

UNIDAD	DESARROLLO	PÁGINAS FINALES
BLOQUE I: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS		
1 Tecnología. El proceso tecnológico	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es la tecnología? 2. Ingredientes de la tecnología 3. Fases del proceso tecnológico 4. Tecnología, sociedad y medio ambiente 5. El aula taller 6. Normas de higiene y seguridad 	<p>Ideas claras</p> <p>Procedimientos Análisis de un objeto tecnológico</p> <p>Actividades</p>
Evaluación de competencias		
BLOQUE II: INFORMÁTICA E INTERNET		
2 Hardware y software	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es la informática? 2. Componentes del ordenador 3. Software y sistema operativo 4. Sistema operativo Windows 5. Aplicaciones ofimáticas en Windows 6. Sistema operativo Linux 7. Aplicaciones ofimáticas en Linux 	<p>Ideas claras</p> <p>Aplicación informática Realización de una plantilla para la entrega de la memoria del proyecto</p> <p>Procedimientos Utilización de Word Utilización de OpenOffice Writer</p> <p>Actividades</p>
3 Internet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistemas de comunicación 2. Redes de ordenadores 3. Internet, la red de redes 4. Conexión a Internet 5. Búsqueda de información 6. Correo electrónico 7. Comunicación en tiempo real 	<p>Ideas claras</p> <p>Aplicación informática Compartir documentos en el grupo de tecnología</p> <p>Procedimientos Creación de una página web</p> <p>Actividades</p>
Evaluación de competencias		
BLOQUE III: MATERIALES DE USO TÉCNICO		
4 Materiales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Las materias primas 2. Los materiales 3. Los productos tecnológicos 4. Propiedades de los materiales 	<p>Ideas claras</p> <p>Procedimientos Análisis de las propiedades de los materiales</p> <p>Actividades</p>
5 La madera y sus derivados	<ol style="list-style-type: none"> 1. La madera 2. Proceso de obtención de la madera 3. Clasificación de la madera 4. Derivados de la madera 5. Útiles, herramientas y máquinas 6. Acabados 	<p>Ideas claras</p> <p>Análisis de objetos tecnológicos Análisis de un mueble de madera</p> <p>Aplicación informática Búsqueda de información y elaboración de tablas</p> <p>Procedimientos Manejo adecuado de algunas herramientas para trabajar la madera</p> <p>Actividades</p>
6 Materiales metálicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los metales 2. Materiales ferrosos 3. Materiales no ferrosos 4. Técnicas de conformación 5. Técnicas de manipulación 6. Uniones 7. Acabados 	<p>Ideas claras</p> <p>Análisis de objetos tecnológicos Torreta de electricidad y oleoducto</p> <p>Aplicación informática Búsqueda de información y elaboración de tablas</p> <p>Procedimientos Trabajar con metales</p> <p>Actividades</p>
Evaluación de competencias		

UNIDAD	DESARROLLO	PÁGINAS FINALES
BLOQUE IV: TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA		
7 Expresión y comunicación gráfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la expresión gráfica 2. Materiales de dibujo 3. Herramientas de dibujo 4. Manejo de las herramientas de dibujo 5. Bocetos, croquis y planos 6. Presentación y escala de los planos técnicos 7. Vistas principales de un objeto 8. Sistema diédrico 9. Perspectivas 10. Normalización y acotación 	<p>Ideas claras</p> <p>Análisis de objetos tecnológicos Análisis formal de una jarra filtradora</p> <p>Aplicación informática Herramienta de dibujo El huevo mágico</p> <p>Procedimientos Construcción de tu propio triedro de proyecciones</p> <p>Actividades</p>
Evaluación de competencias		
BLOQUE V: ESTRUCTURAS Y MECANISMOS		
8 Estructuras	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fuerzas 2. Estructuras 3. Esfuerzos 4. Condiciones de las estructuras 5. Tipos de estructuras artificiales 	<p>Ideas claras</p> <p>Análisis de objetos tecnológicos El puente</p> <p>Aplicación informática Búsqueda de información y elaboración de una tabla</p> <p>Procedimientos Construcción y evaluación de estructuras</p> <p>Actividades</p>
9 Mecanismos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mecanismos 2. Mecanismos de transmisión lineal 3. Mecanismos de transmisión circular 4. Mecanismos de transformación del movimiento 5. Mecanismos para dirigir y regular el movimiento 6. Mecanismos de acoplamiento 7. Mecanismos de acumulación de energía 8. Soportes: cojinetes y rodamientos 	<p>Ideas claras</p> <p>Análisis de objetos tecnológicos Análisis de una bicicleta</p> <p>Aplicación informática Simulación de mecanismos por ordenador</p> <p>Procedimientos Construcción de mecanismos sencillos Construcción de una biela-manivela Construcción de un cigüeñal</p> <p>Actividades</p>
Evaluación de competencias		
BLOQUE VI: LA ENERGÍA. MÁQUINAS TÉRMICAS		
10 La energía. Máquinas térmicas	<ol style="list-style-type: none"> 1. La energía y sus formas 2. Transformaciones de la energía 3. Fuentes de energía 4. Máquinas térmicas 	<p>Ideas claras</p> <p>Análisis de objetos tecnológicos Central térmica</p> <p>Aplicación informática Presentación sobre fuentes de energía</p> <p>Procedimientos Construir máquinas que transforman la energía</p> <p>Actividades</p>
Evaluación de competencias		
BLOQUE VII: ELECTRICIDAD		
11 Electricidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Carga eléctrica 2. La corriente eléctrica 3. El circuito eléctrico 4. Representación y simbología 5. Efectos de la corriente eléctrica 6. Magnitudes eléctricas 7. Ley de Ohm 8. Uso racional de la electricidad 	<p>Ideas claras</p> <p>Análisis de objetos tecnológicos Circuitos en serie y en paralelo</p> <p>Aplicación informática Simulación de circuitos mediante ordenador</p> <p>Procedimientos Construcción de circuitos</p> <p>Actividades</p>
Evaluación de competencias		
Anexos	<p>Diseño y construcción de un puente levadizo</p> <p>Vocabulario</p> <p>Índice analítico</p>	