

Actividades de reforzo para alumnos/as coa materia de Tecnoloxía e Dixitalización de 1ºESO Curso 25-26

alumno/a: _____
curso 2ºA ESO.

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	O proceso tecnolóxico	Introducción á tecnoloxía e ao proceso tecnolóxico	8	8	X		
2	Expresión e comunicación gráfica	Conceptos básicos de debuxo técnico para o deseño de produtos. Uso básico de aplicacións CAD en 2D para a representación gráfica no deseño de produtos. Iniciación ao deseño 3D. Introdución á fabricación dixital.	12	12	X		
3	Materiais técnicos e técnicas de fabricación	Conceptos básicos sobre usos de materiais tecnolóxicos. Madeira, metais e textís.	12	12	X		

Fonte . Programación de área.

https://www.edu.xunta.gal/centros/iesillatambo/system/files/1ESO_TECNOLOXIA_E_DIXITALIZACION.pdf

BOLETÍN EJERCICIOS 1º TRIMESTRE.

UD 1 O proceso tecnolóxico 8 Introdución á tecnoloxía e ao proceso tecnolóxico

1.1 DESCRIBE EN CINCO (5) LÍNEAS 5 (cinco) ACTIVIDADES DAS PRESENTADAS NA AULA TALLER, QUE ABARCAN OS DIFERENTES CAMPOS DA TECNOLOXÍA.
(fonte, libreta de alumno e 1ª tarefa de 2º ESO)

UD 2 Expresión e comunicación gráfica 12 Conceptos básicos de debuxo técnico para o deseño de produtos. Uso básico de aplicacións CAD en 2D para a representación gráfica no deseño de produtos. Iniciación ao deseño 3D. Introducción á fabricación dixital.

2.1 DEBUXA EN PLANTA (Vista dende arriba) O TEU LUGAR DE TRABALLO EN CASA INDICANDO CON N^os o NOME DE CADA ELEMENTO (sen cores nin perspectivas).

.2 Busca no teu ordenador de aula os programas da maqueta abalar que nos permiten facer DEBUXO TÉCNICO. INDICA NOME, ICONO E ALGUNHAS FERRAMENTAS.
(fonte maqueta abalar, ordenador de aula)

UD 3 Materiais técnicos e técnicas de fabricación 12 Conceptos básicos sobre usos de materiais tecnolóxicos. Madeira, metais e textís.

3.1 Indica nas seguintes táboas nomes de ferramentas e materiais da aula taller do Instituto.
(fonte, aula taller, traballo de 1^o trimestre).

n ^o	nome	tipo

N ^o	nome	tipo