

**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

**Criterio de evaluación:** 1.1. 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.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.
4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.

**Contenidos**

**Bloque 1: Proceso de resolución de problemas tecnológicos.**

- 1.1 Fases del proyecto técnico: búsqueda de información, diseño, planificación, construcción y evaluación.
- 1.2 El informe técnico.
- 1.3 El aula-taller.
- 1.4 Normas de seguridad e higiene en el entorno de trabajo.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares - Competencia**

TEC1.1 - 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.

**Criterio de evaluación:** 1.2. 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.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.
8. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.
9. Actuar de forma dialogante, flexible y responsable en el trabajo en equipo para la búsqueda de soluciones, la toma de decisiones y la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de respeto, cooperación, tolerancia y solidaridad.

**Contenidos**

**Bloque 1: Proceso de resolución de problemas tecnológicos.**

- 1.3 El aula-taller.
- 1.4 Normas de seguridad e higiene en el entorno de trabajo.

**Bloque 3: Materiales de uso técnico.**

- 3.1 Materiales de uso técnico.
- 3.3 Técnicas de trabajo en el taller.
- 3.4 Repercusiones medioambientales.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC1.2 - 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.

**Criterio de evaluación:** 1.3. Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



MAPA DE RELACIONES CURRICULARES

Año académico: 2019/2020

Curso: 2º de E.S.O.

Área / Materia: Tecnología

- 4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
- 5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.

**Contenidos**

**Bloque 1: Proceso de resolución de problemas tecnológicos.**

- 1.1 Fases del proyecto técnico: búsqueda de información, diseño, planificación, construcción y evaluación.
- 1.2 El informe técnico.
- 1.3 El aula-taller.
- 1.4 Normas de seguridad e higiene en el entorno de trabajo.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CD: Competencia digital
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC1.3 - Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada. (CMCT, CAA, SIEP)

**Criterio de evaluación:** 1.4. Emplear las Tecnologías de la Información y la Comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
- 4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
- 5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.
- 6. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador y dispositivos de proceso de información digitales, así como su funcionamiento y formas de conectarlos. Manejar con soltura aplicaciones y recursos TIC que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar y publicar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.

**Contenidos**

**Bloque 1: Proceso de resolución de problemas tecnológicos.**

- 1.2 El informe técnico.

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

**Bloque 6: Tecnologías de Información y la Comunicación.**

- 6.1 Hardware y software.
- 6.2 El ordenador y sus periféricos.
- 6.6 Herramientas ofimáticas básicas: procesadores de texto, editores de presentaciones y hojas de cálculo.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CD: Competencia digital
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC1.4 - Emplear las Tecnologías de la Información y la Comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico. (CMCT, CAA)

**Criterio de evaluación:** 1.5. Valorar el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
8. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.
9. Actuar de forma dialogante, flexible y responsable en el trabajo en equipo para la búsqueda de soluciones, la toma de decisiones y la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de respeto, cooperación, tolerancia y solidaridad.

**Contenidos**

**Bloque 1: Proceso de resolución de problemas tecnológicos.**

- 1.2 El informe técnico.
- 1.4 Normas de seguridad e higiene en el entorno de trabajo.

**Bloque 3: Materiales de uso técnico.**

- 3.4 Repercusiones medioambientales.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares - Competencia**

TEC1.5 - Valorar el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones. (CMCT, CAA, CCL)



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

**Criterio de evaluación:** 2.1. Representar objetos mediante vistas y perspectivas (isométrica y caballera) aplicando criterios de normalización y escalas.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
- 4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.

**Contenidos**

**Bloque 2: Expresión y comunicación técnica.**

- 2.1 Instrumentos de dibujo.
- 2.4 Acotación.
- 2.5 Sistemas de representación gráfica: vistas y perspectivas isométrica y caballera.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares - Competencia**

TEC2.1 - Representar objetos mediante vistas y perspectivas (isométrica y caballera) aplicando criterios de normalización y escalas. (CMCT, CAA, SIEP)

**Criterio de evaluación:** 2.2. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
- 2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
- 4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.

**Contenidos**

**Bloque 2: Expresión y comunicación técnica.**

- 2.1 Instrumentos de dibujo.
- 2.2 Bocetos, croquis y planos.

