

4.2. PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGÍA INDUSTRIAL I

4.2.1. Introducción

En la sociedad actual, el desarrollo y progreso tecnológico es una de las principales herramientas para garantizar el bienestar social de sus habitantes y favorecer la competitividad

económica de los países, sin olvidar su contribución a una explotación sostenible de los recursos del planeta.

El sistema educativo debe garantizar la formación en el campo de las competencias: ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas, que se consideran prioritarias de cara al desarrollo integral de los alumnos y a su capacidad de desenvolverse en el mundo del conocimiento y la tecnología. Es por ello que la tecnología está llamada a desarrollar un papel fundamental en la formación de nuestros alumnos y alumnas en la adquisición de dichas competencias, al ser un entorno en el que confluyen de forma natural la ciencia y la técnica.

Tradicionalmente la tecnología se ha entendido como el compendio de conocimientos científicos y técnicos interrelacionados que daban respuesta a las necesidades colectivas e individuales de las personas. La materia contribuye a enseñar cómo los objetos tecnológicos surgen alrededor de necesidades, y que la tecnología alcanza su sentido si nos permite resolver problemas, lo que lleva implícito el carácter de inmediatez y una fuerte componente de innovación, dos aspectos muy importantes en esta asignatura.

El desarrollo actual de la tecnología requiere una actualización de la formación del alumnado en los campos de la programación y robótica, con nuevos contenidos que ayuden al alumnado a enfrentarse en un futuro próximo a las necesidades laborales y económicas con garantías de éxito.

La materia Tecnología Industrial proporciona una visión razonada desde el punto de vista científico-tecnológico sobre la necesidad de construir una sociedad sostenible en la que la racionalización y el uso de las energías, las clásicas y las nuevas, contribuyan a crear sociedades más justas e igualitarias formadas por ciudadanos con pensamiento crítico propio de lo que acontece a su alrededor.

Uno de los objetivos de la Tecnología Industrial es desarrollar en el alumno la capacidad para resolver problemas mediante: el trabajo en equipo, la innovación y el carácter emprendedor, contribuyendo enormemente a formar ciudadanos autónomos en un mundo global.

Desde el punto de vista de la elección de itinerarios, la Tecnología Industrial capacita al alumnado para enfrentarse posteriormente a estudios universitarios de Ingeniería y Arquitectura y a Ciclos de Formación Profesional de Grado Superior.

En la Tecnología Industrial I se tratan los bloques de contenido siguientes: recursos energéticos, máquinas y sistemas, programación y robótica, introducción a la ciencia de los materiales, procedimientos de fabricación y diseño, producción y comercialización.

Recursos energéticos: Busca que se comprenda y analice la importancia del papel de la energía en los procesos tecnológicos que se producen en la sociedad actual, sus distintas formas de producción y el impacto medioambiental que causan y fomentar el uso racional de la energía para conseguir el desarrollo de una sociedad sostenible. Es importante que se estime el coste económico del consumo de energía que se produce en una vivienda a partir de facturas de servicios energéticos y buscar formas de reducción de gasto de energía.

Máquinas y sistemas: La existencia de máquinas y sistemas técnicos es un elemento que está transformando todos los aspectos de nuestra sociedad, en el sector industrial, laboral y en la vida diaria. Así, en este bloque se tratan los conocimientos necesarios para la comprensión y análisis de máquinas y sistemas técnicos. Para ello estudia con detenimiento los elementos que forman las máquinas, los principios y aplicaciones de la electricidad y la electrónica y el estudio de los sistemas neumáticos e hidráulicos.

Programación y robótica: La evolución tecnológica que se ha producido a lo largo de los últimos años con la aparición de plataformas de software y hardware libre hace que la incorporación de contenidos de programación y robótica sea una necesidad formativa. Con esto se quiere acercar la realidad tecnológica que vive el alumnado en su vida diaria al sistema educativo en el cual se está formando. Con este bloque se introducen conocimientos de programación que se utilizarán para diseñar y construir robots que realizarán funciones diversas a partir de sensores y actuadores.

