

# La Enseñanza de la Tecnología en la ESO y Bachillerato. Experiencias, Reflexiones y Perspectivas de Futuro.

Jaén, 4 de marzo 2019



# Estado actual de la Tecnología en Andalucía

## Secundaria

### 1º ESO

**Tecnología aplicada** (optativa 2h)

### 2º ESO

**Tecnología** (obligatoria) (3h)

**Ámbito práctico (PMAR)** 3h

**Robótica** (de libre configuración por el Centro) (2h)

### 3º ESO

**Tecnología** (obligatoria) (3h)

**Ámbito práctico (PMAR)** 3h

**Robótica** (de libre configuración por el Centro) (2h)

### 4º ESO

**Tecnología** (3h), troncal en vía aplicada y específica en vía académica

**TIC** (tienen prioridad los informáticos)

# Estado actual de la Tecnología en Andalucía

## Bachillerato

### 1º Bachillerato

**TIN I** (específica de obligada oferta en bachillerato de ciencias)

**TIC I** (tienen prioridad los informáticos)

### 2º Bachillerato

**TIN II** (4h) específica de obligada oferta en bachillerato de ciencias.

**Electrotecnia** (2h) (libre configuración autonómica de obligada oferta en el bachillerato de ciencias)

**TIC II** (tienen prioridad los informáticos)

# Nuestro Centro



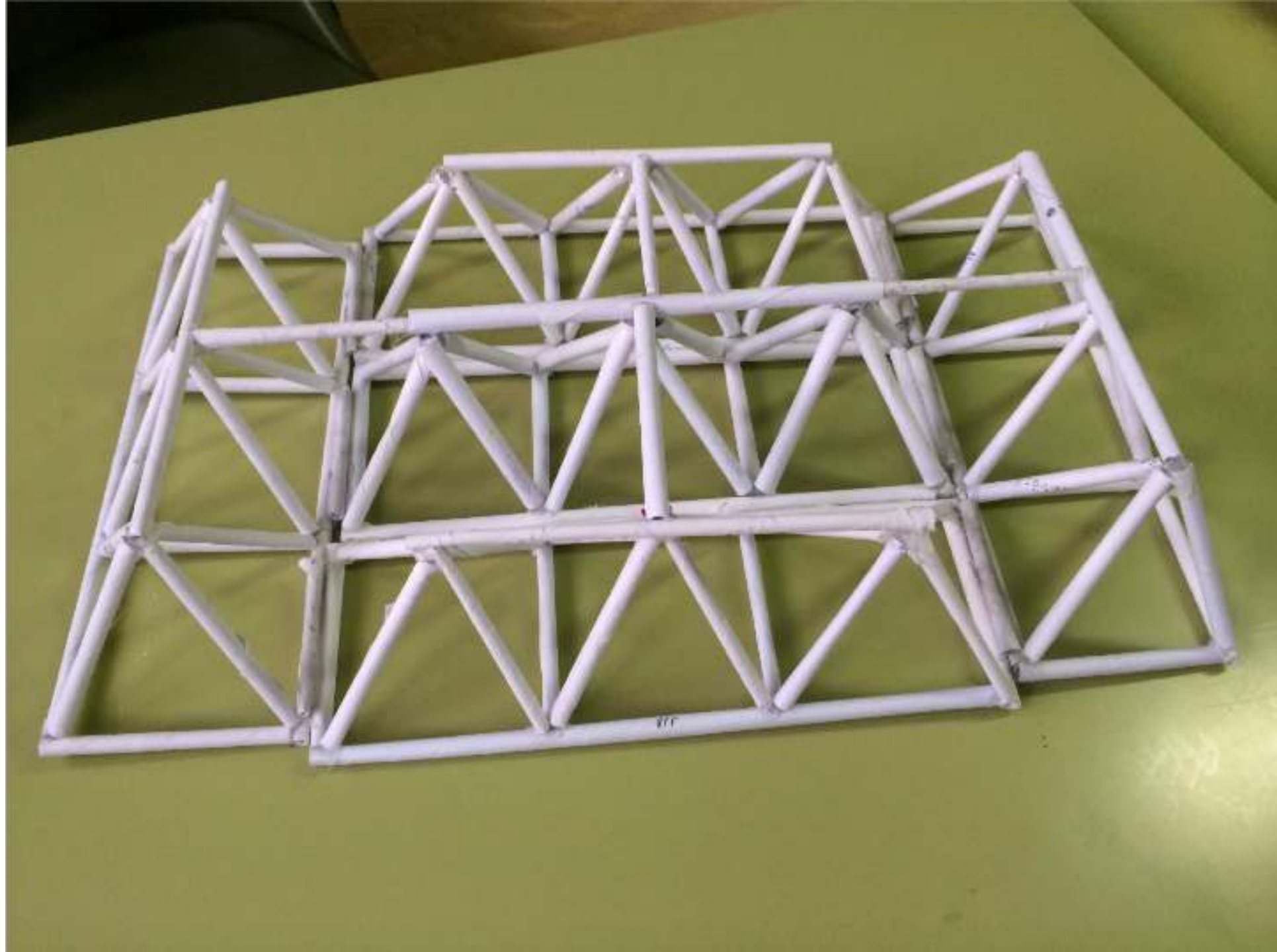
IES Veleta Granada

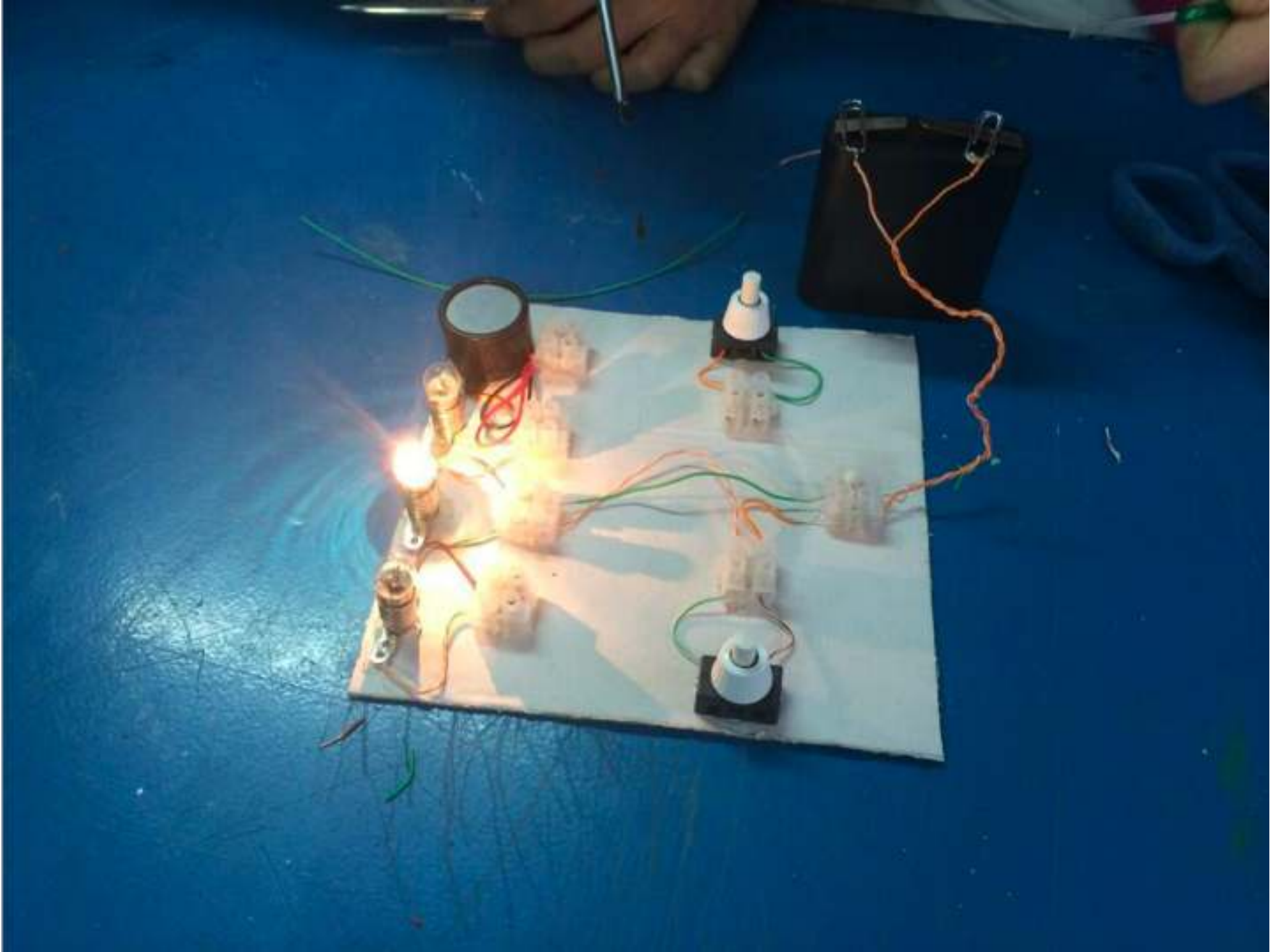
Centro de Compensación Educativa  
Centro de Difícil Desempeño

