

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

#### Identificación

<b>Tipo de programación didáctica:</b>	Programación didáctica para un estudio y un área/materia/ámbito.
<b>Docentes responsables:</b>	Clara Rodriguez Rodriguez- M <sup>a</sup> Rosaria Tudisco Melian
<b>Punto de partida:</b>	Dado que los alumnos cursan por vez primera la materia de tecnología, ya que no existe como tal en primaria, esta programación servirá como primera toma de contacto donde el alumno descubrirá la finalidad de la tecnología, las fases del proceso tecnológico y lo que lleva implícito dicho proceso como es el uso de materiales, necesidad del dibujo como medio de comunicación, la importancia de las TIC's en tecnología, operadores básicos que expliquen cómo funcionan las cosas, e incluso los efectos negativos que el uso de la tecnología puede ocasionar.
<b>Introducción:</b>	<p>El departamento de Tecnología está compuesto por: <b>Clara Rodríguez Rodríguez y M.<sup>a</sup> Rosaria Tudisco Melián.</b></p> <p>En el primer ciclo, Tecnologías, está considerada como materia obligatoria para todo el alumnado en primero, segundo curso y 3ºESO PMAR y es optativa de oferta obligatoria en el tercero.</p> <p>El presente documento se refiere a la programación de 1º ESO.</p> <p>La elaboración de la programación ha partido de los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El P.E.C.</li> <li>- El P.C.C</li> <li>- El currículo de Canarias.</li> </ul> <p><b>El Decreto 83/2016, de 4 julio</b>(publicaado en el BOC nº136, 15 julio 2016)<b>para la programación de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La evaluación del proceso de enseñanza del curso pasado.</li> <li>- La memoria de fin de curso.</li> <li>- El alumnado</li> </ul> <p>Teniendo en cuenta estos aspectos se han introducido los cambios considerados oportunos respecto a cursos anteriores con un doble objetivo: mejorar la actividad docente y adecuar esta programación a la realidad.</p>

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

#### Justificación:

La **materia de tecnología** utiliza como principal elemento de trabajo el **método de proyectos** que consiste en proyectar o diseñar objetos tecnológicos partiendo de un problema o necesidad que se quiere resolver, para pasar después a construir lo proyectado y evaluar o verificar posteriormente su validez.

#### Medidas ordinarias:

Partir de los conocimientos previos de los alumnos (evaluación inicial), para detectar qué saben los alumnos y programar convenientemente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Uso de metodologías diversas .

Propuestas de actividades diferenciadas

Empleo de materiales didácticos no homogéneos (complementarios).

Flexibilidad en los agrupamientos.

#### Medidas extraordinarias:

Partiremos de una evaluación inicial para detectar qué sabe el alumno y así poder configurar un conjunto de actividades específicas. Esta adaptación no reviste una complicación notable para la programación didáctica ya que ésta prevé en su desarrollo la realización de actividades de refuerzo destinadas a ayudar en la adquisición de aprendizajes que se presentan difíciles para determinados alumnos.

En el caso de que sea necesaria una adaptación más compleja, nos remitiremos al Departamento de Orientación para contar con el correspondiente Informe Psicopedagógico que determine el nivel de incompetencia curricular del alumno y así poder programar específicamente para él, modificando los elementos prescriptivos del currículo. En el caso de que nos encontremos con alumnos con necesidades educativas específicas, también recurriremos al Departamento de Orientación del Centro.

En todos estos casos, la filosofía que este departamento adoptará sobre la atención a aquellos alumnos que precisen cualquier tipo de adaptación sobre los contenidos ya sea significativamente o no, se asentará sobre el principio de normalización del currículo es decir tratar que todos los alumnos alcancen los contenidos mínimos marcados. Para ello en ocasiones se recurrirá a fichas que se centrarán en un solo concepto y proporcionan todas las actividades necesarias para comprenderlo. En otros casos abarcarán contenidos más amplios y trabajarán no sólo los conceptos, sino también las técnicas básicas de aprendizaje, como son la comprensión lectora, la interpretación de esquemas, la expresión escrita, etc. En cualquier caso se plantearán actividades de repaso y refuerzo de aquellos conceptos, que por su nivel de complejidad, nivel de abstracción o importancia en el contexto de la Tecnología se consideran clave para el alumnado.

