

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología (E)

Identificación

Tipo de programación didáctica:	Programación didáctica para un estudio y un área/materia/ámbito.
Docentes responsables:	CLARA RODRIGUEZ RODRIGUEZ
Punto de partida:	Los alumnos que cursan tecnología en este nivel, lo hacen voluntariamente ya que es una materia optativa. Desde la aplicación de la LOMCE existen dos materias para este nivel (TEE y TEW), esto es un itinerario profesional (los alumnos vienen del PMAR) fundamentalmente y otro académico. Este curso tenemos los dos itinerarios y aunque desde el currículo no existe diferencia alguna para cada itinerario la materia se adapta al perfil del grupo clase.
Introducción:	<p>Dña Clara Rodríguez Rodríguez y Dña M^a Rosario Tudisco Melián son las docentes del departamento. El presente curso 17-18 la tecnología del 2º ciclo la imparte Dña Clara Rodríguez</p> <p>La elaboración de la programación ha partido de los siguientes elementos::</p> <ul style="list-style-type: none"> - El P.E.C. - El P.C.C - El currículo de Canarias. <p>El Decreto 83/2016, de 4 julio(publicado en el BOC nº136, 15 julio 2016)para la programación de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato</p> <ul style="list-style-type: none"> - La evaluación del proceso de enseñanza del curso pasado. - La memoria de fin de curso. - El alumnado <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> <p>Esta enseñanza está siendo Cofinanciada por El Fondo Social Europeo.</p>
Justificación:	<p>Les atrae sobre todo el carácter procedimental de la misma, ya que en todas las unidades didácticas o realizan una práctica, un proyecto técnico, o simulaciones de circuitos y dispositivos. En el caso de no disponer de recursos como ocurre en la unidad de robótica, como en años anteriores, solicitamos la participación en el programa Ciberlandia que organiza desde hace cuatro años el departamento de ingeniería informática de la ULPGC, habiendo participado en cuatro ocasiones y hemos sido finalistas en las tres ediciones ediciones, siendo ganadores en una de ellas. El año que no salimos en el sorteo de selección, participamos en el de robótica submarina convocado por la plataforma oceánica de canarias (PLOCAN). Este año participaremos nuevamente. Esta manera de organizar la materia y la metodología utilizada, ayuda a atender a la diversidad, el refuerzo y la recuperación mas fácilmente dada la variedad de actividades altamente motivadoras de que se dispone.</p> <p>Los alumnos con la materia pendiente y a los que les pueda quedar pendiente alguna evaluación, dado el carácter continuo de la misma podrán recuperarla a lo largo del curso, proponiéndoles materiales y actividades para ello. Como ya ocurre desde el curso pasado, los alumnos estarán matriculados en un curso en la EVAGD donde tendrán a su disposición todos los materiales curriculares necesarios así como material complementario que consideremos interesante para el alumno. Desde allí mismo el alumnado podrá hacer entrega de las tareas digitales que se les propongan, realizar cuestionarios y pruebas.</p>

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología (E)

Concreción de los objetivos al curso:

La contribución a los objetivos e) y f), parte de la base de que esta materia aglutina los conocimientos y métodos de trabajo de diferentes disciplinas científicas, aplicando los aprendizajes adquiridos a situaciones reales utilizando diversos métodos de resolución de problemas para obtener una solución, siendo necesaria la búsqueda y tratamiento de la información con un sentido crítico, y la presentación y exposición de resultados, por lo que proporciona una preparación básica en las tecnologías de la información y la comunicación.

La metodología de trabajo activa y por proyectos que se plantea a lo largo de toda la etapa, favorece la contribución a la consecución de los objetivos a), b), c), d) y g).