# Nuestro trabajo







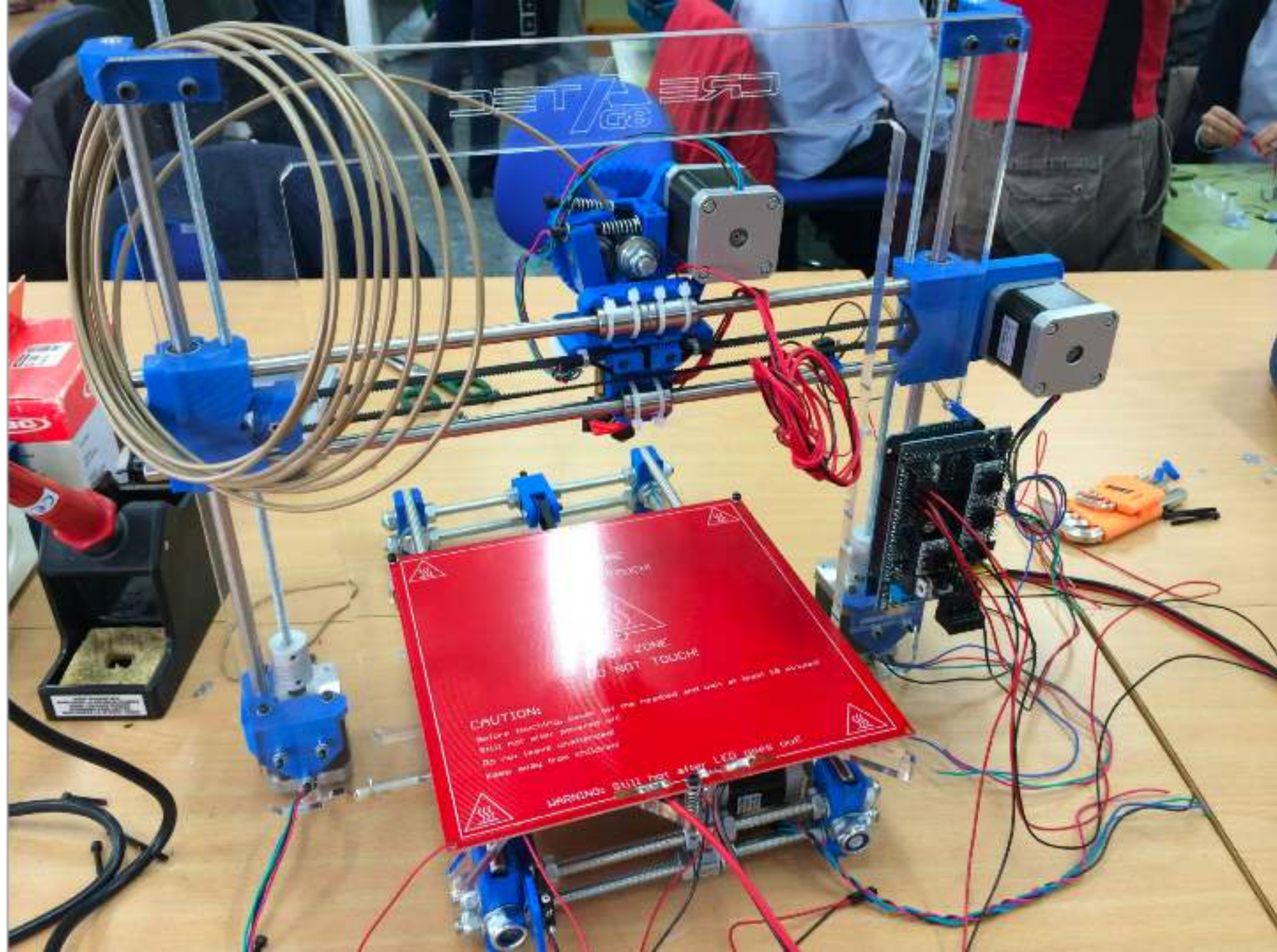




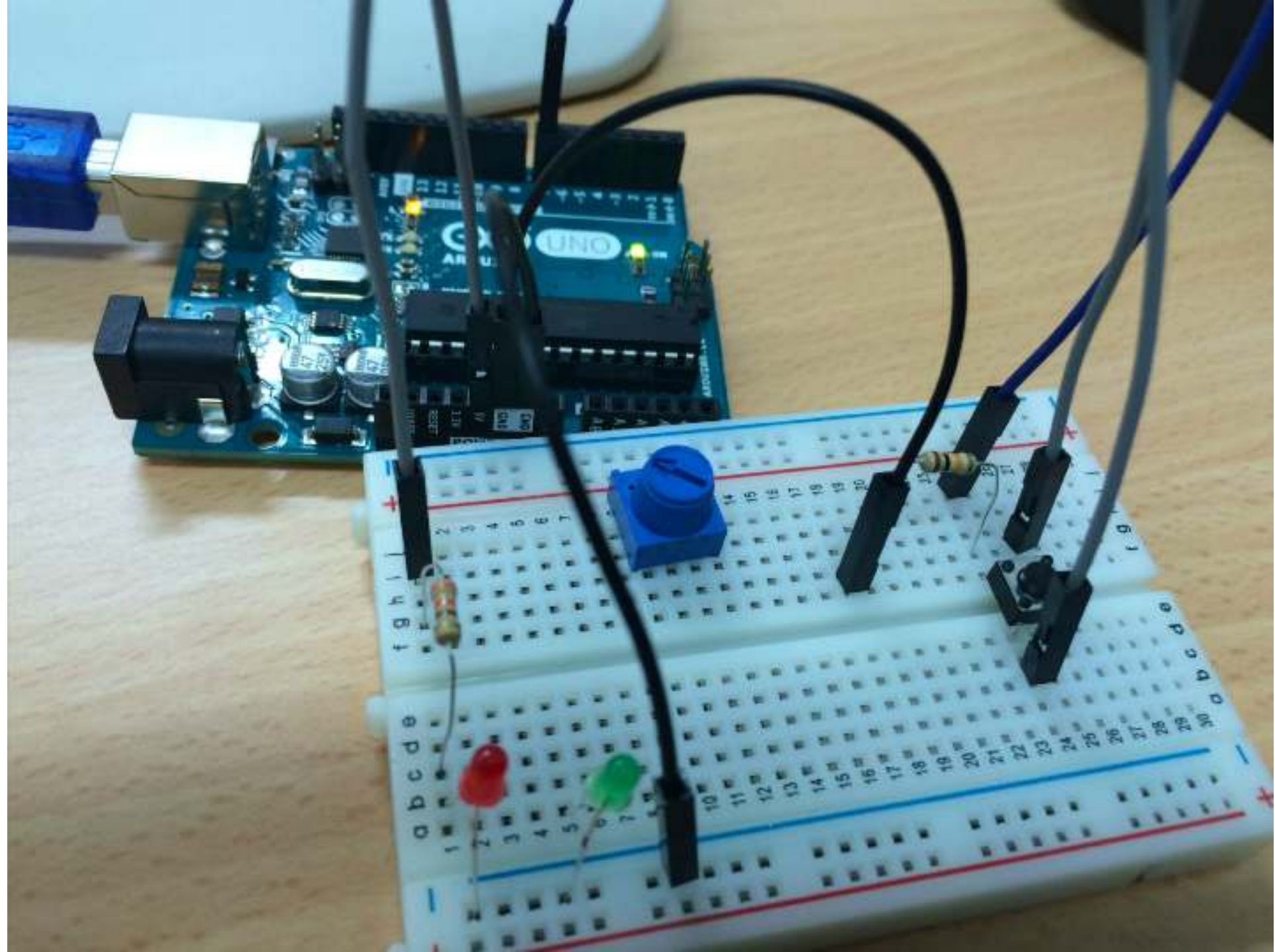










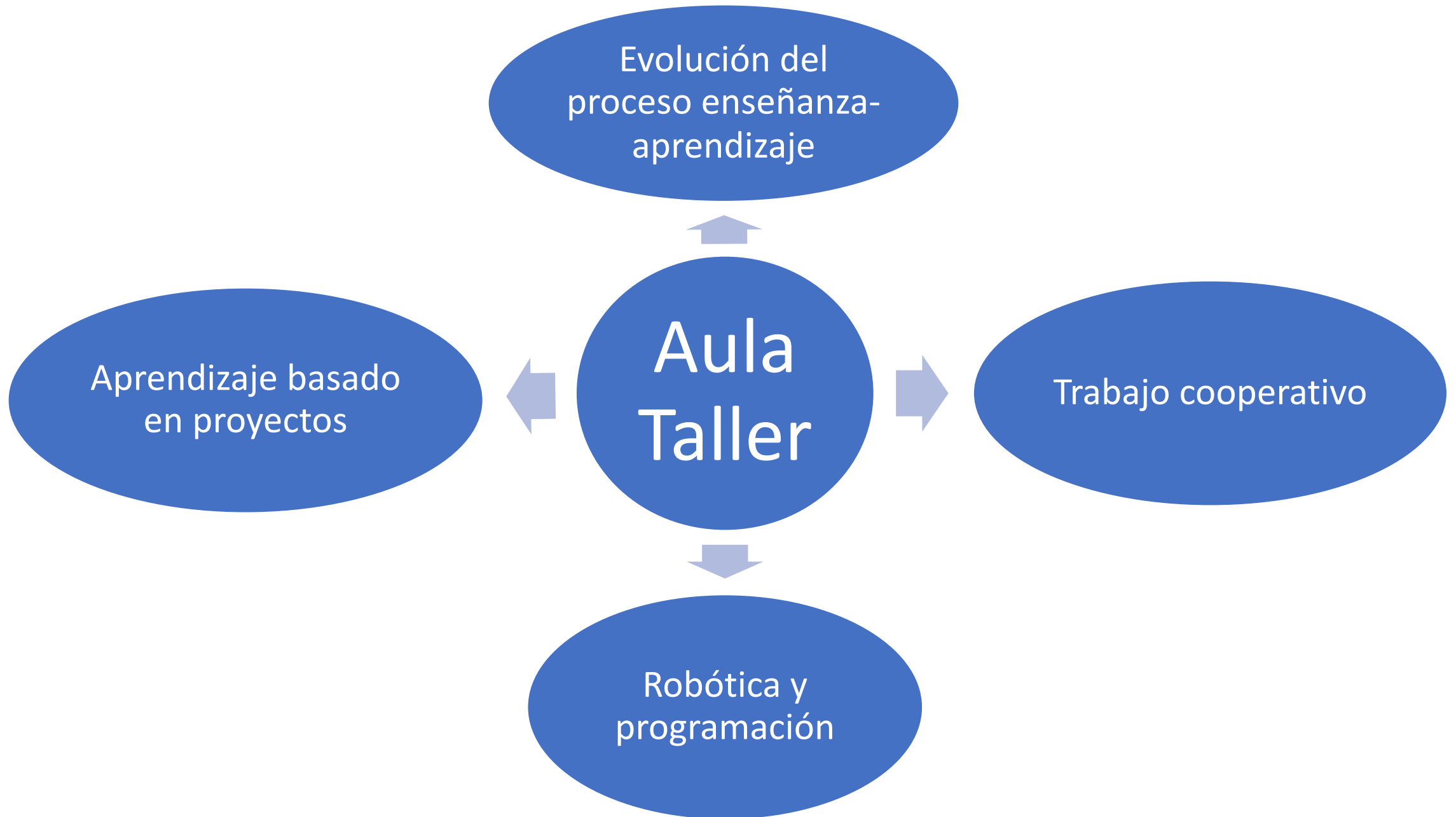








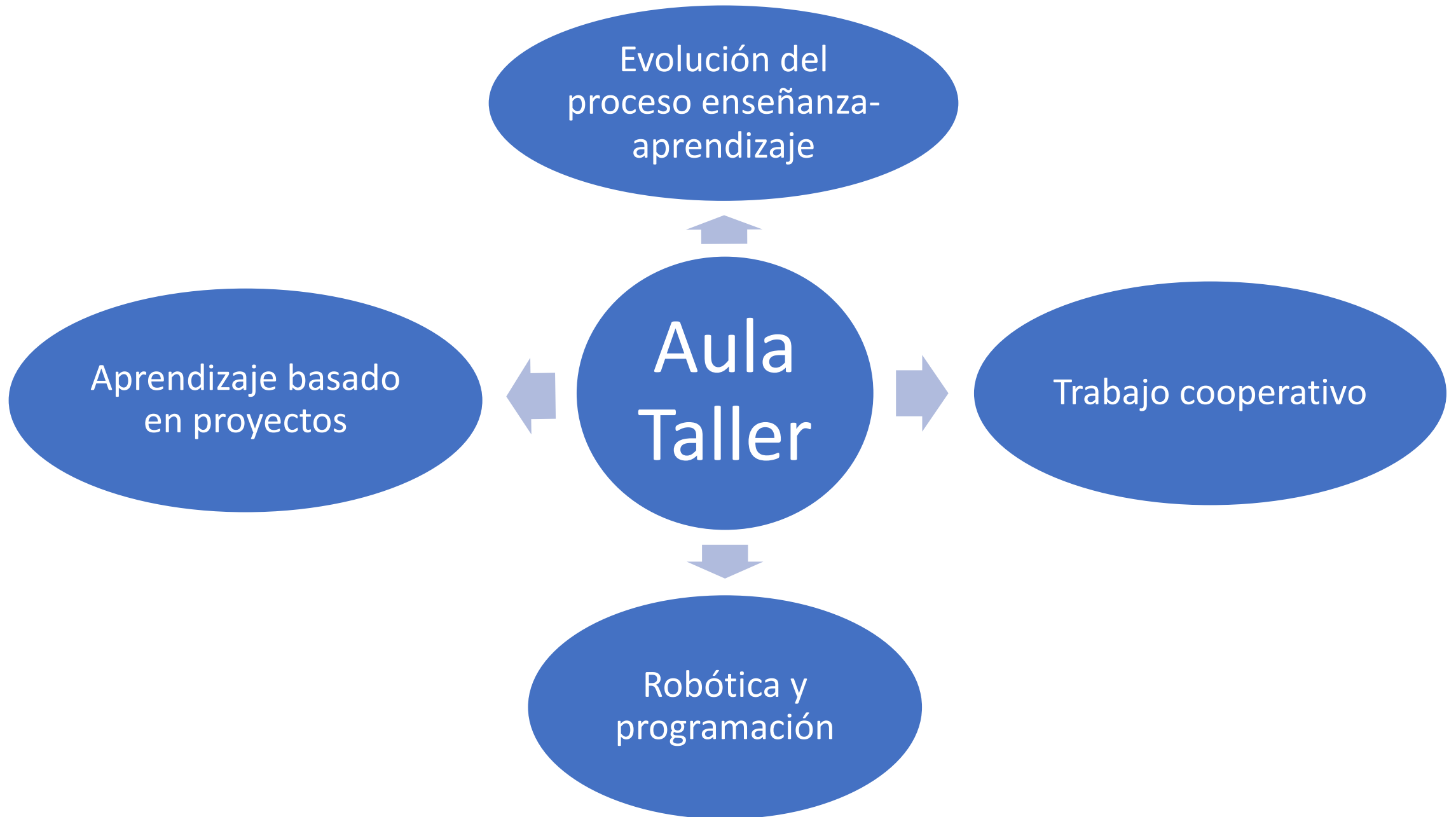
# Experiencias y Reflexiones



## Aprendizaje basado en proyectos

No sólo se evalúa el producto final, sino también todo el proceso de aprendizaje.





# Futuro de la Tecnología



# Educación STEAM: la integración como clave del éxito

El 65% de los niños