**Estrategias para el refuerzo:** La asignatura es de evaluación continua, lo que supone que los contenidos de una unidad son siempre aplicables, por lo que el alumno superará los contenidos de una evaluación si su progreso a lo largo de la evaluación y trimestre es favorable. El profesor siempre puede considerar la repetición de alguna actividad de evaluación, si así lo estima oportuno. Los planes de refuerzo serán subidos a la página web del centro al término de cada evaluación. Están dirigidos a aquellos alumnos que no hayan superado o estén flojos en la materia. El objetivo es que hagan en casa durante las vacaciones una serie de tareas y así poder reforzar los contenidos mínimos impartidos durante esa evaluación.

#### RECURSOS:

##### Para el alumno:

##### a) Materiales de aula y materiales elaborados:

-Modelos a escala, maquetas prefabricadas o elaboradas por los alumnos ya existentes en el almacén del Aula-Taller de años anteriores; utensilios: pizarra, rotuladores o tiza.

-Cuaderno del alumno, útiles de dibujo (compás, regla, escuadra, cartabón, etc.).

b) **Material audiovisual:** Diapositivas y proyector de diapositivas; proyector de transparencias; vídeo, radio y TV; grabadora de audio y radiocasete con reproductor de CD.

c) **Material informático:** hardware y software propio de las Aulas de Informática del centro (Aulas Medusa) e Internet.

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

**d)Recursos impresos:**

Fichas de trabajo (fichas de observación o registro de datos, encuestas, entrevistas,etc.); periódicos y revistas; biblioteca, manuales, prontuarios, catálogos, etc.

**e)Material del Aula-Taller:**

- Incluye varias colecciones de herramientas, material de electrónica y máquinas-herramientas del Aula-Taller.
- Aparatos de laboratorio; materias primas (comerciales y recicladas); prototipos y maquetas; carpeta de trabajo.
- Material necesario para realizar cada una de las tareas/proyectos programadas para el curso.

**Para el profesor**

A los recursos y materiales anteriores debemos añadir los siguientes:

**a)Materiales curriculares:**

Proyecto Educativo de Centro y Programación Didáctica Anual del departamento de Tecnología.

Currículos oficiales del área de Tecnología y de Informática de la Comunidad Autónoma Canaria (Decreto 127/2007, de 24 de mayo).

**b)Materiales impresos:**

Esquemas o mapas conceptuales; Guías didácticas; Libros de texto vigentes y libros de texto de diversas editoriales como materiales de apoyo para la elaboración de materiales mixtos.

**c)Material audiovisual:** Cañón-proyector.

Se ha habilitado una web del departamento cuyo link se encuentra dentro de la página web del centro (<http://tecnologia-ies-santa-brigida.webnode.es/>) donde el alumnado podrá consultar actividades e información relacionada con la materia. También tendrán a su disposición, la página de contenidos específicos de tecnología cuya suscripción anual se paga con parte de la aportación que hacen los alumnos al departamento: <http://www.tecno12-18.com/> Se utilizará la plataforma de EVAGD para facilitarles materiales curriculares a los alumnos, así como actividades, enlaces a páginas de interés y otros recursos que se consideren adecuados. Asimismo se utilizará dicha plataforma para la entrega de actividades en formato digital, potenciando de esta forma el uso de las TIC's.

