

# CUADERNO TEÓRICO-PRÁCTICO TECNOLOGÍA LOMCE 1º DE E.S.O.



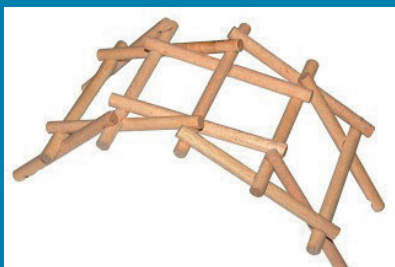
Herramientas del taller



Resolución de problemas técnicos



Materiales  
Madera



Análisis de Objetos

Estructuras



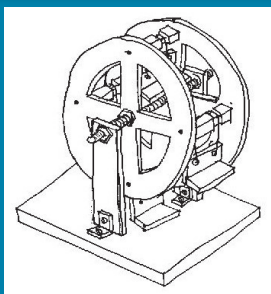
Tecnología y sociedad



Hardware



Libre Office



Google Docs



GIMP

Profesor de tecnología: Jorge Jurado e Irene J. Soriano

# CUADERNO TEÓRICO-PRÁCTICO

## TECNOLOGÍA LOMCE

### 1º de E.S.O.

	Herramientas del taller	
	Resolución de problemas técnicos	
	Materiales Madera	
	Análisis de Objetos	
	Estructuras	
	Tecnología y sociedad	
	Hardware	
	Libre Office	
	Google Docs	
	GIMP	

**Autores:** Jorge Jurado López e Irene J. Soriano

**Maquetación:** Educàlia Editorial

**Edita:** Educàlia Editorial

**Imprime:** Grupo Digital 82, S.L.

**ISBN:** 978-84-940816-9-9

**Depósito legal:** V-1367-2013

Printed in Spain/Impreso en España.

Todos los derechos reservados. No está permitida la reimpresión de ninguna parte de este libro, ni de imágenes ni de texto, ni tampoco su reproducción, ni utilización, en cualquier forma o por cualquier medio, bien sea electrónico, mecánico o de otro modo, tanto conocida como los que puedan inventarse, incluyendo el fotocopiado o grabación, ni está permitido almacenarlo en un sistema de información y recuperación, sin el permiso anticipado y por escrito del editor.

Alguna de las imágenes que incluye este libro son reproducciones que se han realizado acogiéndose al derecho de cita que aparece en el artículo 32 de la Ley 22/1987, del 11 de noviembre, de la Propiedad intelectual. Educàlia Editorial agradece a todas las instituciones, tanto públicas como privadas, citadas en estas páginas, su colaboración y pide disculpas por la posible omisión involuntaria de algunas de ellas.

Educàlia Editorial, S.L.

Avda. de las Jacarandas, 2, loft 327 - 46100 Burjassot (Valencia)

Tel. 960 624 309 - 963 768 542 - 610 900 111

[educaliaeditorial@e-ducalia.com](mailto:educaliaeditorial@e-ducalia.com)

[www.e-ducalia.com](http://www.e-ducalia.com)

## ÍNDICE

### Prólogo.....2

- 1.- Normativa
  - 2.- ¿De qué va la asignatura de Tecnología?
  - 3.- Así lo conseguimos.
  - 4.- Atención a la diversidad.
  - 5.- Organización de las clases.
  - 6.- Criterios de calificación.
- Prueba Inicial

### Unidad 1 - Herramientas de Tecnología...8

#### *Bloque 1.A: Conceptos*

- 1.- Normas de Higiene y Seguridad:
- 2.- Las herramientas de un taller genérico.
- 3.- Las herramientas del Taller de Tecnología.

#### *Bloque 1.B: Procedimientos manuscritos.*

#### *Bloque 1.C: Aplicación en el Taller:*

Miniproyecto1

### Unidad 2 – Resolución de problemas tecnológicos.....17

#### *Bloque 2.A: Conceptos.*

- 1.- Qué es la Tecnología.
- 2.- Fases del Proceso Tecnológico en nuestros proyectos.
- 3.- El Método de Proyectos de Tecnología en 1º de ESO.
- 4.- ¿En qué consiste cada cargo?