Introducción a la ciencia de los materiales: El estudio y la aparición de nuevos materiales contribuye de forma decisiva al desarrollo tecnológico de nuestra sociedad. En este bloque se relacionan las propiedades de los materiales con sus usos y se estudia la aparición de nuevos materiales que están dando lugar a nuevas aplicaciones.

Procedimientos de fabricación: Explica las técnicas utilizadas en los procesos de fabricación teniendo en cuenta su impacto ambiental y las posibilidades de minimizar estos inconvenientes y trata las máquinas y herramientas que se suelen utilizar en estos procesos. Finalmente, trata la impresión 3D, como sistema que está revolucionando los procedimientos de fabricación.

Diseño, producción y comercialización: El objetivo es conocer las fases necesarias para la creación de un producto tecnológico investigando su influencia en la sociedad y en el entorno. Se analizan los métodos de control de los procesos de fabricación y comercialización, que están realizando numerosos organismos como el modelo de excelencia y el sistema de gestión de la calidad.

4.2.2. Contenidos

- **Bloque 1. Recursos energéticos**
 - Energía: Definición, unidades, formas de manifestación.
 - Fuentes de energía: renovables y no renovables.
 - Tipos de centrales de producción de energías.
 - Consumo de energía en viviendas. Instalaciones características.
 - Medidas de ahorro energético.
 - Certificado de eficiencia energética.
- **Bloque 2. Máquinas y sistemas**
 - Elementos transmisores del movimiento.
 - Elementos transformadores del movimiento.
 - Elementos auxiliares del movimiento.
 - Magnitudes mecánicas básicas.
 - Elementos que forman un circuito eléctrico de corriente continua. Simbología. Tipos de señales eléctricas.
 - Magnitudes eléctricas básicas. Leyes fundamentales. Potencia y energía eléctrica.
 - Componentes electrónicos básicos.
 - Montaje de circuitos eléctricos – electrónicos.
 - Aparatos de medida. Cálculo de magnitudes eléctricas en un circuito eléctrico.
 - Características de los fluidos. Magnitudes básicas y unidades empleadas.
 - Elementos de un circuito neumático e hidráulico: elementos de producción, elementos de distribución y actuadores. Simbología.
 - Diseño y montaje de circuitos neumáticos e hidráulicos.
- **Bloque 3. Programación y robótica**
 - Software de programación. Diagramas de flujo y simbología. Tipos de variables. Operadores. Programación estructurada. Bucles, contadores y sentencias condicionales.

- Señales digitales y analógicas. Sensores analógicos. Actuadores: tipos de motores, características y aplicaciones reales.

- Programación de una plataforma de hardware libre o privativo para que controle el funcionamiento de un robot.

- **Bloque 4. Introducción a la ciencia de los materiales**

- Estructura interna de los materiales: Metálicos, plásticos, vítreos y cerámicos.

- Propiedades de los materiales: físicas, químicas, mecánicas y otras.

- Materiales de última generación y materiales inteligentes. Aplicaciones en diferentes sectores.

- **Bloque 5. Procedimientos de fabricación**

- Técnicas utilizadas en los procesos de fabricación. Máquinas – herramientas.

- Nuevas tecnologías aplicadas a los procesos de fabricación. Impresión 3D.

- Impacto medioambiental y condiciones de seguridad en los procesos de fabricación.

- **Bloque 6. Productos tecnológicos: Diseño, producción y comercialización**

- Diseño y producción de un producto tecnológico: etapas

- Vida útil de un producto. Obsolescencia programada.

- Sistema de gestión de la calidad.

- Modelo de excelencia.

4.2.3. Criterios de evaluación

- **Bloque 1. Recursos energéticos**

1. Analizar la importancia que los recursos energéticos tienen en la sociedad actual, describiendo las formas de producción de cada una de ellas, así como sus debilidades y fortalezas en el desarrollo de una sociedad sostenible.

2. Realizar propuestas de reducción de consumo energético para viviendas o locales, con la ayuda de programas informáticos, y la información de consumo de los mismos.

- **Bloque 2. Máquinas y sistemas**

1. Analizar los bloques constitutivos de sistemas y/o máquinas, interpretando su interrelación y describiendo los principales elementos que los componen, utilizando el vocabulario relacionado con el tema.

