

ACTIVIDAD 1

En estos dos listados os presentamos por un lado los objetivos generales de la materia y por otro las competencias básicas. Comparad los dos listados para analizar cómo se reflejan las competencias en los objetivos de la materia:

OBJETIVOS GENERALES

1. Detectar problemas emanados de las necesidades individuales y colectivas, susceptibles de ser resueltos con recursos tecnológicos, definirlos con claridad y precisión; y buscar y analizar información contenida en diferentes fuentes, que permita su resolución.

2. Analizar metódicamente objetos y sistemas del ámbito tecnológico, para recoger información relevante que permita concebir otras soluciones, comprender su funcionamiento, la mejor forma de usarlos y controlarlos; conocer las razones de su uso y fabricación y sus propiedades, aplicables a diversos ámbitos.

3. Diseñar soluciones que den respuesta a una cuestión o problema técnico, imaginando el funcionamiento, acudiendo a las fuentes de información pertinentes, planificando el proceso de implementación; actuando de forma respetuosa, dialogante, solidaria y responsable en el trabajo en equipo; ejercitando, a su vez, la iniciativa personal, la toma de decisiones, el sentido crítico y la confianza en uno mismo que son la base para desarrollar el espíritu emprendedor, básico en el progreso tecnológico.

4. Llevar, en equipo, lo diseñado a la práctica, respetando las normas de seguridad y ergonomía al manejar los diversos recursos y herramientas, para desarrollar o resolver con éxito una cuestión o problema técnico, ampliando su bagaje tecnológico al aplicar el conjunto de conocimientos científicos, matemáticos y tecnológicos de forma metódica y desarrollando la autoestima y las competencias emocionales, como consecuencia de su interacción con los sucesivos resultados del proceso.

5. Evaluar el resultado obtenido así como el proceso de trabajo seguido, para interiorizar la experiencia y asegurarse de que el problema tecnológico ha sido resuelto, comprobando su calidad y funcionamiento respecto a las condiciones exigidas, además de las repercusiones de la propia actividad en el medio natural y social.

6. Expresar mediante los canales y herramientas adecuados las soluciones técnicas previstas o realizadas, utilizando para ello la simbología y vocabulario correcto y los argumentos, en su caso, así como los recursos gráficos e informáticos adecuados a fin de explorar su viabilidad y alcance, y de intercambiar información sobre las mismas.

7. Identificar y ubicar en el tiempo y en el espacio los oficios y recursos tecnológicos más representativos del País Vasco en el contexto europeo y universal, tanto históricos como actuales, de los distintos sectores económicos, con el fin de articular y desarrollar una perspectiva local y global de la evolución histórica de las soluciones tecnológicas.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- a) Competencia en la cultura científica, tecnológica y de la salud
- b) Competencia para aprender a aprender.
- c) Competencia matemática.
- d) Competencia en comunicación lingüística.
- e) Tratamiento de la información y competencia digital.
- f) Competencia cultural y artística.
- g) Competencia social y ciudadana.
- h) Autonomía e iniciativa personal.

