

TECNOLOGÍA CREATIVA – 1º ESO

La Tecnología Creativa es una materia fácil de cursar, que se organiza en cuatro bloques de contenidos y sus correspondientes criterios de evaluación y estándares de aprendizaje:

1.- El Proceso Creativo en Tecnología, se centra en la máxima “todos tenemos capacidad creativa”. Se trata, por tanto, de activarla, de provocarla para que salga a relucir y ésta se emplee para solucionar problemas tecnológicos.

2.- Diseño y Construcción de Prototipos. El Proceso Tecnológico. Este bloque está diseñado para seguir profundizando en el proceso creativo siguiendo las fases del proceso tecnológico. Una máquina de efectos encadenados, un juguete con movimiento, son algunos ejemplos de propuestas que pueden trabajarse.

3.- Inventos y Máquinas. Estudio e investigación de hitos históricos de la tecnología.

4.- Programación Creativa, tiene contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje relacionados con la programación en un entorno de interfaz gráfica. La tecnología tiende a que cada vez haya más objetos tecnológicos que funcionen mediante un programa informático, de ahí que una iniciación a la programación de ordenadores resulte hoy día imprescindible.

Siguiendo la filosofía de “Learning by doing” (“Aprender haciendo”) los alumnos en esta asignatura aprenden haciendo proyectos que resuelvan problemas. Todas las actividades y tareas que el alumnado realice en el aula-taller estarán dirigidas a la elaboración de un producto que solucione un problema técnico. Este producto puede ser físico, como el prototipo de un objeto sencillo o el prototipo, más complejo, de una máquina. El producto también puede ser inmaterial como, por ejemplo, una presentación multimedia, un programa informático de un videojuego, etc.

La metodología de resolución de problemas técnicos implica, necesariamente, que el grupo-clase se organice en grupos de trabajo. De esta forma, se fomenta el aprendizaje colaborativo.

Dpto. Tecnología.