La contribución al objetivo h), relacionado con el uso de la lengua castellana, es inmediata desde el momento que el alumnado debe comprender los mensajes que se le transmiten y debe ser capaz de expresarse de manera correcta y hacer uso del vocabulario adecuado en diferentes contextos. La contribución al objetivo k), relativo al consumo, salud y medioambiente, se realiza desde la necesidad de valorar el desarrollo tecnológico manteniendo una actitud crítica hacia el consumo excesivo, valorando las repercusiones medioambientales de los procesos tecnológicos y enfatizando sobre el compromiso de avanzar hacia un desarrollo sostenible. Así mismo, en el trabajo en el taller se tendrán en cuenta las medidas de seguridad e higiene necesarias para mantener un entorno de trabajo seguro y saludable. De la misma forma, se realizan análisis sobre la evolución estética y de diseño de los productos tecnológicos presentes en el mercado en base a su uso social, aspectos que reflejan una clara contribución a los objetivos j) y l).

Secuencia y temporalización

Unidad de programación: Electrónica analógica y digital

Sinopsis: El alumno una vez conozca las características de funcionamiento de los componentes tanto analógicos como digitales, montará en placas de prueba los circuitos propuestos y los simulará usando el software apropiado, comprobando el funcionamiento de los mismos y comprobando las distorsiones que se puedan producir entre uno y otro.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: STEE04C09, STEE04C05, STEE04C06, STEE04C02

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

Instrumentos de evaluación:
Observación directa
Montajes circuitos
Proyecto.
Informe de proyecto
Archivos de simulaciones

Fundamentación metodológica

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología (E)

Métodos de enseñanza y metodología:	(SINE) Sinéctico, (EDIR) Enseñanza directiva
Espacios:	Aula-taller Aula informática
Agrupamientos:	(GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual
Recursos:	Placas de prueba Componentes analógicos y digitales Testers/polímetros Cables pilas conectores,etc Herramienta específica Materiales soporte (maderas, varillas roscadas, Materiales de unión y sujeción Software específico (crocodile technology) Ordenadores

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

Estrategias para desarrollar la educación en valores:	El alumno dispone de un equipo de trabajo para realizar las actividades prácticas, a cada grupo se le asigna su material numerado (placas de prueba, componentes, aparatos de medida, elementos auxiliares,etc), el cual conserva en un espacio específico para cada grupo. Al finalizar las mismas deben ser devueltos en las mismas condiciones que se les entrega. Al finalizar la clase, cada grupo debe guardar su material y el común usado (como ej la herramienta) para dejar el taller en las mismas condiciones de orden y limpieza con el que empezaron la clase
Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:	Plan Lector Uso dE TIC´s

Implementación

Periodo de implementación:	Del 18/09/2017 0:00:00 al 22/12/2017 0:00:00
Áreas/materias/ámbitos implicados:	Matemáticas

Valoración de ajuste

Desarrollo:	
Propuesta de mejora:	

Unidad de programación: Robótica

Sinopsis:	Conseguir que el alumno programe un dispositivo técnico (robot) provisto de sensores y que este realice movimientos u operaciones que responden a lo previsto Esto como comentamos en la justificación de la programación se podrá realizar si disponemos del robots, si no se realizará a traves de simuladores.
------------------	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología (E)

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:	STEE04C03, STEE04C07, STEE04C09, STEE04C02, STEE04C01
Competencias:	(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CD) Competencia digital (AA) Aprender a aprender (SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CL) Comunicación lingüística (CSC) Competencias sociales y cívicas (CEC) Conciencia y expresiones culturales
Instrumentos de evaluación:	Programas desarrollados Implementación de los mismos Observación directa

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología:	(EDIR) Enseñanza directiva, (SINE) Sinéctico
Espacios:	Aula de tecnología Aula de informática Aula de la Escuela de ingeniería Informática en caso de participar en Ciberlandia
Agrupamientos:	(GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual
Recursos:	Robots Software específico (Scratch) Simuladores (Tipo Open Roberta)

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

Estrategias para desarrollar la educación en valores:	
Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:	Ciberlandia Plan lector Robótica submarina (PLOCAN)

