



# TECNOLOGÍA CREATIVA

## ORIENTACIÓN

## DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

### ASIGNATURA:

TECNOLOGÍA  
CREATIVA

ESPECÍFICA DE OPCIÓN

CURSO 1º ESO

Teniendo en cuenta que, la tecnología interactúa en nuestra vida continuamente en campos tan diversos como la salud, el trabajo, la comunicación, la informática, ... convergiendo en ella el conjunto de técnicas que, con los conocimientos científicos, las destrezas adquiridas a lo largo de la historia y la capacidad de invención del ser humano, da lugar a nuevos objetos, sistemas o entornos que dan solución a diversas necesidades.

Para ello, se organiza la materia en cuatro bloques de contenidos:

- **El proceso creativo en tecnología** (se trata de activar nuestra capacidad creativa individual y grupal solucionando problemas tecnológicos).
- **Diseño y construcción de prototipos.** El Proceso tecnológico (se trata de relacionar desde el punto de vista teórico, práctico y experimental todo el proceso tecnológico: diseño, construcción y evaluación).
- **Inventos y máquinas** (se trata de suscitar la curiosidad a través de la investigación sobre los inventos e inventores más importantes de la historia).
- **Programación** (ya que la programación de ordenadores, móviles, ... resulta hoy día imprescindible, se iniciará en el aprendizaje de esta en un entorno gráfico).

Vemos que el núcleo central de la propuesta metodológica de la asignatura, es el proceso de resolución técnica de problemas aplicando la metodología de proyectos, en donde la investigación, la experimentación, la evaluación y el trabajo colaborativo deben aportar los conocimientos y habilidades pretendidas.

Se pretende contribuir a la adquisición de competencias claves como: competencia matemática, competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y competencia y expresiones culturales.

Por último, es necesario informar que esta asignatura es introductoria a las asignaturas de Tecnología I y II que los alumnos cursarán con carácter obligatoria en 2º y 3º (a fin de tener una visión global, se indica que en 4º se desdobra la materia en Informática y Robótica).

Dentro de este contexto, se intentará que el libro utilizado sea el mismo que el asignado en 2º (asignatura obligatoria de Tecnología).