2. Verificar el funcionamiento de circuitos eléctrico–electrónicos, neumáticos e hidráulicos, analizando sus características técnicas, interpretando sus esquemas, utilizando los

aparatos y equipos de medida adecuados, interpretando y valorando los resultados obtenidos apoyándose en el montaje o simulación física de los mismos.

3. Realizar esquemas de circuitos que dan solución a problemas técnicos mediante circuitos eléctrico-electrónicos, neumáticos o hidráulicos con ayuda de simuladores informáticos y calcular los parámetros característicos de los mismos.

□ **Bloque 3. Programación y robótica**

1. Adquirir las habilidades y los conocimientos necesarios para elaborar programas informáticos estructurados, utilizando recursos de programación tales como: variables de diferentes tipos, bucles, sentencias condicionales y funciones de programación.

2. Diseñar y construir robots con los actuadores y sensores adecuados cuyo funcionamiento solucione un problema planteado.

□ **Bloque 4. Introducción a la ciencia de los materiales**

1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos, reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.

2. Relacionar productos tecnológicos actuales/ novedosos con los materiales que posibilitan su producción asociando las características de estos con los productos fabricados, utilizando ejemplos concretos y analizando el impacto social producido en los países productores.

□ **Bloque 5. Procedimientos de fabricación**

1. Describir las técnicas utilizadas en los procesos de fabricación tipo, así como el impacto medioambiental que puede producir.

2. Identificar las máquinas y herramientas utilizadas, así como las condiciones de seguridad propias de cada una de ellas, apoyándose en la información proporcionada en las web de los fabricantes.

3. Conocer las diferentes técnicas de fabricación en impresión 3D.

□ **Bloque 6. Productos tecnológicos: Diseño, producción y comercialización**

1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización, describiendo cada una de ellas.

2. Investigar la influencia de un producto tecnológico en la sociedad y proponer mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.

3. Explicar las diferencias y similitudes entre un modelo de excelencia y un sistema de gestión de la calidad identificando los principales actores que intervienen, valorando críticamente la repercusión que su implantación puede tener sobre los productos desarrollados y exponiéndolo de forma oral con el soporte de una presentación.

4.2.4. Estándares de aprendizaje evaluables

□ Bloque 1. Recursos energéticos

1.1. Resuelve problemas de conversión de energías y cálculo de trabajo, potencias y rendimientos empleando las unidades adecuadas.

1.2. Describe las diferentes fuentes de energía relacionándolas con el coste de producción, el impacto ambiental que produce y la sostenibilidad.

1.3. Dibuja diagramas de bloques de diferentes tipos de centrales de producción de energía explicando cada uno de sus bloques constitutivos y relacionándolos entre sí.

2.1. Explica las ventajas que supone desde el punto de vista del consumo que un edificio este certificado energéticamente.

2.2. Analiza y calcula las facturas de los distintos consumos energéticos en una vivienda utilizando una hoja de cálculo.

2.3. Elabora planes de reducción de costes de consumo energético en viviendas, identificando aquellos puntos donde el consumo pueda ser reducido.

2.4. Investiga recursos en la red o programas informáticos que ayuden a reducir los costes de consumo energético en la vivienda.

□ Bloque 2. Máquinas y sistemas

1.1. Describe la función de los elementos que constituyen una máquina dada, explicando de forma clara y con el vocabulario técnico adecuado su contribución al conjunto.

1.2. Desmonta máquinas de uso común realizando un análisis mecánico de las mismas.

1.3. Explica la conversión de movimientos que tiene lugar en máquinas.

1.4. Calcula las magnitudes mecánicas más características de una máquina.

1.5. Reconoce los distintos elementos auxiliares de una máquina y justifica su funcionamiento.

1.6. Diseña mediante programas de simulación el sistema mecánico que solucione un problema técnico real.

2.1. Monta, simula y comprueba circuitos eléctricos y electrónicos reales en el aula-taller.

2.2. Analiza y compara las características técnicas de diferentes modelos de electrodomésticos utilizando catálogos de fabricantes como documentación.

2.3. Identifica todos los componentes de un sistema neumático, ya sea en visión directa, en simulador informático o en esquema sobre papel.