Implementación

Periodo de implementación:	Del 08/01/2018 0:00:00 al 28/02/2018 0:00:00
Áreas/materias/ámbitos implicados:	

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología (E)

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: Circuitos neumáticos e hidráulicos

Sinopsis: Se estudian los sistemas hidráulicos y neumáticos, los principios físicos que rigen su funcionamiento, la simbología normalizada a la hora de representarlos, sus aplicaciones industriales y donde se proponen tanto la posibilidad de experimentar con montajes reales como con circuitos simulados con software específico

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: STEE04C08, STEE04C02, STEE04C09

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

Instrumentos de evaluación: Observación directa
Cuaderno
Archivos de simulaciones

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (EDIR) Enseñanza directiva, (SINE) Sinéctico

Espacios: Aula taller de tecnología
Aula de informática

Agrupamientos: (TIND) Trabajo individual, (GHET) Grupos Heterogéneos

Recursos: Ordenadores
Software de diseño y simulación (FluidSim)

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

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología (E)

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 01/03/2018 0:00:00 al 27/04/2018 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados: Matemáticas
Física y química

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: Instalaciones en viviendas

Sinopsis: Estudiaremos y analizaremos las instalaciones básicas de una vivienda moderna (instalación eléctrica, instalación agua, sanitaria, calefacción, gas, aire acondicionado y domótica), incidiendo en la normativa, la simbología y el montaje de cada una de ellas, centrandó el interés en el ahorro energético que se pueda obtener desde el diseño tecnológico de las mismas.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: STEE04C01, STEE04C09, STEE04C04, STEE04C02

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

Instrumentos de evaluación:
Planos de instalaciones
Simulaciones digitales
Montajes de circuitos reales
Exposición oral de trabajos
Observación directa

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (EXPO) Expositivo, (SINE) Sinéctico

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología (E)

Espacios:	Aula taller Aula de informática
Agrupamientos:	(GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual
Recursos:	Material de c.a. para realizar montajes reales (interruptores, conmutadores, cruzamientos, lámparas,etc) Software de simulación Ordenadores

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

Estrategias para desarrollar la educación en valores:	Trabajaremos el ahorro energético en las viviendas, dispositivos que lo permiten, certificados energéticos de las viviendas...
Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:	Plan lector

Implementación

Periodo de implementación:	Del 30/04/2018 0:00:00 al 31/05/2018 0:00:00
Áreas/materias/ámbitos implicados:	Matemáticas Física y química

Valoración de ajuste

Desarrollo:
Propuesta de mejora:

Unidad de programación: Tecnología y sociedad

Sinopsis:	Pretende hacer un estudio sobre la importancia de la tecnología en el desarrollo histórico, su influencia en las distintas épocas del ser humano y que además permite analizar la evolución de los objetos tecnológicos y reflexionar sobre la necesidad de la normalización en los productos industriales, así como a las implicaciones del uso de los recursos naturales y su influencia en el desarrollo sostenible.
------------------	---

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:	STEE04C09, STEE04C02
Competencias:	(CL) Comunicación lingüística (CD) Competencia digital (CSC) Competencias sociales y cívicas (CEC) Conciencia y expresiones culturales (AA) Aprender a aprender

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Tecnología (E)

Instrumentos de evaluación: Presentaciones electronicas
Exposición oral de trabajos

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (INVG) Investigación guiada, (SINE) Sinéctico

Espacios: Aula taller
Aula de informática

Agrupamientos: (GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual

Recursos: Ordenadores
EVAGD

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

Estrategias para desarrollar la educación en valores: Este tema nos permite trabajar y analizar cuales han sido los cambios mas importantes en la sociedad a nivel de relaciones , cuidado del medioambiente, comunicaciones,etc

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

Implementación

Periodo de implementación: Del 01/06/2018 0:00:00 al 22/06/2018 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados: Geografía e historia
Ciltura científica

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora: