

MANUEL BERMÚDEZ RUIZ

PROYECTOS
DE TECNOLOGÍA
BILINGÜE INGLÉS

Proyectos de tecnología bilingüe Inglés

Manuel Bermúdez Ruiz

Editado por:

PUNTO ROJO LIBROS, S.L.

Cuesta del Rosario, 8

Sevilla 41004

España

902.918.997

info@punterojolibros.com

Impreso en España

ISBN: 978-84-17237-48-6

Depósito legal: SE 1312-2018

Maquetación, diseño y producción: Punto Rojo Libros

© 2018 Manuel Bermúdez Ruiz

© 2018 Punto Rojo Libros, de esta edición

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización por escrito de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de esta edición mediante alquiler o préstamos públicos.

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN.....	9
2.-JUSTIFICACIÓN	11
3.- OBJETIVOS.....	13
4.- CONTENIDOS	15
5.- FICHA DE PROYECTOS	17
6.- PROYETO 1: EXCAVADORA.....	21
7.- ACTIVIDADES PROPUESTAS. PROYECTO 1	61
8.- LECTURA Y ACTIVIDADES EN INGLÉS	63
9.- PROYECTO 2 : CARRETILLA ELEVADORA	77
10.- ACTIVIDADES PROPUESTAS.....	93
11.- LECTURA Y ACTIVIDADES EN INGLÉS	95
12.- BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	103

PROYECTOS
DE TECNOLOGÍA
BILINGÜE INGLÉS

1.- INTRODUCCIÓN

El presente libro a través de sus proyectos pretende profundizar entre otras cosas, gracias a las innumerables posibilidades didácticas que encierra el método de Proyectos-Construcción, en la adquisición y desarrollo de habilidades, en la observación y en el aprendizaje mediante el ENSAYO – ERROR - REFLEXIÓN. A lo largo del mismo también trataremos la atención a la diversidad proponiendo diferentes soluciones al problema objeto de estudio, desarrollando el aprendizaje colaborativo y el espíritu emprendedor, usando para ello las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Al final de cada proyecto pondremos en práctica la herramienta de autoevaluación a la vez que se pueden realizar ejercicios de comprensión, afianzación y ampliación de los contenidos tratados en el proyecto y todo ello sin perder de vista y teniendo como objetivo las competencias clave de la LOMCE que se enumeran a continuación:

- 1. Competencia en comunicación lingüística.** Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.
- 2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** La primera alude a las capacidades para aplicar

el razonamiento matemático para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.

3. Competencia digital. Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información.

4. Aprender a aprender. Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.

5. Competencias sociales y cívicas. Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.

6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.

7. Conciencia y expresiones culturales. Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.