#### *Bloque 2.B: Procedimientos manuscritos.*

#### *Bloque 2.C: Aplicación en el Taller:*

Miniproyecto2.

#### *Bloque 2.D: Tecnología asistida por ordenador.*

### Unidad 3 – Los materiales de uso técnico.....25

#### *Bloque 3.A: Conceptos.*

- 1.- ¿Distingues materia, material y producto?
- 2.- Propiedades de los materiales.
- 3.- La madera
- 4.- Técnicas de manipulación y mecanización de la madera y sus materiales de construcción.
- 5.- Usos de la madera a lo largo de la historia

#### *Bloque 3.B: Procedimientos manuscritos*

#### *Bloque 3.C: Aplicación en el Taller:*

Proyecto1

#### *Bloque 3.D: Tecnología asistida por ordenador.*

### Unidad 4 – Análisis de objetos.....41

#### *Bloque 4.A: Conceptos.*

- 1.-Tipos de análisis de objetos: formal,

técnico, funcional y socio-económico.

- 2.-Croquis y bocetos como elementos de información de objetos.

- 3.-Criterios de normalización.

#### *Bloque 4.B: Procedimientos manuscritos.*

### Unidad 5 - Las estructuras.....49

#### *Bloque 5.A: Conceptos.*

- 1.- ¿Qué son las estructuras?
- 2.- Esfuerzos que soportan los elementos de una estructura.
- 3.- “Condiciones” de las estructuras.
- 4.- ¿Por qué fallan las estructuras?
- 5.- Tipos de estructuras artificiales.

#### *Bloque 5.B: Procedimientos manuscritos.*

#### *Bloque 5.C: Aplicación en el Taller:*

Proyecto2

### Unidad 6 - Tecnología y sociedad.....70

#### *Bloque 6.A: Conceptos*

- 1.-La Primera Revolución Industrial.
- 2.-La Segunda Revolución Industrial.
- 3.-La Tercera Revolución Industrial.
- 4.-Desarrollo sostenible.

#### *Bloque 6.B: Procedimientos manuscritos.*

#### *Bloque 6.D: Tecnología asistida por ordenador.*

### Unidad 7 – El hardware del ordenador..78

- 1.-El hardware.
- 2.-Funcionamiento de un ordenador.
- 3.-Evolución del ordenador.
- 4.-La postura adecuada para trabajar con el ordenador.

### Unidad 8 – Programas para crear documentos de texto.....88

- 1.-Los programas informáticos.
- 2.-El programa Libre Office.
- 3.-Herramientas de Google Docs (Drive).
- 4.-Procesador de texto online de Google.

### Unidad 9 – GIMP para crear dibujos y retocar fotos.....96

- 1.-Gimp para dibujar imágenes.
- 2.-Gimp para edición de fotos.

### Plan lector.....103

- 1.- Ficha trimestre 1.
- 2.- Ficha trimestre 2.
- 3.- Ficha trimestre 3.

## PRÓLOGO

Bienvenido al IES Ferrer i Guàrdia de Valencia. Tienes entre manos el Cuaderno Teórico-Práctico que hemos redactado tus profesores de la asignatura de Tecnología. Sabemos que es nueva para ti, y ya te adelantamos que vas a disfrutarla mucho: aprendemos haciendo.

### 1.- NORMATIVA

Lo hemos organizado de acuerdo con la normativa oficial publicada en la Comunidad Valenciana y que es la siguiente:

