

**Objetivos y contenidos no impartidos por el estado de alarma debido al COVID-19**

Objetivos Tecnología Aplicada 1º ESO	CONTENIDOS
<p>7. Elaborar programas, mediante entorno gráfico, para resolver problemas o retos sencillos.</p> <p>8. Desarrollar soluciones técnicas a problemas sencillos, que puedan ser controladas mediante programas realizados en entorno gráfico.</p>	<p>UD.5 Programación por bloques: entorno de programación de Scratch. CEV.3.2</p> <p>UD. 6: Iniciación a la robótica CEV.4.2-4.3</p>

Objetivos Tecnología 2º ESO	CONTENIDOS
<p>7. Resolver problemas a través de la programación y del diseño de sistemas de control.</p>	<p>UD.7 El ordenador: hardware y software</p>

Objetivos Tecnología 3º ESO	CONTENIDOS
<p>7. Resolver problemas a través de la programación y del diseño de sistemas de control.</p>	<p>UD.5 Programas. Programación gráfica por bloques de instrucciones. Entorno de programación. Bloques de programación. Control de flujo de programa. Interacción con el usuario y entre objetos. Introducción a los sistemas automáticos cotidianos: sensores, elementos de control y actuadores. Control programado de automatismos sencillos.</p> <p>CEV.5.1- 5.2-5.3-5.4</p>

Objetivos Tecnología 4º ESO	CONTENIDOS
<p>2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos, programas y sistemas tecnológicos.</p> <p>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.</p> <p>Nota: Estos objetivos se han alcanzado en las unidades didácticas que se han trabajado. No se han hecho presentes en las unidades didácticas que se exponen en contenidos. (UD4 y UD5)</p>	<p>UD4. Sistemas automáticos, componentes característicos de dispositivos de control. Impresión 3D.</p> <p>C.EV 4.4. Conocer el funcionamiento de una impresora 3D y diseñar e imprimir piezas necesarias en el desarrollo de un proyecto tecnológico.</p> <p>C. EV 4.5 Manejar programas de diseño asistido por ordenador de productos y adquirir las habilidades y los conocimientos básicos para manejar el software que controla una impresora 3D.</p> <p>UD5. Análisis de sistemas hidráulicos y neumáticos. Componentes. Simbología. Principios físicos de funcionamiento. Uso de simuladores en el diseño de circuitos básicos. Aplicación en sistemas industriales.</p> <p>CEV.5.1- 5.2-5.3-5.4-5.5</p>

<b>Objetivos Tecnologías de la información y la comunicación 4º ESO</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<p>2.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para crear, organizar, almacenar, manipular y recuperar contenidos digitales en forma de bases de datos, imágenes, audio y vídeo.</p>	<p>UD8.Edición y publicación de contenidos (imágenes, audio y video).</p> <p>CEV.5.2 Sólo ha faltado trabajar y evaluar la edición de audio y vídeo en este criterio de evaluación.</p>