2.4. Interpreta y valora los resultados obtenidos de circuitos eléctrico-electrónicos, neumáticos o hidráulicos.

3.1. Calcula los parámetros eléctricos de un circuito eléctrico de una o más mallas, a partir de un esquema dado aplicando las leyes de Kirchhoff.

3.2. Diseña circuitos eléctricos utilizando programas de simulación.

3.3. Diseña circuitos neumáticos utilizando programas de simulación.

□ **Bloque 3. Programación y robótica**

1.1. Realiza programas capaces de resolver problemas sencillos, realizando el diagrama de flujo correspondiente.

1.2. Desarrolla programas utilizando diferentes tipos de variables, bucles y sentencias condicionales.

1.3. Elabora un programa informático estructurado que resuelva un problema relacionado con la robótica.

2.1. Comprende y utiliza sensores y actuadores utilizados habitualmente en un robot.

2.2. Diseña y construye un robot con los actuadores y sensores adecuados para que su funcionamiento solucione un problema planteado

2.3. Participa como integrante de un equipo de trabajo de forma activa, en el diseño y montaje de un robot.

□ **Bloque 4. Introducción a la ciencia de los materiales**

1.1. Establece la relación que existe entre la estructura interna de los materiales y sus propiedades.

1.2. Explica cómo se pueden modificar las propiedades de los materiales teniendo en cuenta su estructura interna.

1.3. Reconoce las propiedades de los materiales y sus aplicaciones tecnológicas.

2.1. Describe apoyándose en la información que te pueda proporcionar Internet algún material nuevo o novedoso que se utilice para la obtención de nuevos productos tecnológicos.

□ **Bloque 5. Procedimientos de fabricación**

1.1. Explica las principales técnicas utilizadas en el proceso de fabricación de un producto dado.

1.2. Conoce el impacto medioambiental que pueden producir las técnicas de producción utilizadas y propone alternativas para reducir dicho impacto.

2.1. Identifica las máquinas y las herramientas fabricación.

2.2. Realiza prácticas de procedimientos de fabricación con las máquinas-herramientas disponibles en el aula-taller teniendo en cuenta las principales condiciones de seguridad tanto desde el punto de vista del espacio como de la seguridad personal.

3.1. Describe las fases del proceso de fabricación en impresión 3D.

3.2. Reconoce los diferentes tipos de impresión 3 D y su aplicación en la industria.

3.3. Construye una pieza sencilla con la impresora 3D, diseñándola o utilizando repositorios de piezas imprimibles en Internet.

□ **Bloque 6. Productos tecnológicos: Diseño, producción y comercialización**

1.1. Diseña la propuesta de un nuevo producto tomando como base una idea dada, explicando el objetivo de cada una de las etapas significativas necesarias para lanzar el producto al mercado.

2.1. Analiza la influencia en la sociedad de la introducción de nuevos productos tecnológicos.

3.1. Desarrolla el esquema de un sistema de gestión de la calidad y/o posible modelo de excelencia, razonando la importancia de cada uno de los agentes implicados, con el apoyo de un soporte informático.

3.2. Valora de forma crítica la implantación de un modelo de excelencia o de un sistema de gestión de calidad en el diseño, producción y comercialización de productos.

4.2.5. Contribución a la adquisición de las competencias clave

La Tecnología Industrial contribuye a la adquisición de las competencias clave de la siguiente manera:

- **Comunicación lingüística.** La contribución a la competencia en comunicación lingüística se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico, que ha de ser utilizado en la comprensión de los diferentes bloques de contenidos y en la realización y exposición de trabajos relacionados con estos.

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** El uso instrumental de las matemáticas contribuye a configurar la competencia matemática en la medida en que ayuda al estudio de diversos contenidos, así como a la resolución de problemas tecnológicos diversos en los cuales se utilizan herramientas matemáticas de cierta complejidad. El carácter multidisciplinar de la Tecnología Industrial contribuye a la adquisición de competencias en ciencia y tecnología ya que busca el conocimiento y comprensión de procesos, sistemas y entornos tecnológicos en los cuáles es necesario utilizar conocimientos de carácter científico y tecnológico.