#### **Contenido y criterios de evaluación de la asignatura TECNOLOGÍA del curso 1º ESO**

Bloque 1: Resolución de problemas tecnológicos y comunicación técnica. Curso 1º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	CC
Descripción de las fases del Proyecto Tecnológico. Análisis morfológico y funcional de objetos tecnológicos. Normas de seguridad del aula-taller. Diseño de un prototipo que de solución a un problema técnico. Selección de recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente para la resolución de problemas tecnológicos. Elaboración de la documentación necesaria para la planificación de la construcción de un prototipo. Construcción de prototipos. Evaluación de prototipos construidos. Criterios de normalización. Croquis y bocetos como elementos de información de objetos del entorno escolar. Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión. Estrategias lingüísticas y no lingüísticas. Respeto en el uso del lenguaje. Conocimiento de estructuras y técnicas de aprendizaje cooperativo. Uso de las TIC para colaborar y comunicarse.	BL1.1. Analizar objetos técnicos para conocer su utilidad.	CMCT
	BL1.2. Identificar, a partir de un ejemplo concreto, las etapas necesarias para la realización de un proyecto tecnológico desde su fabricación hasta su comercialización.	CMCT CAA
	BL1.3. Representar croquis y bocetos para utilizarlos como elementos de información gráfica de objetos del entorno escolar.	CMCT CEC
	BL1.4. Participar en intercambios comunicativos del ámbito personal, académico, social o profesional aplicando las estrategias lingüísticas y no lingüísticas del nivel educativo propias de la interacción oral utilizando un lenguaje no discriminatorio.	CCLI CAA CSC
	BL1.5. Participar en equipos de trabajo para conseguir metas comunes asumiendo diversos roles con eficacia y responsabilidad, apoyar a compañeros y compañeras demostrando empatía y reconociendo sus aportaciones y utilizar el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.	CAA CSC SIEE
	BL1.6. Planificar las operaciones y realizar el diseño del proyecto, con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente, elaborando la documentación necesaria.	SIEE CSC CMCT
	BL1.7. Realizar de forma eficaz tareas, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.	CAA SIEE
	BL1.8. Construir un proyecto tecnológico, siguiendo la planificación previa realizada, teniendo en cuenta las condiciones del entorno de trabajo, colaborar y comunicarse para alcanzar el objetivo, utilizando diversas herramientas como las TIC o entornos virtuales de aprendizaje, aplicar buenas formas de conducta en la comunicación y prevenir, denunciar y proteger a otros de las malas prácticas.	SIEE CD CSC
	BL1.9. Evaluar el proyecto construido para verificar el funcionamiento del prototipo y el cumplimiento de las especificaciones y las condiciones iniciales.	CMCT SIEE
	BL1.10. Escribir la memoria técnica del proyecto realizado, en diversos formatos digitales, cuidando sus aspectos formales, utilizando la terminología conceptual correspondiente y aplicando las normas de corrección ortográfica y gramatical y ajustados a cada situación comunicativa, para transmitir sus conocimientos, de forma organizada y no discriminatoria.	CMCT CCLI CD CAA
	BL1.11. Comunicar oralmente el contenido de la memoria técnica previamente planificado, aplicando la terminología conceptual correspondiente, las normas de la prosodia y la corrección gramatical y ajustados a las propiedades textuales de cada tipo y situación comunicativa, para transmitir de forma organizada los resultados obtenidos en el proyecto realizado, con un lenguaje no discriminatorio.	CMCT CCLI CAA

Bloque 2: Materiales de uso técnico. Curso 1º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	CC
Materiales de uso técnico: madera y materiales de construcción. Obtención y clasificación de la madera y de los materiales de construcción. Relación entre las propiedades y la estructura interna de la madera y de los	BL2.1. Analizar los métodos de obtención y las propiedades de la madera utilizada en la fabricación de proyectos tecnológicos.	CMCT CAA
	BL2.2. Interpretar textos orales procedentes de fuentes diversas, utilizando las estrategias de comprensión oral, para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido, la aplicación de sus conocimientos y la realización de tareas de aprendizaje.	CCLI CAA

materiales de construcción. Técnicas de manipulación y mecanizado de la madera y de los materiales de construcción. Manejo de máquinas y herramientas para trabajar la madera. Normas de seguridad y salud. Estrategias de comprensión oral.	BL2.3. Describir la estructura interna de diferentes materiales técnicos, así como las alteraciones a las que pueden ser sometidos, para mejorar sus propiedades teniendo en cuenta el uso al que van destinados.	CMCT CCLI CAA
	BL2.4. Manipular y mecanizar madera considerando sus propiedades para utilizar las herramientas adecuadas aplicando las correspondientes normas de seguridad y salud.	CMCT SIEE