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

- 2.3 Escalas.
- 2.4 Acotación.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares - Competencia**

- TEC2.2 - Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos. (CMCT)

**Criterio de evaluación:** 2.3. Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.

**Contenidos**

**Bloque 1: Proceso de resolución de problemas tecnológicos.**

- 1.1 Fases del proyecto técnico: búsqueda de información, diseño, planificación, construcción y evaluación.
- 1.2 El informe técnico.

**Bloque 2: Expresión y comunicación técnica.**

- 2.1 Instrumentos de dibujo.

**Bloque 6: Tecnologías de Información y la Comunicación.**

- 6.6 Herramientas ofimáticas básicas: procesadores de texto, editores de presentaciones y hojas de cálculo.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

TEC2.3 - Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización. (CMCT)

**Criterio de evaluación:** 2.4. Conocer y manejar los principales instrumentos de dibujo técnico.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.

**Contenidos**

**Bloque 2: Expresión y comunicación técnica.**

2.1 Instrumentos de dibujo.

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares - Competencia**

TEC2.4 - Conocer y manejar los principales instrumentos de dibujo técnico. (CMCT)

**Criterio de evaluación:** 2.5. Representar objetos mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.

4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.

**Contenidos**

**Bloque 2: Expresión y comunicación técnica.**

2.2 Bocetos, croquis y planos.

2.3 Escalas.

2.4 Acotación.

2.5 Sistemas de representación gráfica: vistas y perspectivas isométrica y caballera.

2.6 Diseño gráfico por ordenador (2D y 3D).

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CD: Competencia digital



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC2.5 - Representar objetos mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador. (CMCT, CAA)

**Criterio de evaluación:** 3.1. 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.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.

**Contenidos**

**Bloque 3: Materiales de uso técnico.**

- 3.1 Materiales de uso técnico.
- 3.2 Clasificación, propiedades y aplicaciones.
- 3.4 Repercusiones medioambientales.

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares - Competencia**

TEC3.1 - 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. (CMCT, CAA)

**Criterio de evaluación:** 3.2. 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.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122





**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.

2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.

5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.

9. Actuar de forma dialogante, flexible y responsable en el trabajo en equipo para la búsqueda de soluciones, la toma de decisiones y la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de respeto, cooperación, tolerancia y solidaridad.

**Contenidos**

**Bloque 1: Proceso de resolución de problemas tecnológicos.**

1.3 El aula-taller.

1.4 Normas de seguridad e higiene en el entorno de trabajo.

**Bloque 3: Materiales de uso técnico.**

3.1 Materiales de uso técnico.

3.2 Clasificación, propiedades y aplicaciones.

3.3 Técnicas de trabajo en el taller.

**Competencias clave**

CEC: Conciencia y expresiones culturales

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC3.2 - 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. (CMCT, CAA)

**Criterio de evaluación:** 3.3. Conocer y analizar la clasificación y aplicaciones más importantes de los materiales de uso técnico.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.

5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.

**Contenidos**

**Bloque 3: Materiales de uso técnico.**

3.1 Materiales de uso técnico.

3.2 Clasificación, propiedades y aplicaciones.



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

3.4 Repercusiones medioambientales.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares - Competencia**

TEC3.3 - Conocer y analizar la clasificación y aplicaciones más importantes de los materiales de uso técnico. (CMCT, CAA)

**Criterio de evaluación:** 3.4. Identificar los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.

**Contenidos**

**Bloque 3: Materiales de uso técnico.**

- 3.1 Materiales de uso técnico.
- 3.2 Clasificación, propiedades y aplicaciones.
- 3.4 Repercusiones medioambientales.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares - Competencia**

TEC3.4 - Identificar los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual. (CMCT, CAA)

**Criterio de evaluación:** 4.1. 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.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

su diseño y construcción.

5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.

**Contenidos**

**Bloque 4: Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas.**

- 4.1 Estructuras.
- 4.2 Carga y esfuerzo.
- 4.3 Elementos de una estructura y esfuerzos básicos a los que están sometidos.
- 4.4 Tipos de estructuras.
- 4.5 Condiciones que debe cumplir una estructura: estabilidad, rigidez y resistencia.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC4.1 - 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. (CSYC, CCL, CEC, CMCT)

**Criterio de evaluación:** 4.2. Observar, conocer y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura. Calcular sus parámetros principales.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.
- 5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.

**Contenidos**

**Bloque 4: Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas.**

- 4.6 Mecanismos y máquinas.
- 4.7 Máquinas simples.
- 4.8 Mecanismos de transmisión y transformación de movimiento.
- 4.9 Parámetros básicos de los sistemas mecánicos.
- 4.10 Aplicaciones.

