencia del desarrollo tecnológico en la sociedad y el medio ambiente.</li> <li>• El proyecto técnico: identificación del problema, soluciones, planificación, construcción y evaluación.</li> <li>• Documentación técnica para la elaboración y difusión de un proyecto.</li> <li>• El taller de tecnología: normas de funcionamiento, seguridad e higiene.</li> </ul>	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.	1.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.
	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.	2.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.

**BLOQUE 2: EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA.**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normalización básica en la expresión y comunicación técnica.</li> <li>• Boceto y croquis. Vistas de un objeto.</li> <li>• Interpretación de planos.</li> </ul>	1. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	1.1 Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.

**BLOQUE 3: MATERIALES DE USO TÉCNICO.**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales de uso técnico. Características.</li> <li>• Propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.</li> <li>• Aplicaciones de los materiales en función de sus propiedades.</li> <li>• Herramientas y máquinas-herramientas.</li> <li>• Normas de seguridad y salud en el trabajo con materiales.</li> </ul>	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.	1.1. Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades.
		1.2. Explica cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.
	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. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.
		2.2. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.

**BLOQUE 4: ESTRUCTURAS.**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de estructuras resistentes.</li> <li>• Elementos estructurales.</li> <li>• Esfuerzos en estructuras: identificación de los mismos y su transmisión en la estructura.</li> <li>• Estabilidad y resistencia.</li> </ul>	1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.	1.1. Describe apoyándose en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.
		1.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.

**BLOQUE 5: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El ordenador. Hardware y software.</li> <li>• Identificación y montaje de los componentes principales de un ordenador.</li> <li>• Proceso de instalación de software.</li> <li>• Manejo de la interfaz de software de propósito general: sistema operativo, antivirus, compresores, convertidores, descarga de archivos, aplicaciones web, entre otros.</li> </ul>	1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático.	1.1. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.
		1.2. Instala y maneja programas y software básicos.
		1.3. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.

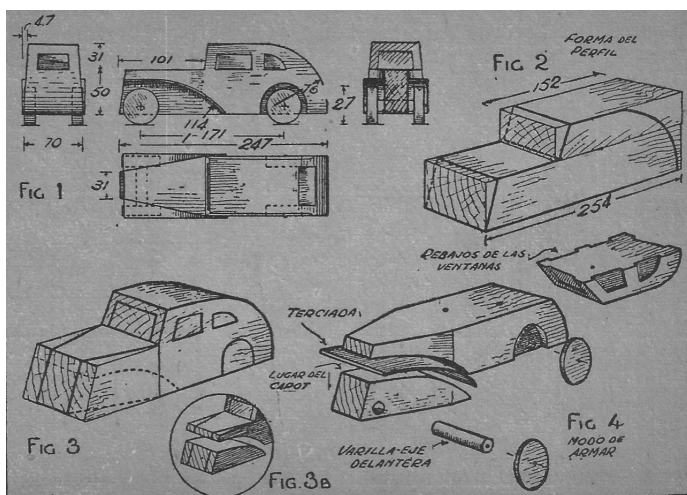
El proyecto consiste en utilizar cualquier tipo de envase (botella, tetrabrik, caja, etc.) y cualquier tipo de material (cartón, papel, plástico, etc.) para el diseño, construcción y prueba del vehículo.

Los requisitos que debe cumplir son los siguientes:

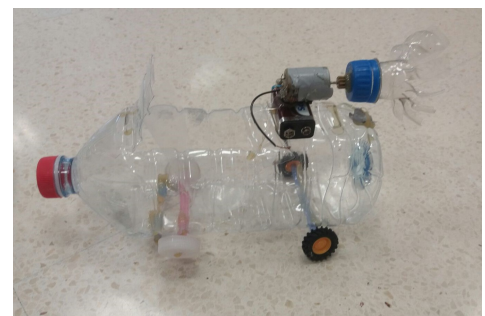
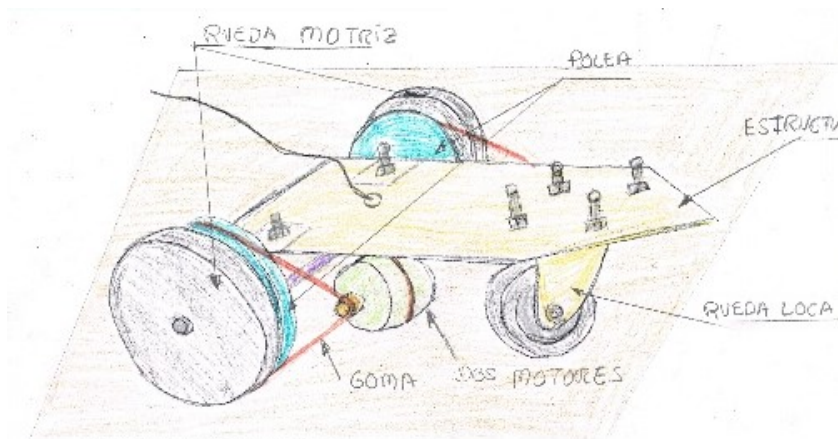
- Debe tener una longitud máxima de 30 cm y una altura máxima de 20 cm
- Deber ser capaz de desplazarse, es decir, las ruedas deberán girar.
- El movimiento del vehículo podrá ser manual, eléctrico, neumático o cualquier otra forma que se os ocurra.
- El coste total del vehículo reciclado debe ser lo mínimo posible.
- Es obligatorio entregar una pequeña "Memoria de Proyecto" donde se recoja su descripción, planos de diseño, materiales y herramientas utilizadas y su valoración económica.