Bloque 3: Estructuras y mecanismos. Curso 1º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	CC
Tipos de estructuras. Triangulación. Tipos de esfuerzos y sus aplicaciones.	BL3.1. Analizar los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras así como la transmisión de los mismos entre los elementos que lo configuran experimentándolo en prototipos.	CMCT CAA
	BL3.2. Describir las características de cada tipo de estructura e identificarlas en ejemplos de la vida real utilizando información escrita, audiovisual y digital.	CMCT CCLI

Bloque 4: Tecnologías de la información y la comunicación. Curso 1º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	CC
Hardware: componentes de un ordenador, periféricos y sustitución de piezas básicas. Software: Tipos, licencias y sistemas operativos. Estrategias de comprensión lectora. Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Estrategias de filtrado en la búsqueda información. Realización, formateado sencillo e impresión de documentos de texto. Diseño de presentaciones multimedia. Estudios y profesiones vinculados con la materia.	BL4.1. Identificar las diferentes partes de un equipo informático para realizar reparaciones o mejoras.	CD
	BL4.2. Catalogar el software básico que permite trabajar con equipos informáticos.	CD
	BL4.3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes, a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada, organizando la información mediante procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos, registrándola en papel o almacenándola digitalmente para obtener textos del ámbito académico o profesional.	CCLI CAA CD
	BL4.4. Leer textos, en formatos diversos y presentados en soporte papel o digital, utilizando las estrategias de comprensión lectora para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre los contenidos, la ampliación de sus conocimientos y la realización de tareas.	CCLI CAA
	BL4.5. Crear y editar contenidos digitales como documentos de texto o presentaciones multimedia con sentido estético utilizando aplicaciones informáticas de escritorio para exponer un objeto tecnológico.	CD CAA
	BL4.6. Investigar los estudios y profesiones vinculados con la materia, mediante el uso de las TIC, e identificar los conocimientos, habilidades y competencias que demanda el mercado laboral, para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.	CSC SIEE

La tercera columna, CC, corresponde a **COMPETENCIAS DEL CURRÍCULO** según la siguiente Leyenda:

<p>CCLI: Competencia comunicación lingüística  CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  CD: Competencia digital.  CAA: Competencia aprender a aprender  CSC: Competencias sociales y cívicas  SIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  CEC: Conciencia y expresiones culturales</p>
--

## **2.- ¿DE QUÉ VA NUESTRA ASIGNATURA DE TECNOLOGÍA?**

La tecnología, como área de actividad del ser humano, trata de resolver problemas y necesidades individuales y colectivas, mediante la invención, fabricación y uso de objetos, máquinas, servicios y sistemas técnicos. Para ello emplea los recursos de la sociedad en la que está inmersa.

La aceleración producida en el desarrollo tecnológico durante el siglo XX justifica la necesidad formativa en este campo ya desde niños. Precisamos de conocimientos suficientes para ser agentes activos en este proceso, ya sea como consumidor de los recursos que la tecnología pone en nuestras manos o como productor de innovaciones. Este currículo pretende definir esos conocimientos y las líneas metodológicas que orientan su didáctica en el aula.

En nuestra asignatura de Tecnología, presente en todos los cursos de la E.S.O. y Bachiller, vamos a fomentar tu aprendizaje de conocimientos y el desarrollo de tus destrezas que te permitirán tanto comprender cualquier objeto técnico, como su utilización. Así mismo usaremos las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como herramientas en este proceso y no como fin en sí mismas, que pasaría a ser objetivo de otra asignatura.

En el espíritu con que nació esta joven asignatura está el desarrollar en ti capacidades que fomenten tu espíritu innovador en la búsqueda de soluciones a problemas existentes. Por tanto, podemos entender que nuestra materia de Tecnología se articula en torno al binomio formado por conocimiento+acción, ambos con un peso específico equivalente. Una continua manipulación de materiales sin los conocimientos técnicos necesarios nos puede conducir al activismo y, del mismo modo, un proceso de enseñanza-aprendizaje puramente académico, carente de experimentación, manipulación y construcción, puede derivar en un enciclopedismo tecnológico inútil.

## **3.- ASÍ LO CONSEGUIMOS**

Teniendo en cuenta estos postulados, se plantea la necesidad de una actividad metodológica apoyada en cuatro principios, a los que da respuesta el esquema de cada Tema de este Cuaderno Teórico-Práctico.