- **Competencia digital.** Destacar en relación con el desarrollo de esta competencia la importancia del uso de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de simulación de procesos y sistemas tecnológicos y uso de lenguajes de programación para aplicaciones de robótica. Además, la búsqueda de información adicional y actualizada utilizando los recursos de la red, contribuye igualmente a la adquisición de esta competencia.

- **Aprender a aprender.** En esta etapa educativa, el alumnado ha alcanzado un grado de madurez que le ayuda a afrontar los problemas de una forma autónoma y crítica. Tecnología Industrial ayuda a la contribución de esta competencia cuando el alumno valora de forma reflexiva diferentes alternativas a una cuestión dada, planifica el trabajo y evalúa los resultados. También, cuando se obtiene, analiza y selecciona información útil para abordar un proyecto, se contribuye a la adquisición de esta competencia.

- **Competencias sociales y cívicas.** La aportación a esta competencia se desarrolla en el alumno cuando trabaja de forma colaborativa y desarrolla valores de tolerancia, respeto y compromiso ya que el alumno expresa, discute, razona y toma decisiones sobre soluciones a problemas planteados. En varios bloques de contenidos, el alumno analiza el desarrollo tecnológico de las sociedades y sus efectos económicos y sociales, buscando minimizar aquellos efectos perjudiciales para la sociedad.

- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** Esta materia fomenta la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, promoviendo que el alumno sea capaz de pensar por sí mismo en la resolución de problemas, generando nuevas propuestas y transformando ideas en acciones y productos, trabajando de forma individual o en equipo.

- **Conciencia y expresiones culturales.** El diseño de objetos y prototipos tecnológicos requiere de un componente de creatividad y de expresión de ideas a través de distintos medios, que pone en relieve la importancia de los factores estéticos y culturales en la vida cotidiana.

4.2.6. Metodología

En esta materia los aspectos de contenido conceptual tienen más peso que los aspectos procedimentales ya que prepara para estudios superiores donde es necesario poseer una serie de conocimientos conceptuales técnicos importantes. Sus contenidos integran conocimientos desarrollados en otras asignaturas, principalmente en las de carácter matemático y científico, por lo que hay que darle un enfoque interdisciplinar para favorecer la conexión de los contenidos.

También se desarrollarán los aspectos procedimentales que caracterizan al área de Tecnología desarrollando prácticas donde el alumnado pueda desarrollar destrezas y comprobar la veracidad de los principios que estudia. En este contexto es importante el que los alumnos trabajen de forma autónoma y colaborativa teniendo en cuenta las normas de seguridad y salud propias del uso de un taller.

Se utilizarán programas de simulación informática como una herramienta para facilitar la adquisición de conocimientos y aumentar la motivación del alumnado, ya que esta herramienta se usa de una forma reiterada en gran parte de los contenidos de la materia.

También se fomentará la participación activa del alumno mediante exposiciones de trabajos, resolución de ejercicios y problemas y utilización de recursos virtuales para simular circuitos de diferente naturaleza.

El profesor potenciará técnicas de indagación e investigación que permitan reflexionar y trabajar en grupo, fomentando la búsqueda de soluciones para problemas concretos por parte del alumno donde este aplicará los conocimientos adquiridos y buscará información adicional en la red para fomentar el espíritu emprendedor de los mismos.

4.2.7. Evaluación

4.2.7.1. Sistema de evaluación

El sistema de evaluación de esta materia será el detallado en el apartado: “4.1.3. Sistema de evaluación”.

4.2.7.2. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación de esta materia serán los detallados en el apartado: “4.1.4. Instrumentos de evaluación”.

