

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE BÁSICOS. TECNOLOGÍA. 1º ESO

Los estándares de aprendizaje básicos evaluables y su relación con las competencias clave se pueden ver a continuación:

Unidad 1. El proceso tecnológico

- Describe el concepto de tecnología y sus objetivos. (C2)
- Define el concepto de proceso tecnológico y describe las fases que lo integran. (C2)
- Aplica las normas de funcionamiento del aula de tecnología. (C2, C5)
- Analiza objetos y sistemas técnicos de su entorno para explicar su funcionamiento. (C2, C4)
- Analiza un proceso tecnológico concreto identificando sus diferentes fases. (C2, C4)
- Aplica con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, el proceso tecnológico a la resolución de problemas técnicos concretos. (C2, C4, C6)

Unidad 2. Introducción al dibujo técnico

- Describe la utilidad de los instrumentos básicos de dibujo. (C2)
- Emplea correctamente los útiles de dibujo. (C2)
- Realiza con precisión medidas de longitudes y ángulos. (C2)
- Realiza, con precisión y claridad, construcciones geométricas sencillas. (C2)

Unidad 3. La representación de objetos

- Valora la importancia del lenguaje gráfico en la materia de Tecnología. (C2, C7)
- Utiliza con corrección los utensilios de dibujo necesarios para poder realizar dibujos técnicos. (C2)
- Representa con utensilios de dibujo y a escala el alzado, la planta y el perfil de objetos sencillos. (C2)
- Valora las ventajas de realizar un dibujo con ayuda del ordenador en lugar de emplear otras herramientas de dibujo. (C2, C3, C7)

Unidad 4. Los materiales y sus propiedades

- Describe las propiedades más importantes de los materiales de objetos técnicos del entorno inmediato. (C2)

Unidad 5. Trabajo con materiales

- Identifica las características de los materiales y sus aplicaciones y usos. (C2)
- Clasifica las herramientas, sus usos, sus elementos y sus funciones. (C2)
- Relaciona los materiales con sus propiedades y usos. (C2, C4)
- Describe el funcionamiento de herramientas así como sus normas de seguridad. (C1, C2, C5)
- Selecciona las herramientas y utensilios para cada trabajo según el material que se utilice. (C2, C4, C6)
- Sigue las indicaciones e instrucciones escritas para realizar un trabajo en el aula de tecnología. (C2, C5)

Unidad 6. Introducción a los mecanismos

- Identifica si un determinado mecanismo es de transmisión o de transformación de movimiento. (C2)
- Relaciona un determinado mecanismo con la aplicación más idónea. (C2, C4)
- Diseña y construye un mecanismo elemental. (C2, C4, C6)

Unidad 7. Estructuras

- Reconoce y clasifica estructuras próximas a su realidad. (C2)
- Analiza, desde un punto de vista tecnológico, algunas estructuras emblemáticas.(C2, C7)
- Manipula utensilios y herramientas en el trabajo cotidiano dentro del aula de tecnología. (C2, C5)
- Realiza montajes de estructuras sencillas parecidas a las experiencias planteadas previniendo su estabilidad y su resistencia. (C2, C4, C6)

Unidad 8. Hardware y software

- Identifica los principales componentes de un equipo informático. (C2, C3)
- Conecta, de forma correcta, los principales periféricos a la unidad central. (C2, C3)
- Conoce los diferentes sistemas operativos y los distingue de otras aplicaciones. (C2, C3)

Unidad 9. Trabajar con documentos en Google Drive

- Crea y edita documentos en el procesador de textos de Google Drive. (C1, C2, C3)
- Inserta en los documentos tablas, imágenes, etc., con diferentes formatos. (C1, C2, C3)

Correspondiéndose las siglas con las competencias de la siguiente manera:

-  Comunicación lingüística. (C1)
-  Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (C2)
-  Competencia digital (C3)
-  Aprender a aprender. (C4)
-  Competencias sociales y cívicas. (C5)
-  Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (C6)
-  Conciencia y expresiones culturales. (C7)