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:**

- Observación directa del aula y libreta 30%
- Elaboración de proyectos 20%
- Elaboración de trabajos 20%
- Pruebas escritas 20%
- Participación en los foros 10%

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

#### Concreción de los objetivos al curso:

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, construir objetos o sistemas que resuelvan el problema estudiado y evaluar, al final, su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Analizar, intervenir, diseñar, elaborar y manipular de forma segura y precisa materiales, objetos y sistemas técnicos-tecnológicos, adquiriendo los conocimientos suficientes y desarrollando las destrezas técnicas adecuadas.
3. Analizar los objetos y sistemas tecnológicos 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; y particularizándolo a las especificidades de la comunidad canaria.
6. Manejar con soltura aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar, compartir y publicar información, conociendo las funciones de los componentes físicos de un ordenador y de otros dispositivos electrónicos, así como su funcionamiento y formas de conectarlos.
7. Emplear de forma habitual las redes de comunicaciones, valorando la importancia para Canarias del uso de las tecnologías de la comunicación informática como elemento de acercamiento interinsular y con el resto del mundo.
8. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano. Emplear de forma habitual las redes de comunicaciones, valorando la importancia para Canarias del uso de las tecnologías de la comunicación informática como elemento de acercamiento interinsular y con el mundo.
9. Actuar de forma dialogante, flexible y responsable en el trabajo en equipo, en la búsqueda de soluciones, en la toma de decisiones y en la ejecución de las tareas recomendadas con actitud de respeto, cooperación, tolerancia y solidaridad. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano y a la resolución de problemas tecnológicos en el aula.

#### Secuencia y temporalización

#### Unidad de programación: Introducción

**Sinopsis:** Se trata de averiguar a través de una evaluación inicial qué conocimientos tienen los alumnos de los procesos tecnológicos, ya que la materia es completamente nuevo para el alumnado que la cursa por primera vez.

#### Fundamentación curricular

**Criterios de evaluación:** STEE01C01

**Competencias:** (CD) Competencia digital  
(AA) Aprender a aprender  
(CSC) Competencias sociales y cívicas  
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Instrumentos de evaluación:** - Cuestionario de evaluación inicial

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

#### Fundamentación metodológica

<b>Métodos de enseñanza y metodología:</b>	(END) Enseñanza no directiva
<b>Espacios:</b>	Aula clase
<b>Agrupamientos:</b>	(TIND) Trabajo individual
<b>Recursos:</b>	Fotocopias

#### Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

<b>Estrategias para desarrollar la educación en valores:</b>	A través de esta evaluación se pretende averiguar hasta qué punto son conscientes del cuidado del medio ambiente (conocimiento del reciclado) y el buen uso de las nuevas tecnologías.
<b>Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:</b>	Plan lector

#### Implementación

<b>Periodo de implementación:</b>	Del 18/09/2017 0:00:00 al 22/09/2017 0:00:00
<b>Áreas/materias/ámbitos implicados:</b>	Biología y Geología.

#### Valoración de ajuste

**Desarrollo:**  
**Propuesta de mejora:**

#### Unidad de programación: El proceso tecnológico.

<b>Sinopsis:</b>	Se pretende que el alumno conozca las fases del proceso tecnológico y la importancia que cada una tiene durante el transcurso de la resolución de necesidades humanas.
------------------	--

#### Fundamentación curricular

<b>Criterios de evaluación:</b>	STEE01C01
<b>Competencias:</b>	(CD) Competencia digital (AA) Aprender a aprender (CSC) Competencias sociales y cívicas (SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

**Instrumentos de evaluación:** Cuaderno de clase  
Actividades on-line

#### Fundamentación metodológica

**Métodos de enseñanza y metodología:** (EDIR) Enseñanza directiva

**Espacios:** Aula-clase  
Aula de informática

**Agrupamientos:** (GGRU) Gran Grupo, (TIND) Trabajo individual

**Recursos:** Pagina de contenidos específicos: Tecno 12-18  
Actividades tipo hot potatoes

#### Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

**Estrategias para desarrollar la educación en valores:** La necesidad de utilizar materiales reciclados como manera eficaz de mitigar los problemas medioambientales que generan los procesos tecnológicos, para ello desde el comienzo de curso se realiza una campaña de recogida de materiales de reciclaje (cartones, latones, plásticos,etc)

**Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:** Proyecto CLIL  
Plan lector

#### Implementación

**Periodo de implementación:** Del 25/09/2017 0:00:00 al 29/09/2017 0:00:00

**Áreas/materias/ámbitos implicados:**

#### Valoración de ajuste

**Desarrollo:** La temporalización es aproximada, ya que se pueden dar circunstancias ajenas al departamento con el que no se cuenta al principio, tales como salidas complementarias y/o extraescolares.