que ingresan en primaria ahora, trabajarán en empleos que aun no existen. Necesitarán nuevas habilidades en el siglo XXI para no quedar fuera del sistema.

*“STEAM es un horizonte para avanzar. Se propone hacer proyectos integrados entre ciencia, tecnología y matemática con la idea de que comparten un tronco común de pensamiento que nos prepara para la vida, trabajando con otros”* Melina Furman, bióloga y educadora.

La clave de la educación STEAM son los espacios *maker*, para crear.

# Club de tecnología, programación y robótica de Granada



## OBJETIVOS:

- Difundir y divulgar la tecnología, programación y robótica en la sociedad.
- Servir de punto de encuentro entre profesorado y alumnado.
- Desarrollo y documentación de proyectos.
- Creación de banco de recursos compartidos.
- Fomentar el uso de tecnologías libres (hardware y software).
- Fomentar: el trabajo mediante proyectos, las comunidades de aprendizaje, el pensamiento computacional, el pensamiento en acción y la innovación educativa.

[www.clubroboticagranada.com](http://www.clubroboticagranada.com)

# Asociación de Profesorado de Tecnología de Andalucía

## APTA



[www.aptandalucia.es](http://www.aptandalucia.es)

# Eufrasio Cabrera de la Fuente



[eufrasio@iesveleta.com](mailto:eufrasio@iesveleta.com)



[@jajulca](https://twitter.com/jajulca)



[www.jajulca.com](http://www.jajulca.com)



<https://github.com/jajulca/>