- Por un lado, se hace imprescindible la adquisición de los conocimientos técnicos y científicos necesarios para comprender y desarrollar la actividad tecnológica. Forma el *Bloque A: Conceptos*.
- En segundo lugar, estos conocimientos adquieren su razón de ser cuando se aplican en la práctica, que la hay de diversa índole. Por ejemplo, ejercicios en relación a los conceptos explicados o el análisis de objetos tecnológicos existentes, su manipulación y transformación, sin olvidar que éste ha de trascender el propio objeto e integrarlo en el ámbito social y cultural de la época en que se produce. Forma el *Bloque B: Procedimientos manuscritos*.
- En tercer lugar, la posibilidad de emular procesos de resolución de problemas a través del llamado Método de Proyecto. Con él culminamos tu aprendizaje al proponerte trabajar sobre lo aprendido, y hacerlo en grupos como medio para desarrollar cualidades muy útiles en tu futuro trabajo profesional dentro de un equipo. Forma el *Bloque C: Aplicación en el Taller*.
- En cuarto lugar, nos interesa el uso de las nuevas tecnologías para complementar lo anterior desde otra perspectiva, desde tu autonomía. Forma el *Bloque D: Tecnología asistida por ordenador*.

#### **4.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

En este Cuaderno Teórico-Práctico, la atención a la diversidad está contemplada de dos maneras:

- Adaptación del examen del *Bloque A: Conceptos*.
- Las actividades propuestas en el *Bloque B: Procedimientos manuscritos* corresponden a tres niveles de dificultad progresiva (baja, media y alta), según los parámetros establecidos en la programación de aula de este curso.

#### **5.- ORGANIZACIÓN DE LAS CLASES**

¡Seguro que al entrar por primera vez te llama la atención nuestra aula! Tiene dos partes:

a) **Aula ordinaria:** una hora/semana en que no debes olvidar traerte este Cuaderno Teórico-Práctico para:

- Explicar el *Bloque A: Conceptos*, escuchar, preguntar dudas.
- Realizar parte del *Bloque B: Procedimientos manuscritos*, otra parte de los ejercicios los harás en casa.
- Examinarte, exponer los trabajos y las actividades complementarias.

b) **Taller:** una hora cada dos semanas la mitad del grupo asiste al Taller (alternativamente con el desdoble en el Aula de ordenadores) para desarrollar el *Bloque C:*

- Construir los Proyectos: por parejas el primer trimestre y después en grupos de tres.
- Taquillas: hay 1 taquilla por curso, cada taquilla tiene 4 compartimentos, en cada compartimento se guardan los proyectos de 2 grupos.
- Cada grupo debe tener una bolsa grande para guardar su proyecto, piezas y documentos.
- Hay 8 bancos de trabajo con su panel de herramientas organizadas por colores.

c) **Aula de ordenadores:** una hora cada dos semanas la mitad del grupo asiste al Aula de ordenadores para:

- Aprender las herramientas informáticas: búsqueda en Internet, crear documentos de texto y presentaciones, dibujar y editar imágenes.
- Utilizar aplicaciones informáticas para practicar contenidos de Tecnología.

#### **6.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

<b>Conceptos (40%)</b>	<b>Procedimientos (55%)</b>	<b>Actitudes (5%)</b>
Exámenes	Cuaderno Teórico-Práctico: <i>Bloque B:</i> 20% + Aula Informática: 15% + Aula Taller: 20% (Proyecto 15% y Memoria 5%):	- Asistencia y puntualidad - Comportamiento - Participación, trabajo en equipo - Respeto a los compañeros y profesores - Respeto de las normas de seguridad del taller de Tecnología y aula de informática - Organización, orden y limpiezas - Cuidado de los materiales

**¡Advertencia!** Una nota inferior a 3 en alguno de los tres bloques supone el suspenso en la evaluación. La nota del curso es la media de la nota de las tres evaluaciones. La evaluación extraordinaria de julio es de contenidos mínimos de todo el curso.



## **PRUEBA INICIAL**

En estas preguntas descubrirás que los problemas en Tecnología pueden tener varias respuestas válidas, y que usando paciencia, imaginación y creatividad mejoran las soluciones encontradas.