**Propuesta de mejora:**

#### Unidad de programación: Dibujo técnico

**Sinopsis:** Se pretende que el alumno sea capaz de comunicarse de una forma básica utilizando instrumentos y técnicas específicas del dibujo técnico

#### Fundamentación curricular

**Criterios de evaluación:** STEE01C04, STEE01C02, STEE01C01

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

<b>Competencias:</b>	(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (AA) Aprender a aprender (SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CEC) Conciencia y expresiones culturales (CL) Comunicación lingüística (CD) Competencia digital (CSC) Competencias sociales y cívicas
<b>Instrumentos de evaluación:</b>	- Cuadernos - Proyecto caja del tángram - Planos digitales

#### Fundamentación metodológica

<b>Métodos de enseñanza y metodología:</b>	(EDIR) Enseñanza directiva, (SIM) Simulación
<b>Espacios:</b>	Aula clase Aula informática Taller
<b>Agrupamientos:</b>	(GHET) Grupos Heterogéneos
<b>Recursos:</b>	- Ordenadores - Materiales reciclados - Herramientas - Herramientas de corte unión, etc. - Materiales de unión y sujeción

#### Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

<b>Estrategias para desarrollar la educación en valores:</b>	Para realizar el proyecto técnico propuesto, se hará especial mención en la necesidad de utilizar materiales reciclados como manera eficaz de mitigar los problemas medioambientales que causa el uso excesivo de los derivados del papel.
<b>Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:</b>	- Proyecto CLIL - Plan lector

#### Implementación

<b>Periodo de implementación:</b>	Del 02/10/2017 0:00:00 al 31/10/2017 0:00:00
<b>Áreas/materias/ámbitos implicados:</b>	Educación Plástica, Visual y Audiovisual

#### Valoración de ajuste

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

**Desarrollo:** La temporalización es aproximada, ya que se pueden dar circunstancias ajenas al departamento con el que no se cuenta al principio, tales como salidas complementarias y/o extraescolares.

**Propuesta de mejora:**

#### Unidad de programación: El ordenador. Presentaciones digitales

**Sinopsis:** Se pretende que el alumnado sea capaz de diferenciar las dos partes fundamentales de un ordenador: Hardware y software; elaborar una presentación digital a través del programa Impress del paquete Libre Office para utilizar en todas las materias del curso.

#### Fundamentación curricular

**Criterios de evaluación:** STEE01C02, STEE01C08

**Competencias:**  
(CL) Comunicación lingüística  
(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
(CD) Competencia digital  
(CEC) Conciencia y expresiones culturales  
(AA) Aprender a aprender  
(CSC) Competencias sociales y cívicas

**Instrumentos de evaluación:** - Presencia digital

#### Fundamentación metodológica

**Métodos de enseñanza y metodología:**

**Espacios:** - Aula de informática

**Agrupamientos:** (GGRU) Gran Grupo, (TIND) Trabajo individual

**Recursos:**  
- Ordenadores  
- Tutorial  
-www.tecno12-18.es

#### Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

**Estrategias para desarrollar la educación en valores:** Hacer buen uso de las nuevas tecnologías.

**Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:** Plan lector  
Proyecto CLIL.

#### Implementación

**Periodo de implementación:** Del 01/11/2017 0:00:00 al 17/11/2017 0:00:00



## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

**Áreas/materias/ámbitos implicados:**

Todas las materias.

#### Valoración de ajuste

**Desarrollo:**

La temporalización es aproximada, ya que se pueden dar circunstancias ajenas al departamento con el que no se cuenta al principio, tales como salidas complementarias y/o extraescolares.

**Propuesta de mejora:**

#### Unidad de programación: Propiedades de los materiales. Maderas

**Sinopsis:**

Dada la necesidad de usar materiales técnicos el alumno debe conocer las propiedades básicas para poder elegir el material idónea en el trabajo desarrollado.

