

CURSO SOBRE COMPETENCIAS BÁSICAS

UNIDAD DIDÁCTICA: PROYECTO CONSTRUCCIÓN DE UNA FIGURITA DE NAVIDAD

MATERIA: TECNOLOGÍAS

1.- Introducción.

El alumnado: esta U.D tiene como objetivo acercar al alumnado a la columna vertebral de la materia, que es el proyecto construcción. Este acercamiento se realiza a través de un proyecto simple y motivador, enmarcado dentro del contexto temporal inmediato a la Navidad.

La materia: pone a disposición del alumnado los conocimientos elementales para la comprensión del proceso tecnológico y sus fases.

2.- Vinculación entre objetivos generales de la etapa y área que se trabajan en la unidad, relación con la adquisición de las competencias básicas.

OBJETIVOS DE ETAPA

OBJETIVOS DE ÁREA

COMPETENCIAS BÁSICAS

<p>g) Conocer y valorar el desarrollo científico y tecnológico, sus aplicaciones e incidencias en el medio físico, natural y social.</p>	<p>2. Resolver con destreza, autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos a partir de la planificación del proyecto con la selección de información de distintas fuentes, la elaboración de la documentación pertinente, la elección de materiales; la construcción de objetos o sistemas con procedimientos adecuados mediante el desarrollo secuenciado, ordenado y metódico; y la evaluación de su idoneidad y eficacia.</p>	<p>3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. - Conocer el proceso tecnológico y sus fases capacita al alumno para desarrollar las destrezas básicas de técnicas y habilidades para manipular objetos con precisión y seguridad. - Interpretar la información capacita al alumno para la toma de decisiones.</p> <p>8. Competencia para la autonomía e iniciativa personal. - Permite al alumnado adecuar su proyecto a sus capacidades. - Permite al alumno afrontar y resolver los problemas que se le plantea. - Aprender de sus errores. - Elaborar nuevas ideas. - Buscar soluciones. - Tomar decisiones con criterio propio - Valorar el trabajo de los</p>
---	---	---

<p>k) Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos.</p>	<p>3. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.</p>	<p>demás.</p> <p>1. Competencia lingüística.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de códigos de comunicación - Búsqueda, recopilación y procesamiento de la información. - Adaptar la comunicación al contexto. - Manejar diversas fuentes de información - Usar el vocabulario adecuado. <p>6. Competencia cultural y artística.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos.
--	---	--

3.- Objetivos específicos.

- Identificar aquellos aspectos que se han de tener en cuenta a la hora de proyectar un objeto tecnológico: diseño, materiales, herramientas, utilidad final del objeto, etc.
- Conocer las cuatro fases del proceso de resolución técnica de problemas.
- Conocer las distintas operaciones de fabricación y acabado: corte, limado, lijado, taladrado barnizado, pintado etc.
- Aprender el manejo y las normas de seguridad en la utilización de las herramientas.
- Conocer las propiedades de los materiales.

4- Contenidos.

- Fases del proceso de resolución técnica de problemas tecnológicos.
- El proceso tecnológico aplicado a un proyecto: construcción de una figura de Navidad.
- Características, manejo y normas de seguridad sobre herramientas.
- Propiedades de los materiales.

5.- Tareas.

- 1.- Diseño y construcción de una figura navideña plana.
- 2.- Diseño y construcción de complementos para dar volumen (figura tridimensional) y soporte de apoyo y fijación..
- 3.- Decoración de la figura tridimensional.
- 4.- Confección de un informe técnico.
- 5.- Adecuación de la figura en el marco navideño (exposición).

6.-Actividades.

- 1.- Plasmar la idea creativa del proyecto en un informe técnico para su construcción y exposición pública.
- 2.- Posteriormente, realización de una exposición con todas las figuras identificadas y numeradas dentro de un marco navideño, sincronizada con la proyección en pantalla de todas las figuras de forma individualizada. Teniendo lugar una votación popular entre el alumnado de 1º y 2º de la ESO, para la elección de las más originales y creativas.

7.- Metodología.

Trabajo en grupo de dos componentes, soluciones iniciales, elección de la solución final, planificación y reparto de tareas.

8.- Contexto.

Educativo

Etapa: Secundaria

Curso: 2º E:S:O:

Temporalización: esta unidad se realizará en doce sesiones, de las cuales seis serán prácticas.
Inicio 3º semana de Noviembre y finalización 2º semana de Diciembre.

9.- Recursos y materiales.

Aula de Tecnología: a) Área de trabajo - Bancos de trabajo, materiales y herramientas.
b) Área multimedia – Internet y proyector.

10.- Criterios de evaluación.

- Conocer y ser capaces de llevar a la practica las cuatro fases del proceso de creación de un objeto tecnológico (figura de Navidad).
- Identificar correctamente los materiales y herramientas utilizados.
- Emplear el vocabulario técnico adecuado.
- Confeccionar correctamente un informe técnico.