4.2.7.3. Criterios de calificación.

Los criterios de calificación para esta materia serán:

TECNOLOGÍA INDUSTRIAL I. BLOQUE 1: RECURSOS ENERGÉTICOS				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
1. Analizar la importancia que los recursos energéticos tienen en la sociedad actual, describiendo las formas de producción de cada una de ellas, así como sus debilidades y fortalezas en el desarrollo de una sociedad sostenible.	10%	<p><u>Observación directa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno <p><u>Pruebas prácticas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Interpretación de diagramas <p><u>Pruebas escritas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolución de problemas 	1.1. Resuelve problemas de conversión de energías y cálculo de trabajo, potencias y rendimientos empleando las unidades adecuadas.	CM
			1.2. Describe las diferentes fuentes de energía relacionándolas con el coste de producción, el impacto ambiental que produce y la sostenibilidad.	CS
			1.3. Dibuja diagramas de bloques de diferentes tipos de centrales de producción de energía explicando cada uno de sus bloques constitutivos y relacionándolos entre sí.	CM

<p>2. Realizar propuestas de reducción de consumo energético para viviendas o locales, con la ayuda de programas informáticos, y la información de consumo de los mismos.</p>	<p>5%</p>	<p><u>Pruebas prácticas</u> - Empleo del ordenador: Excel para el cálculo de consumo energético y Calener para obtener certificados energéticos</p>	<p>2.1. Explica las ventajas que supone desde el punto de vista del consumo que un edificio este certificado energéticamente.</p>	<p>CL, CS</p>
			<p>2.2. Analiza y calcula las facturas de los distintos consumos energéticos en una vivienda utilizando una hoja de cálculo.</p>	<p>CM, CD</p>
			<p>2.3. Elabora planes de reducción de costes de consumo energético en viviendas, identificando aquellos puntos donde el consumo pueda ser reducido.</p>	<p>SI</p>
			<p>2.4. Investiga recursos en la red o programas informáticos que ayuden a reducir los costes de consumo energético en la vivienda.</p>	<p>CD, SI</p>

TECNOLOGÍA INDUSTRIAL I. BLOQUE 2: MÁQUINAS Y SISTEMAS				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
1. Analizar los bloques constitutivos de sistemas y/o máquinas, interpretando su interrelación y describiendo los principales elementos que los componen, utilizando el vocabulario relacionado con el tema.	10%	<u>Observación directa</u> - Cuaderno - Habilidades y destrezas en el trabajo experimental <u>Pruebas prácticas</u> - Diseño de componentes mecánicos con Sketchup y simulación con Relatrán <u>Pruebas escritas</u> - Resolución de problemas de cálculo de magnitudes mecánicas	1.1. Describe la función de los elementos que constituyen una máquina dada, explicando de forma clara y con el vocabulario técnico adecuado su contribución al conjunto.	CM, CL
			1.2. Desmonta máquinas de uso común realizando un análisis mecánico de las mismas.	CM, AA
			1.3. Explica la conversión de movimientos que tiene lugar en máquinas.	CM
			1.4. Calcula las magnitudes mecánicas más características de una máquina.	CM
			1.5. Reconoce los distintos elementos auxiliares de una máquina y justifica su funcionamiento.	CM, CL
			1.6. Diseña mediante programas de simulación el sistema mecánico que solucione un problema técnico real.	CD, CS
2. Verificar el funcionamiento de circuitos eléctrico–	20%	<u>Pruebas prácticas</u>	2.1. Monta, simula y comprueba circuitos eléctricos y electrónicos reales en el aula taller.	CD, SI

electrónicos, neumáticos e hidráulicos, analizando sus características técnicas, interpretando sus esquemas, utilizando los aparatos y equipos de medida adecuados, interpretando y valorando los resultados obtenidos apoyándose en el montaje o simulación física de los mismos.		- Interpretación de esquemas eléctricos y neumáticos - Simulación con Tinkercad y Fluidsim	2.2. Analiza y compara las características técnicas de diferentes modelos de electrodomésticos utilizando catálogos de fabricantes como documentación.	CM, SI
			2.3. Identifica todos los componentes de un sistema neumático, ya sea en visión directa, en simulador informático o en esquema sobre papel.	CM, CD
			2.4. Interpreta y valora los resultados obtenidos de circuitos eléctrico-electrónicos, neumáticos o hidráulicos.	CM, SI
3. Realizar esquemas de circuitos que dan solución a problemas técnicos mediante circuitos eléctrico-electrónicos, neumáticos o hidráulicos con ayuda de simuladores informáticos y calcular los parámetros característicos de los mismos.	10%	<u>Observación directa</u> - Cuaderno <u>Pruebas prácticas</u> - Simulación con Tinkercad y Fluidsim <u>Pruebas escritas</u> - Cálculo de parámetros eléctricos y neumáticos	3.1. Calcula los parámetros eléctricos de un circuito eléctrico de una o más mallas, a partir de un esquema dado aplicando las leyes de Kirchhoff.	CM
			3.2. Diseña circuitos eléctricos utilizando programas de simulación.	CD

