

I.E.S. "ISABEL DE ESPAÑA"

APRENDIZAJES

IMPRESCINDIBLES. ASIGNATURA TECNOLOGÍA 3º ESO (STEE).

A continuación se detallan, por unidades de Programación, los aprendizajes Imprescindibles, los contenidos y Criterios de Evaluación, así como las competencias clave, para la prueba Extraordinaria de **Septiembre, del día 3 de septiembre de 15.30 a 17:00 en el Aula 204**

UP I: HARDWARE Y SOFTWARE			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES	COMPETENCIAS CLAVE
1. Estudio de los elementos de un ordenador y otros dispositivos electrónicos relacionados. Funcionamiento, manejo básico y conexionado de los mismos. 2. Empleo del sistema operativo. Organización, almacenamiento y recuperación de la información en soportes físicos. 3. Instalación de programas y realización de tareas básicas de mantenimiento del sistema. 4. Acceso a recursos compartidos y puesta a disposición de los mismos en redes locales. 5. Herramientas y aplicaciones básicas para la búsqueda, descarga, intercambio y publicación de la información. 6. Actitud crítica y responsable hacia la propiedad y la distribución del software y de la información: tipos de licencias de uso y distribución.	STEE03C09	21. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave. 22. Instala y maneja programas y software básicos. 23. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos. 24. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información. 25. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.	CL, CD, AA, CSC
UP II: EXPRESIÓN GRÁFICA Y MÉTODO DE PROYECTOS			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES	COMPETENCIAS CLAVE
1. Obtención de las vistas principales de un objeto. 2. Representación de objetos en perspectiva isométrica/caballera. 3. Conocimiento y aplicación de la terminología y procedimientos básicos de los procesadores de	STEE03C02 STEE03C01	1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos. 2. Elabora la documentación	CL, CMCT, CD, CEC

<p>texto, hojas de cálculo y las herramientas de presentaciones.</p> <p>4. Herramientas y aplicaciones básicas para la búsqueda, descarga, intercambio y publicación de la información.</p> <p>5. Reconocimiento de las fases del proyecto técnico.</p> <p>6. Elaboración de ideas y búsqueda de soluciones. Distribución de tareas y responsabilidades, cooperación y trabajo en equipo.</p> <p>7. Elaboración de documentos técnicos como complemento a la construcción de un prototipo.</p> <p>8. Diseño, planificación y construcción de prototipos o maquetas mediante el uso de materiales, herramientas y técnicas adecuadas.</p> <p>9. Evaluación del proceso creativo, de diseño y de construcción. Importancia de mantener en condiciones adecuadas el entorno de trabajo.</p> <p>10. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las distintas fases de los proyectos.</p> <p>11. Conocimiento y aplicación de la terminología y procedimientos básicos de los procesadores de texto, hojas de cálculo y las herramientas de presentaciones. Edición y mejora de documentos.</p>		<p>necesaria para la planificación y construcción del prototipo.</p> <p>3. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.</p> <p>4. Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.</p> <p>5. Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.</p>	
UP III: LAS ESTRUCTURAS			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES	COMPETENCIAS CLAVE
<p>1. Descripción de los elementos resistentes de una estructura y esfuerzos a los que están sometidos. Análisis de la función que desempeñan.</p> <p>2. Análisis de las estructuras articuladas. Identificación de los tipos de apoyo.</p> <p>3. Funciones y ventajas de la triangulación.</p> <p>4. Diseño, planificación y construcción de estructuras.</p>	STEE03C05	<p>10. Describe apoyándose en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.</p> <p>11. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.</p>	CL, CMCT, AA, SIEE

UP IV: LA ELECTRICIDAD

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES	COMPETENCIAS CLAVE
<p>1. Descripción de las magnitudes eléctricas en corriente continua y alterna (intensidad, voltaje, resistencia, energía y potencia).</p> <p>2. Manejo del polímetro: medida de intensidad, voltaje y resistencia eléctrica en corriente continua o alterna.</p> <p>4. Relación de las magnitudes eléctricas elementales a través de la ley de Ohm.</p> <p>5. Identificación y uso de diferentes componentes de un sistema eléctrico-electrónico de entrada (pilas, baterías, acumuladores), de control (interruptores, pulsadores, conmutadores o cruzamientos) y de salida (motores, zumbadores, timbres).</p> <p>6. Manipulación y cálculo de resistencias.</p> <p>7. Empleo de simuladores para la comprobación del funcionamiento de diferentes circuitos eléctricos. Realización de montajes de circuitos característicos.</p>	<p>STEE03C08</p>	<p>16. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.</p> <p>17. Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.</p> <p>18. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran.</p> <p>20. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, motores, baterías y conectores.</p>	<p>CL, CMCT, CD, CEC</p>