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurCombBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

4.11 Uso de simuladores de operadores mecánicos.

**Competencias clave**

- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC4.2 - Observar, conocer y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura. Calcular sus parámetros principales. (CMCT, SIEP)

**Criterio de evaluación:** 4.3. 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.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.
4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.

**Contenidos**

**Bloque 4: Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas.**

- 4.22 Generación y transporte de la electricidad.
- 4.23 Centrales eléctricas.
- 4.24 La electricidad y el medio ambiente.

**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares - Competencia**

TEC4.3 - 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. (CMCT, CCL)

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód. Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

**Criterio de evaluación:** 4.4. 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.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
- 4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.

**Contenidos**

**Bloque 4: Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas.**

- 4.12 Electricidad.
- 4.13 Efectos de la corriente eléctrica.
- 4.14 El circuito eléctrico: elementos y simbología.
- 4.15 Magnitudes eléctricas básicas.
- 4.16 Ley de Ohm y sus aplicaciones.
- 4.17 Medida de magnitudes eléctricas.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares - Competencia**

TEC4.4 - 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. (CMCT, CCL)

**Criterio de evaluación:** 4.5. 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.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
- 2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
- 3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.

**Contenidos**

**Bloque 4: Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas.**

- 4.12 Electricidad.
- 4.13 Efectos de la corriente eléctrica.
- 4.14 El circuito eléctrico: elementos y simbología.
- 4.15 Magnitudes eléctricas básicas.
- 4.16 Ley de Ohm y sus aplicaciones.
- 4.17 Medida de magnitudes eléctricas.
- 4.18 Uso de simuladores para el diseño y comprobación de circuitos.
- 4.19 Dispositivos electrónicos básicos y aplicaciones.
- 4.20 Montaje de circuitos.
- 4.21 Control eléctrico y electrónico.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CD: Competencia digital
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC4.5 - 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. (CMCT)

**Criterio de evaluación:** 4.6. Diseñar, construir y controlar soluciones técnicas a problemas sencillos, utilizando mecanismos y circuitos.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.
4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

9. Actuar de forma dialogante, flexible y responsable en el trabajo en equipo para la búsqueda de soluciones, la toma de decisiones y la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de respeto, cooperación, tolerancia y solidaridad.

**Contenidos**

**Bloque 4: Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas.**

- 4.6 Mecanismos y máquinas.
- 4.7 Máquinas simples.
- 4.8 Mecanismos de transmisión y transformación de movimiento.
- 4.9 Parámetros básicos de los sistemas mecánicos.
- 4.10 Aplicaciones.
- 4.12 Electricidad.
- 4.13 Efectos de la corriente eléctrica.
- 4.14 El circuito eléctrico: elementos y simbología.
- 4.15 Magnitudes eléctricas básicas.
- 4.16 Ley de Ohm y sus aplicaciones.
- 4.17 Medida de magnitudes eléctricas.
- 4.19 Dispositivos electrónicos básicos y aplicaciones.
- 4.20 Montaje de circuitos.
- 4.21 Control eléctrico y electrónico.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC4.6 - Diseñar, construir y controlar soluciones técnicas a problemas sencillos, utilizando mecanismos y circuitos. (CMCT)

**Criterio de evaluación:** 4.7. Conocer y valorar el impacto medioambiental de la generación, transporte, distribución y uso de la energía, fomentando una mayor eficiencia y ahorro energético.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.
- 8. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.

**Contenidos**

**Bloque 4: Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas.**

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

- 4.22 Generación y transporte de la electricidad.
- 4.23 Centrales eléctricas.
- 4.24 La electricidad y el medio ambiente.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares - Competencia**

TEC4.7 - Conocer y valorar el impacto medioambiental de la generación, transporte, distribución y uso de la energía, fomentando una mayor eficiencia y ahorro energético. (CMCT, CCL)

**Criterio de evaluación:** 5.1. Conocer y manejar un entorno de programación distinguiendo sus partes más importantes y adquirir las habilidades y los conocimientos necesarios para elaborar programas informáticos sencillos utilizando programación gráfica por bloques de instrucciones.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
- 7. Resolver problemas a través de la programación y del diseño de sistemas de control.
- 8. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.