TECNOLOGÍA INDUSTRIAL I. BLOQUE 3: PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
1. Adquirir las habilidades y los conocimientos necesarios para elaborar programas informáticos estructurados, utilizando recursos de programación tales como: variables de diferentes tipos, bucles, sentencias condicionales y funciones de programación.	7'5%	<u>Pruebas prácticas</u> - Prácticas de programación con el IDE de Arduino	1.1. Realiza programas capaces de resolver problemas sencillos, realizando el diagrama de flujo correspondiente.	CD, SI
			1.2. Desarrolla programas utilizando diferentes tipos de variables, bucles y sentencias condicionales.	CD, SI
			1.3. Elabora un programa informático estructurado que resuelva un problema relacionado con la robótica.	CD, SI
2. Diseñar y construir robots con los actuadores y sensores adecuados cuyo funcionamiento solucione un problema planteado.	7'5%	<u>Pruebas prácticas</u> - Simular el funcionamiento de sensores y actuadores con Tinkercad	2.1. Comprende y utiliza sensores y actuadores utilizados habitualmente en un robot.	CM, CD
			2.2. Diseña y construye un robot con los actuadores y sensores adecuados	CM, CD, SI

		- Simular y programar un robot con Tinkercad	para que su funcionamiento solucione un problema planteado.	
			2.3. Participa como integrante de un equipo de trabajo de forma activa, en el diseño y montaje de un robot.	CM, SI

TECNOLOGÍA INDUSTRIAL I. BLOQUE 4: INTRODUCCIÓN A LA CIENCIA DE LOS MATERIALES				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos, reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.	5%	<u>Observación directa</u> - Cuaderno <u>Pruebas prácticas</u> - Desarrollo de conceptos	1.1. Establece la relación que existe entre la estructura interna de los materiales y sus propiedades.	CM
			1.2. Explica cómo se pueden modificar las propiedades de los materiales teniendo en cuenta su estructura interna.	CL, CM
			1.3. Reconoce las propiedades de los materiales y sus aplicaciones tecnológicas.	CM
2. Relacionar productos tecnológicos actuales/novedosos con los materiales que posibilitan su producción asociando las características de estos	5%	<u>Pruebas prácticas</u> - Búsqueda de información en Internet	2.1. Describe apoyándote en la información que te pueda proporcionar Internet algún material nuevo o novedoso que se utilice para la obtención de nuevos productos tecnológicos.	CL, CD

con los productos fabricados, utilizando ejemplos concretos y analizando el impacto social producido en los países productores.				
---	--	--	--	--

TECNOLOGÍA INDUSTRIAL I. BLOQUE 5: PROCEDIMIENTOS DE FABRICACIÓN				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
1. Describir las técnicas utilizadas en los procesos de fabricación tipo, así como el impacto medioambiental que puede producir.	3%	<u>Observación directa</u> - Cuaderno <u>Pruebas prácticas</u> - Describir técnicas de fabricación	1.1. Explica las principales técnicas utilizadas en el proceso de fabricación de un producto dado.	CL, CM
			1.2. Conoce el impacto medioambiental que pueden producir las técnicas de producción utilizadas y propone alternativas para reducir dicho impacto.	CS
2. Identificar las máquinas y herramientas utilizadas, así como las condiciones de seguridad propias de cada una de ellas, apoyándose en la información proporcionada en las Web de los fabricantes.	3%	<u>Pruebas prácticas</u> - Manejo de máquinas y herramientas	2.1. Identifica las máquinas y las herramientas utilizadas en los procedimientos de fabricación.	CM
			2.2. Realiza prácticas de procedimientos de fabricación con las máquinas-herramientas disponibles en el aula-taller teniendo en cuenta las principales condiciones de seguridad tanto desde el punto de vista del espacio como de la seguridad personal.	SI

