

3º PDC ÁMBITO PRÁCTICO TEMPORALIZACIÓN 2024/25					
TRI M.	SEMA NA	SABERES BÁSICOS	CE	EDUCACION PLÁSTICA Y VISUAL	ACTIVIDADES
		TECNOLOGÍA			
1	1-4	1- MÉTODO DE PROYECTOS - ¿Qué es la tecnología? - Etapas de un proyecto tecnológico - Herramientas usadas en tecnología - Talleres de trabajo	2.1 2.2	1.- Dibujo geométrico Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico	Organización de grupos y responsabilidades Ejercicio de repaso de las herramientas, normas del taller
	5-8	1- TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA - Vistas de un objeto - Tipos de perspectiva - Métodos para dibujar en perspectiva.	2.1 2.5	1.- Dibujo Geométrico Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico y perspectiva cónica. Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados al dibujo geométrico.	Ejercicios vistas repaso Ejercicios perspectiva Pruebas de evaluación Prácticas de diseño asistido por ordenador con Sketchup
	9-12	1- TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA - Dimensiones y escalas - Medir objetos - Documentación técnica	2.2 2.5	1- Dibujo Geométrico Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.	Trabajo de Investigación sobre el proyecto Diseño de un proyecto tecnológico Pruebas de evaluación
2	13-16	2- PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS - Materiales utilizados en tecnología e impacto ambiental. - Fabricación digital - Negocios	2.1 2.2 2.4 2.6	2.- Las fases del proceso creativo Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones. Investigación: búsqueda y análisis de referentes	Planear la creación de un producto de mercado Construcción de un proyecto tecnológico
	17-20	2- DOCUMENTACIÓN TÉCNICA - Planos - Planificación temporal - Presupuesto - Memoria	2.3 2.5 2.6	2.- Las fases del proceso creativo Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.	Construcción de un proyecto tecnológico
	21-24	3 . -TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD - Cómo influye la tecnología en la sociedad actual y futura - El impacto ambiental de la tecnología.	2.4 2.7	2.- Las fases del proceso creativo Evaluación: resultados en relación a los objetivos iniciales del proyecto. Análisis y propuestas de mejora. Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual.	Diseño y producción de un producto artístico: “La Falla”
3	25-28	4- CIRCUITOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS - Circuitos eléctricos - Magnitudes eléctricas	2.3 2.6	3. Experimentación y creación. Técnicas secas y húmedas. Cualidades emotivas y expresivas de los medios	Utilización de materiales eléctricos en el proyecto Elaboración Pruebas de evaluación
	29-32	- Circuitos en serie y en paralelo - Poder y Energía	2.6	Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales.	Asesoramiento del Depart. de Orientación

	32-36	<ul style="list-style-type: none"> - Centrales eléctricas. - Generación y transporte de energía - Electrónica básica 	2.2 2.6 2.7	Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea	Trabajo Genially Exposición de trabajos fin de curso Pruebas de evaluación
--	-------	---	-------------------	--	---