- 1) ¿Qué herramientas utilizarías para clavar un clavo en un trozo de madera?
  
- 2) ¿Qué herramientas utilizarías para sacar una chincheta de la suela del zapato?
  
- 3) ¿El cartabón es una herramienta de trazar o de medir?
  
- 4) ¿Qué herramientas usarías para medir la altura de una puerta?
  
- 5) ¿Cómo medirías el diámetro de un balón de baloncesto? Haz un dibujo explicativo.
  
- 6) ¿Qué harías si tienes que usar unas tijeras que no cortan bien?
  
- 7) Dibuja un martillo y una maza. Explica sus diferencias.
  
- 8) ¿Con qué herramientas se puede cortar la chapa de madera?
  
- 9) ¿Qué herramientas tienes en tu casa?
  
- 10) ¿Dónde se guardan las herramientas al acabar la clase de Tecnología?

## **Unidad 1. – LAS HERRAMIENTAS DEL TALLER DE TECNOLOGÍA**

### **BLOQUE 1.A- Las Herramientas: Conceptos**

Estrenas instituto y estrenas tipo de aula. Lo que más llama la atención es la zona de Taller, con los bancos de trabajo y sus paneles llenos de herramientas, ¿verdad?

Pues antes de tocarlas... hands off !!, has de aprender a que no te dañen, pues acabas de convertirte en el elemento más frágil del taller: muchos de los objetos que ves pueden causarte daño. No debes tener miedo pero sí precaución. Y estos conocimientos previos:

#### **1.- NORMAS DE HIGIENE Y SEGURIDAD**

La higiene es la parte de la medicina que tiene por objeto conservar la salud y prevenir las enfermedades. En nuestro caso, prevenir dolencias por trabajar en el Taller.

La seguridad es la prevención y protección personal frente a los riesgos propios de una actividad determinada. En nuestro caso, riesgos al construir proyectos tecnológicos.

##### **1.1.- NORMAS DE HIGIENE**

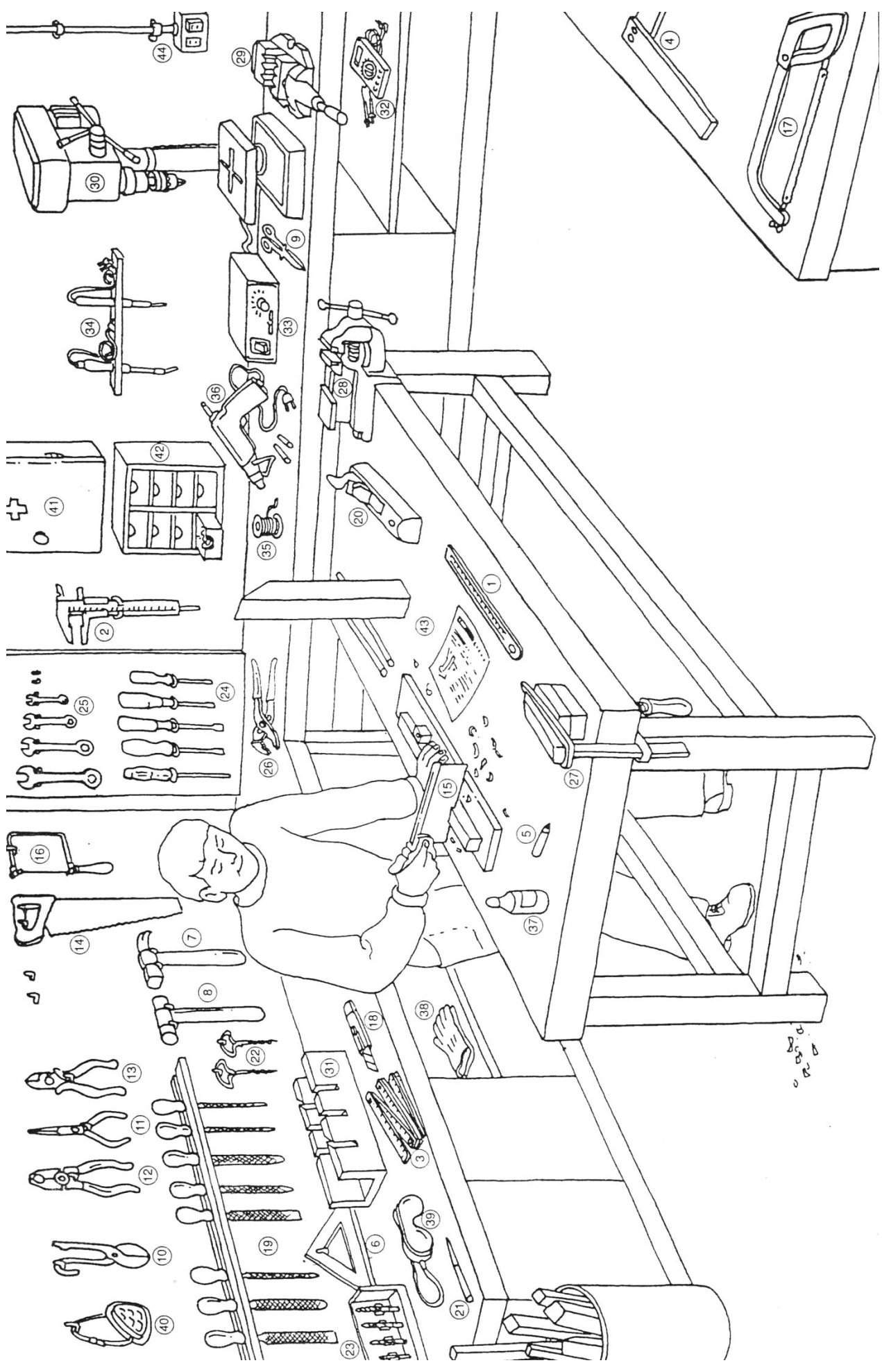
- Mantén el Taller siempre limpio:
  - \* Mientras trabajas, ten ordenada la mesa y coloca las herramientas que no estés usando en su sitio.
  - \* Cuando acabes de trabajar, usa las papeleras y limpia tu lugar de trabajo: usa el cepillo de mano para la mesa, nunca la mano para evitar clavarte astillas, ni las soples, pues puedes metérselas en los ojos a un compañero. Para el suelo usa escoba y recogedor para barrer el entorno del banco de trabajo de tu grupo.
- Mantén las manos limpias y secas.
- Comunica inmediatamente al profesorado cualquier dolencia o lesión.
- El exceso de ruido provoca agresividad, irritabilidad y falta de concentración. Procura trabajar de manera lo más silenciosa posible.

##### **1.2.- NORMAS DE SEGURIDAD**

- Para evitar engancharte con las herramientas o máquinas, recógete el pelo en una coleta y no llesves ropas anchas, collares ni bufandas.
- Durante la función de medida y trazado de las piezas a cortar, proponte seriamente lo de ahorrar material, elige la distribución con la que menos se malgaste o los restos a reciclar.
- Cuida las herramientas y las máquinas:
  - \* Debes conocer las técnicas de empleo de cada una de ellas antes de empezar a usarlas
  - \* No las uses para funciones para las que no están concebidas.
  - \* No uses las que desconozcas.
  - \* Antes de usarlas, comprueba que están en perfecto estado.
  - \* Devuélvelas a su sitio del panel, bien colgadas, teniendo en cuenta, además, su color.
- No juegues con las herramientas ni las lances a un compañero.
- Las máquinas herramientas debes usarlas delante de un profesor.
- No corras en el taller, ni comas ni bebas.
- No te acerques a un compañero que esté cortando, pues puedes provocar un accidente.
- Fíjate en la organización interna del Taller: dónde están las salidas, dónde se está trabajando con las máquinas y dónde están los elementos que necesitas.
- No manipules los proyectos de otros grupos, ni sus taquillas ni sus herramientas.

#### **2.- LAS HERRAMIENTAS DE UN TALLER GENÉRICO**

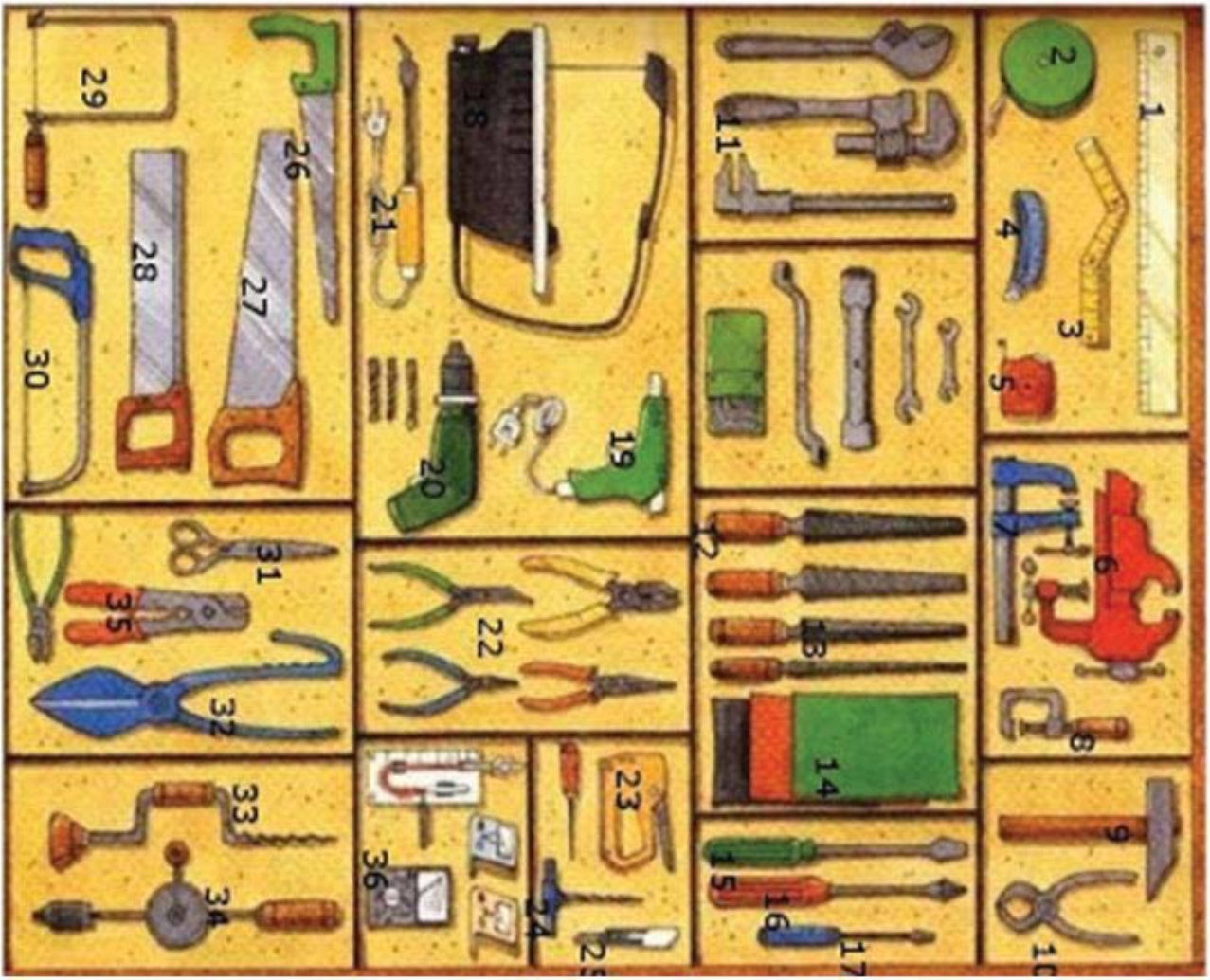
A continuación tienes el dibujo de un taller genérico. ¡Míralo con atención!



Observa la foto del taller anterior y rellena la tabla siguiente:

Nº	NOMBRE	PARA QUE SIRVE
1		
2		
3 a		
3 b		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19 a		
19 b		
20		
21		
22		
23		
24		
25 a		
25 b		
26		
27		
28		
29		
30 a		
30 b		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		

### 3.- LAS HERRAMIENTAS DEL TALLER DE TECNOLOGÍA



Escribe los nombres numeradamente en los huecos equivalentes de abajo