3. Conocer las diferentes técnicas de fabricación en impresión 3D.	4%	<p><u>Pruebas prácticas</u></p> <p>- Diseñar e imprimir una pieza utilizando Sketchup y Cura</p>	3.1. Describe las fases del proceso de fabricación en impresión 3D.	CL
			3.2. Reconoce los diferentes tipos de impresión 3 D y su aplicación en la industria.	CM
			3.3. Construye una pieza sencilla con la impresora 3D, diseñándola o utilizando repositorios de piezas imprimibles en Internet.	CD

TECNOLOGÍA INDUSTRIAL I. BLOQUE 6: PRODUCTOS TECNOLÓGICOS: DISEÑO, PRODUCCIÓN Y COMERCIALIZACIÓN				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización, describiendo cada una de ellas.	3%	<p><u>Pruebas prácticas</u></p> <p>- Utilización de herramientas: Kahoot, Gantter, Dia y Canva</p>	1.1. Diseña la propuesta de un nuevo producto tomando como base una idea dada, explicando el objetivo de cada una de las etapas significativas necesarias para lanzar el producto al mercado.	SI
2. Investigar la influencia de un producto tecnológico en la sociedad y proponer mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.	3%	<p><u>Pruebas prácticas</u></p> <p>- Trabajo de investigación</p>	2.1. Analiza la influencia en la sociedad de la introducción de nuevos productos tecnológicos.	CS

<p>3. Explicar las diferencias y similitudes entre un modelo de excelencia y un sistema de gestión de la calidad identificando los principales actores que intervienen, valorando críticamente la repercusión que su implantación puede tener sobre los productos desarrollados y exponiéndolo de forma oral con el soporte de una presentación.</p>	<p>4%</p>	<p><u>Pruebas orales</u> - Expresión oral - Manejo de terminología - Desarrollo de conceptos</p>	<p>3.1. Desarrolla el esquema de un sistema de gestión de la calidad y/o posible modelo de excelencia, razonando la importancia de cada uno de los agentes implicados, con el apoyo de un soporte informático.</p>	<p>CL, CD</p>
			<p>3.2. Valora de forma crítica la implantación de un modelo de excelencia o de un sistema de gestión de calidad en el diseño, producción y comercialización de productos.</p>	<p>SI</p>

4.2.8. Programación de las unidades.

Los bloques de contenidos se distribuirán en las siguientes Unidades Didácticas:

□ **Bloque 1. Recursos energéticos**

- Unidad 1: Recursos energéticos.

□ **Bloque 2. Máquinas y sistemas**

- Unidad 2: Mecanismos transmisores, transformadores y auxiliares de movimiento.
- Unidad 3: Circuitos eléctricos. Leyes y magnitudes.
- Unidad 4: Electrónica analógica.
- Unidad 5: Circuitos neumáticos e hidráulicos.

□ **Bloque 3. Programación y robótica**

- Unidad 6: Programación, Control y Robótica.

□ **Bloque 4. Introducción a la ciencia de los materiales**

- Unidad 7: Materiales de uso técnico.

□ **Bloque 5. Procedimientos de fabricación**

- Unidad 8: Procedimientos de fabricación.

□ **Bloque 6. Productos tecnológicos: Diseño, producción y comercialización**

- Unidad 9: Productos tecnológicos: Diseño, producción y comercialización.

El desarrollo de las Unidades Didácticas se distribuirá de la siguiente manera:

▪ **PRIMER TRIMESTRE**

- Unidad 1: Recursos energéticos.
- Unidad 2: Mecanismos transmisores, transformadores y auxiliares de movimiento.
- Unidad 3: Circuitos eléctricos. Leyes y magnitudes.

▪ **SEGUNDO TRIMESTRE**

- Unidad 4: Electrónica analógica.
- Unidad 5: Circuitos neumáticos e hidráulicos.
- Unidad 6: Programación, Control y Robótica.

▪ **TERCER TRIMESTRE**

- Unidad 7: Materiales de uso técnico.
- Unidad 8: Procedimientos de fabricación.
- Unidad 9: Productos tecnológicos: Diseño, producción y comercialización.