Mediante la realización de un tangram podrá conocer de primera mano las propiedades, técnicas de trabajo y herramientas específicas para la madera

#### Fundamentación curricular

**Criterios de evaluación:**

STEE01C03, STEE01C01, STEE01C02, STEE01C08, STEE01C04

**Competencias:**

(CL) Comunicación lingüística  
(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
(AA) Aprender a aprender  
(CSC) Competencias sociales y cívicas  
(CD) Competencia digital  
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

**Instrumentos de evaluación:**

- Tangram madera
- Caja del tangram
- Cuaderno
- Archivos planos
- Observación directa

#### Fundamentación metodológica

**Métodos de enseñanza y metodología:**

(EDIR) Enseñanza directiva, (INVG) Investigación guiada

**Espacios:**

Aula clase  
Aula informática  
Taller

**Agrupamientos:**

(GGRU) Gran Grupo, (TIND) Trabajo individual

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

**Recursos:**

- Ordenadores
- Material reciclado (cartón)
- Utiles de dibujo técnico.
- Herramientas para trabajar la madera
- Madera

#### Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

**Estrategias para desarrollar la educación en valores:** Se hace especial mención a la necesidad de trabajar con eficiencia y precisión para realizar bien la tarea y para evitar estropear materiales y herramientas innecesariamente. Optimizar recursos

**Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:**

- Proyecto CLIL
- Plan lector

#### Implementación

**Periodo de implementación:** Del 20/11/2017 0:00:00 al 31/01/2018 0:00:00

**Áreas/materias/ámbitos implicados:**

#### Valoración de ajuste

**Desarrollo:** La temporalización es aproximada, ya que se pueden dar circunstancias ajenas al departamento con el que no se cuenta al principio, tales como salidas complementarias y/o extraescolares.

**Propuesta de mejora:**

#### Unidad de programación: Estructuras y mecanismos

**Sinopsis:** Pretendemos que el alumno reconozca que vivimos rodeados de estructuras, sus diferencias y características principales, así como algunos operadores básicos que se usan en máquinas.

#### Fundamentación curricular

**Criterios de evaluación:** STEE01C04, STEE01C05, STEE01C08, STEE01C01

**Competencias:**

- (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- (AA) Aprender a aprender
- (SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- (CEC) Conciencia y expresiones culturales
- (CL) Comunicación lingüística
- (CD) Competencia digital
- (CSC) Competencias sociales y cívicas

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

- Instrumentos de evaluación:**
- Estructura casa
  - Operadores mecánicos realizados en cartón (poleas, palanca, etc.)
  - Cuaderno clase
  - Observación directa en el aula y taller

#### Fundamentación metodológica

- Métodos de enseñanza y metodología:** (EDIR) Enseñanza directiva
- Espacios:**
- Aula clase
  - Aula informática
  - Taller
- Agrupamientos:** (TIND) Trabajo individual, (GGRU) Gran Grupo
- Recursos:**
- Papel reciclado
  - Materiales de unión
  - Herramientas de corte y unión
  - Página web Tecno 12-18

#### Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

- Estrategias para desarrollar la educación en valores:** Para realizar el proyecto técnico propuesto, se hará especial mención en la necesidad de utilizar materiales reciclados como manera eficaz de mitigar los problemas medioambientales que causa el uso excesivo de los derivados del papel.
- Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:**
- Proyecto CLIL
  - Plan lector

#### Implementación

- Periodo de implementación:** Del 01/02/2018 0:00:00 al 23/03/2018 0:00:00
- Áreas/materias/ámbitos implicados:**

#### Valoración de ajuste

- Desarrollo:** La temporalización es aproximada, ya que se pueden dar circunstancias ajenas al departamento con el que no se cuenta al principio, tales como salidas complementarias y/o extraescolares.

