

**4º PDC ÁMBITO PRÁCTICO TEMPORALIZACIÓN 2024 / 2025**

TRI MES TRE	SEMANA	SABERES BÁSICOS BLOQUES DE CONTENIDO		ACTIVIDADES TALLER
<b>1</b>	1-4	<b>1- PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b> - ¿Qué es la tecnología? - Método de proyectos - Etapas de un proyecto tecnológico - Herramientas usadas en tecnología - Herramientas e instrumentos del dibujo técnico - Talleres de trabajo	<b>1- AUTOCONOCIMIENTO Y RELACIONES PERSONALES</b> - Habilidades Sociales - Conocete a tí mismo - Fortalezas y debilidades - DAFO	Normas del taller de Tecnología  Organización de grupos y responsabilidades  Repaso de las herramientas  Pruebas de evaluación inicial
	5-8	<b>3- INSTALACIONES EN VIVIENDA.</b> - Croquis y planos. Medición y acotación. - Diseño en 2D y 3D. Diseño asistido por ordenador. Impresión 2D - Simulación 3D para presentación	- Currículum vitae. - Carta de presentación.	Medición del taller de Tecnología. Croquis. Dibujo aistido por ordenador en 2D y 3D
	9-12	- Condiciones normativas de las viviendas - Patrimonio artístico y cultural.	- Entrevista de trabajo	Actividad extraescolar: Visita al museo de prehistoria. Realización de talleres: Talla lítica y restauración arqueológica.  Proyecto: Maqueta de su vivienda con instalaciones. Fase 1: Diseño
<b>2</b>	13-16	<b>3- INSTALACIONES EN VIVIENDA (Continuación)</b> - Tipos de instalaciones en vivienda	<b>2- EXPLORACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL, ACADÉMICO Y PROFESIONAL</b>	Proyecto: Maqueta de su vivienda con instalaciones. Fase 2: Construcción
	17-20	- Diseño de instalaciones en viviendas	- Sistema Educativo - Familias profesionales y sus ciclos formativos	Actividad extraescolar: Visita museo de prehistoria. Actividad práctica sobre el uso de herramientas y actividades
	21-24	<b>4- OPERADORES TECNOLÓGICOS</b> - Repaso de electricidad	- Test de orientación Laboral - Orientación Profesional - Metodo SMART	Actividad extraescolar: Visita a un Centro Integrado de Formación Profesional
<b>3</b>	25-28	- Circuitos eléctricos y electrónicos	<b>3- MUNDO LABORAL.</b>  - Orientación Profesional	Proyecto: Maqueta de su vivienda con instalaciones. Fase 3: Instalaciones
	29-32	<b>5- PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, PROGRAMACIÓN, CONTROL Y ROBÓTICA</b> - Introducción al pensamiento computacional		
	32-36	<b>2- TECNOLOGÍA SOSTENIBLE</b> - Impacto sobre el medio Ambiente. - El impacto ambiental de la tecnología. - Técnicas de ahorro energético. - ODS. - Producción audiovisual. Uso de las TIC para la producción de presentaciones audiovisuales	- Asesoramiento conjunto con el Departamento de Orientación	Visionado de película sobre medioambiente  Trabajo de Tecnología sostenible  Presentación de los trabajos
				Actividad extraescolar: Visita al museo del arroz. Aprendizaje sobre maquinaria

				histórica y formas de producción
--	--	--	--	-------------------------------------