**Contenidos**

**Bloque 5: Iniciación a la programación y sistemas de control.**

- 5.2 Programas.
- 5.3 Programación gráfica por bloques de instrucciones.
- 5.4 Entorno de programación.
- 5.5 Bloques de programación.
- 5.6 Control de flujo de programa.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CD: Competencia digital
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC5.1 - Conocer y manejar un entorno de programación distinguiendo sus partes más importantes y adquirir las habilidades y los conocimientos necesarios para elaborar programas informáticos sencillos utilizando programación gráfica por bloques de

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122





**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

instrucciones. (CSYC)

**Criterio de evaluación:** 5.2. Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
- 7. Resolver problemas a través de la programación y del diseño de sistemas de control.
- 8. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.

**Contenidos**

**Bloque 5: Iniciación a la programación y sistemas de control.**

- 5.2 Programas.
- 5.3 Programación gráfica por bloques de instrucciones.
- 5.4 Entorno de programación.
- 5.5 Bloques de programación.
- 5.6 Control de flujo de programa.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CD: Competencia digital
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC5.2 - Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione. (CSYC)

**Criterio de evaluación:** 5.3. Identificar sistemas automáticos de uso cotidiano. Comprender y describir su funcionamiento.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.
- 6. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador y dispositivos de proceso de información digitales, así como su funcionamiento y formas de conectarlos. Manejar con soltura aplicaciones y recursos TIC que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar y publicar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.
- 8. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.

**Contenidos**

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

**Bloque 5: Iniciación a la programación y sistemas de control.**

- 5.7 Interacción con el usuario y entre objetos.
- 5.8 Introducción a los sistemas automáticos cotidianos: sensores, elementos de control y actuadores.
- 5.9 Control programado de automatismos sencillos.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CD: Competencia digital
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC5.3 - Identificar sistemas automáticos de uso cotidiano. Comprender y describir su funcionamiento. (CSYC)

**Criterio de evaluación:** 5.4. Elaborar un programa estructurado para el control de un prototipo.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
- 7. Resolver problemas a través de la programación y del diseño de sistemas de control.
- 8. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.

**Contenidos**

**Bloque 5: Iniciación a la programación y sistemas de control.**

- 5.2 Programas.
- 5.3 Programación gráfica por bloques de instrucciones.
- 5.4 Entorno de programación.
- 5.5 Bloques de programación.
- 5.6 Control de flujo de programa.
- 5.7 Interacción con el usuario y entre objetos.
- 5.8 Introducción a los sistemas automáticos cotidianos: sensores, elementos de control y actuadores.
- 5.9 Control programado de automatismos sencillos.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CD: Competencia digital
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

**Estándares - Competencia**

TEC5.4 - Elaborar un programa estructurado para el control de un prototipo. (CSYC)

**Criterio de evaluación:** 6.1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.
- 6. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador y dispositivos de proceso de información digitales, así como su funcionamiento y formas de conectarlos. Manejar con soltura aplicaciones y recursos TIC que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar y publicar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.

**Contenidos**

**Bloque 6: Tecnologías de Información y la Comunicación.**

- 6.1 Hardware y software.
- 6.2 El ordenador y sus periféricos.
- 6.8 Internet: conceptos, servicios, estructura y funcionamiento.

**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CD: Competencia digital
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares - Competencia**

TEC6.1 - Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos. (CSYC, CEC)

**Criterio de evaluación:** 6.2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información. Mantener y optimizar el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.).

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
- 4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
- 6. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador y dispositivos de proceso de información digitales, así como su funcionamiento y formas de conectarlos. Manejar con soltura aplicaciones y recursos TIC que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar y publicar información, empleando de forma habitual las redes de

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

comunicación.

8. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.

**Contenidos**

**Bloque 6: Tecnologías de Información y la Comunicación.**

6.7 Instalación de programas y tareas de mantenimiento básico.

6.8 Internet: conceptos, servicios, estructura y funcionamiento.

6.9 Seguridad en la red.

6.11 Acceso y puesta a disposición de recursos compartidos en redes locales.

**Competencias clave**

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC6.2 - Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información. Mantener y optimizar el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.). (CSYC)

**Criterio de evaluación:** 6.3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.

3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.

4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.

6. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador y dispositivos de proceso de información digitales, así como su funcionamiento y formas de conectarlos. Manejar con soltura aplicaciones y recursos TIC que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar y publicar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.