#### Propuesta de mejora:

#### Unidad de programación: Electricidad

- Sinopsis:** Identificar, representar, simular y construir un circuito eléctrico sencillo aislado y como dispositivo de control dentro de un proyecto dado. Conocer las magnitudes eléctricas básicas

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

#### Fundamentación curricular

<b>Criterios de evaluación:</b>	STEE01C05, STEE01C06, STEE01C07, STEE01C01, STEE01C04, STEE01C03
<b>Competencias:</b>	(CL) Comunicación lingüística (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CEC) Conciencia y expresiones culturales (CD) Competencia digital (AA) Aprender a aprender (CSC) Competencias sociales y cívicas
<b>Instrumentos de evaluación:</b>	- Casa con instalación eléctrica - Observación directa - Cuaderno

#### Fundamentación metodológica

<b>Métodos de enseñanza y metodología:</b>	(EDIR) Enseñanza directiva
<b>Espacios:</b>	- Aula clase - Aula informática - Taller
<b>Agrupamientos:</b>	(GGRU) Gran Grupo, (TIND) Trabajo individual
<b>Recursos:</b>	- Material eléctrico - Herramienta de corte y unión - Materiales de unión y decoración - Página web Tecno 12-18 - Software Crocodile

#### Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

<b>Estrategias para desarrollar la educación en valores:</b>	En la medida de lo posible se fomentará el uso de materiales reciclados, pero debido a la especificidad de la unidad hay que recurrir al uso de materiales eléctricos tales como pilas, cables, lámparas, etc.
<b>Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:</b>	- Proyecto CLIL - Plan lector

#### Implementación

<b>Periodo de implementación:</b>	Del 02/04/2018 0:00:00 al 31/05/2018 0:00:00
-----------------------------------	--

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

#### Áreas/materias/ámbitos implicados:

#### Valoración de ajuste

**Desarrollo:** La temporalización es aproximada, ya que se pueden dar circunstancias ajenas al departamento con el que no se cuenta al principio, tales como salidas complementarias y/o extraescolares.

#### Propuesta de mejora:

#### Unidad de programación: Informática

**Sinopsis:** A través de la realización del informe del proyecto técnico, el alumno hará uso de todo el software y recursos trabajados, tales como procesadores de textos, simuladores, diseño gráfico, acceso a recursos compartidos, organización almacenamiento, recuperación y presentación de la información. Creación y manejo del correo electrónico.

#### Fundamentación curricular

**Criterios de evaluación:** STEE01C02, STEE01C01, STEE01C07, STEE01C08

**Competencias:**  
(CL) Comunicación lingüística  
(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
(CD) Competencia digital  
(CEC) Conciencia y expresiones culturales  
(AA) Aprender a aprender  
(CSC) Competencias sociales y cívicas  
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Instrumentos de evaluación:**

- Informe del proyecto usando todo el software trabajado(simuladores circuitos, planos Cad, procesador de textos, uso del SO.
- Actividades específicas digitales
- Observación directa

#### Fundamentación metodológica

**Métodos de enseñanza y metodología:** (EDIR) Enseñanza directiva

**Espacios:** - Aula informática

**Agrupamientos:** (TIND) Trabajo individual, (GGRU) Gran Grupo

**Recursos:**

- Ordenadores
- Página web Tecno 12-18

#### Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

### 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología

**Estrategias para desarrollar la educación en valores:**

A través de las normas establecidas para las aulas de informática, en particular y el resto de las instalaciones del centro en general, y la puesta en práctica y cumplimiento de estas cada día, se intentará que el alumno tome conciencia de la importancia del buen uso y trato hacia todos los recursos de que disponemos.

Asimismo también se trabajará el concepto de propiedad intelectual relativo a los equipos informáticos, aunque en el centro no existe riesgos de este tipo dada la imposibilidad de instalar/desinstalar software.

**Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:**

- Proyecto CLIL
- Plan lector

#### Implementación

**Periodo de implementación:**

Del 01/06/2018 0:00:00 al 22/06/2018 0:00:00

**Áreas/materias/ámbitos implicados:**

#### Valoración de ajuste

**Desarrollo:**

La temporalización es aproximada, ya que se pueden dar circunstancias ajenas al departamento con el que no se cuenta al principio, tales como salidas complementarias y/o extraescolares.

**Propuesta de mejora:**