



ACUERDOS METODOLÓGICOS DE LAS ÁREAS, MATERIAS, ÁMBITOS O MÓDULOS

TECNOLOGÍA

Se plantea la necesidad de una actividad metodológica que se apoye en tres principios:

- ✓ La adquisición de los conocimientos técnicos y científicos necesarios para la comprensión y el desarrollo de la actividad tecnológica.
- ✓ La aplicación de estos conocimientos al análisis de los objetos tecnológicos existentes a su posible manipulación y transformación.
- ✓ La posibilidad de emular procesos de resolución de problemas, que se convierte en remate de este proceso de aprendizaje.

Se ha de promover actividades constructivistas, en las que el alumno establezca de forma clara la relación entre sus conocimientos previos y los nuevos. A tal efecto se prevé un "Test de conocimientos previos", con el que el profesor puede hacerse una idea del nivel de cada alumno y de la clase en general. Éste incluirá una parte dedicada a averiguar los conocimientos previos de Informática de los alumnos.

El bloque de contenidos a impartir se organiza a través de la elaboración de proyectos sencillos que resuelvan problemas y necesidades humanas, situadas en el contexto del alumno (su vivienda, su ciudad, su instituto, su aula, etc.) o bien relacionadas con la industria o el comercio de su entorno. Estos proyectos se materializarán en prototipos o maquetas.

En la elaboración de los citados proyectos se tendrán en cuenta:

a) Principios metodológicos

En los que se valorará el diferente nivel de desarrollo del alumnado, partiendo de sus conocimientos previos y canalizando el aprendizaje a través de sus propias experiencias. De esta forma, se puede conseguir un aprendizaje verdaderamente significativo, y atender a la diversidad de motivaciones, capacidades e intereses de los alumnos.

b) Principios didácticos

Donde se establezcan las condiciones más apropiadas para que el alumno "aprenda a aprender". El aula se divide en dos partes, una para las clases de teoría y debate y otra donde se encuentran las mesas taller. El gran grupo-clase se dividirá en subgrupos formados por tres, cuatro o cinco alumnos (dependiendo de la dotación del aula y del número de los mismos) .



c) Recursos didácticos

Se empleará el libro de texto de la editorial Santillana para todos los niveles de la ESO. Con el empleo de este libro se pretende que el alumno tenga un referente a la hora de consultar sus dudas y que le sirva como guía para las aplicaciones tecnológicas que se imparten en el área de Tecnología.

Como recursos técnicos se utilizarán materiales comerciales (madera, plástico, pintura, etc.), y los útiles y herramientas de los que está dotada el aula. Dentro de esta dotación, deben existir una serie de operadores mecánicos, eléctricos, etc. para la confección de partes de circuito o mecanismos que entrañen cierta dificultad de comprensión por parte del alumnado. Así como del material informático del que disponga el aula de Informática del departamento.

El resto de material necesario para el desarrollo de los distintos proyectos, se irá adquiriendo a lo largo del curso, en función de las distintas necesidades.