**Contenidos**

**Bloque 6: Tecnologías de Información y la Comunicación.**

6.3 Sistemas operativos.

6.6 Herramientas ofimáticas básicas: procesadores de texto, editores de presentaciones y hojas de cálculo.

6.7 Instalación de programas y tareas de mantenimiento básico.

6.8 Internet: conceptos, servicios, estructura y funcionamiento.

6.10 Servicios web (buscadores, documentos web colaborativos, nubes, blogs, wikis, etc).

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

CD: Competencia digital

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares -  
Competencia**

TEC6.3 - Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos. (CMCT, CEC)

**Criterio de evaluación:** 6.4. Aplicar las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
- 4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.

**Contenidos**

**Bloque 6: Tecnologías de Información y la Comunicación.**

- 6.4 Concepto de software libre y privativo.
- 6.11 Acceso y puesta a disposición de recursos compartidos en redes locales.

**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CD: Competencia digital
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares -  
Competencia**

TEC6.4 - Aplicar las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo. (CMCT, CSYC)

**Criterio de evaluación:** 6.5. Aplicar las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo).

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

- 2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
- 3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.
- 6. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador y dispositivos de proceso de información digitales,



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

así como su funcionamiento y formas de conectarlos. Manejar con soltura aplicaciones y recursos TIC que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar y publicar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.

**Contenidos**

**Bloque 6: Tecnologías de Información y la Comunicación.**

6.3 Sistemas operativos.

6.6 Herramientas ofimáticas básicas: procesadores de texto, editores de presentaciones y hojas de cálculo.

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares -  
Competencia**

TEC6.5 - Aplicar las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo). (CSYC)

**Criterio de evaluación:** 6.6. Conocer el concepto de Internet, su estructura, funcionamiento y sus servicios básicos, usándolos de forma segura y responsable.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
6. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador y dispositivos de proceso de información digitales, así como su funcionamiento y formas de conectarlos. Manejar con soltura aplicaciones y recursos TIC que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar y publicar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.
7. Resolver problemas a través de la programación y del diseño de sistemas de control.

**Contenidos**

**Bloque 6: Tecnologías de Información y la Comunicación.**

6.8 Internet: conceptos, servicios, estructura y funcionamiento.

6.9 Seguridad en la red.

6.10 Servicios web (buscadores, documentos web colaborativos, nubes, blogs, wikis, etc).

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares -**



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

**Competencia**

TEC6.6 - Conocer el concepto de Internet, su estructura, funcionamiento y sus servicios básicos, usándolos de forma segura y responsable. (CMCT, CCL, CAA)

**Criterio de evaluación:** 6.7. 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).

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.
4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
6. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador y dispositivos de proceso de información digitales, así como su funcionamiento y formas de conectarlos. Manejar con soltura aplicaciones y recursos TIC que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar y publicar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.
7. Resolver problemas a través de la programación y del diseño de sistemas de control.

**Contenidos**

**Bloque 6: Tecnologías de Información y la Comunicación.**

- 6.8 Internet: conceptos, servicios, estructura y funcionamiento.
- 6.9 Seguridad en la red.
- 6.10 Servicios web (buscadores, documentos web colaborativos, nubes, blogs, wikis, etc).
- 6.11 Acceso y puesta a disposición de recursos compartidos en redes locales.

**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CD: Competencia digital
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares - Competencia**

TEC6.7 - 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). (SIEP)

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122



**MAPA DE RELACIONES CURRICULARES**

**Año académico:** 2019/2020

**Curso:** 2º de E.S.O.

**Área / Materia:** Tecnología

**Criterio de evaluación:** 6.8. Valorar el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual.

**Orientaciones y Ejemplificaciones**

**Objetivos**

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que lo resuelvan y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.
8. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.
9. Actuar de forma dialogante, flexible y responsable en el trabajo en equipo para la búsqueda de soluciones, la toma de decisiones y la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de respeto, cooperación, tolerancia y solidaridad.

**Contenidos**

**Bloque 6: Tecnologías de Información y la Comunicación.**

- 6.8 Internet: conceptos, servicios, estructura y funcionamiento.
- 6.9 Seguridad en la red.
- 6.10 Servicios web (buscadores, documentos web colaborativos, nubes, blogs, wikis, etc).
- 6.11 Acceso y puesta a disposición de recursos compartidos en redes locales.

**Competencias clave**

- CD: Competencia digital
- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares - Competencia**

TEC6.8 - Valorar el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual. (CSYC)

Fecha de generación: 04/03/2020 19:07:08

Ref.Doc.: MapRelCurComBas

Cód.Centro: 04000122