## 1

## DISEÑO DEL VEHÍCULO

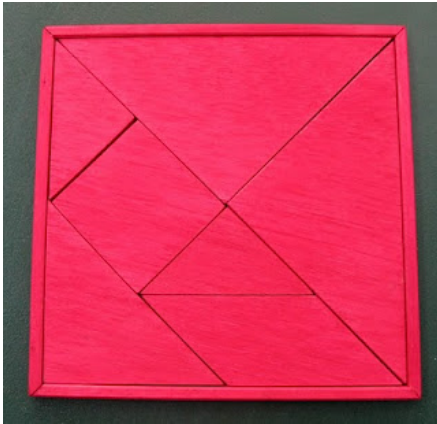


## 2





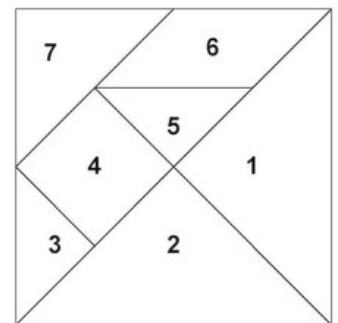
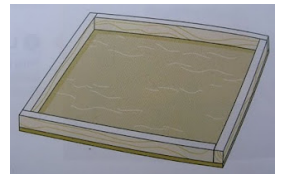
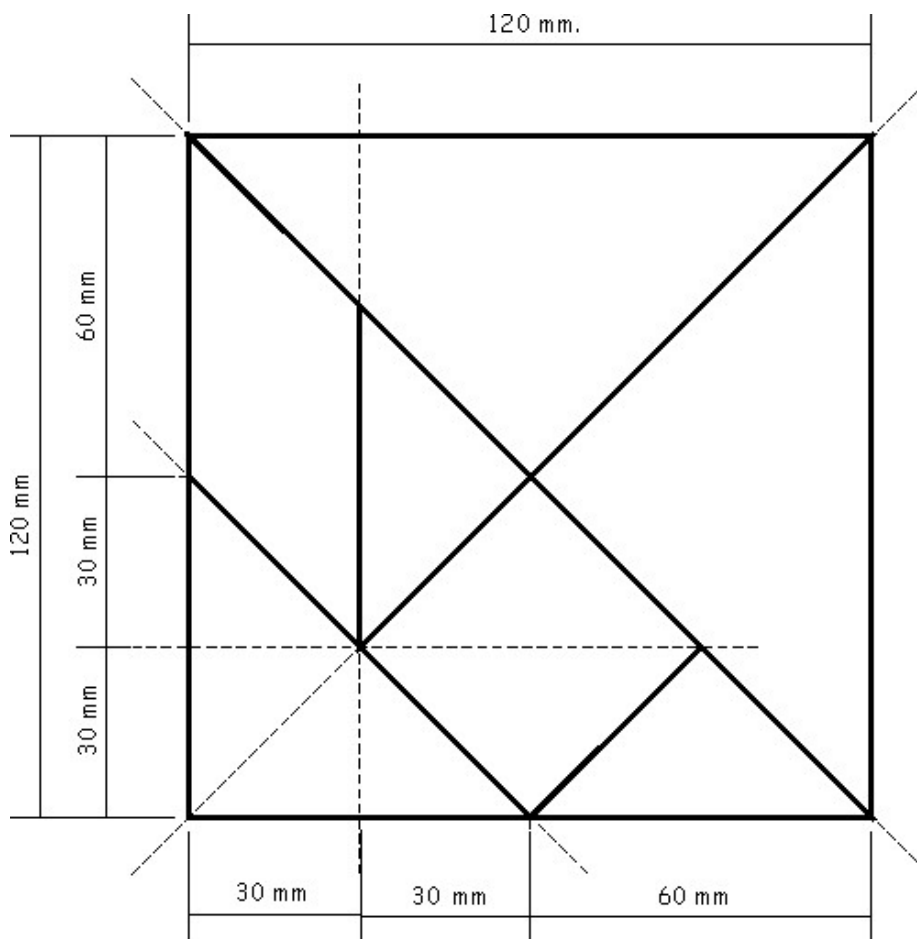
# TANGRAM



- ✓ Un Tangram está formado por una serie de piezas con las que se pueden hacer siluetas, animales o personas. (1).
- ✓ Dibujaremos sobre un panel de marquetería de 120x120 mm (12x12 cm) las distintas piezas que lo componen. (2).
- ✓ Realizar el corte de las distintas partes y proceder a su limado para corregir imperfecciones.
- ✓ Hacer una caja para guardarlo utilizando un nuevo panel para la base y 4 listones de madera.

2

## Dimensiones de las piezas del Tangram



1

