



METODOLOGÍA DEL DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

INTRODUCCIÓN. ENFOQUE COMPETENCIAL Y SIGNIFICATIVO

Con el objetivo de conferir un **enfoque competencial y significativo a la materias del departamento**, en cada unidad didáctica se realizarán una serie de **proyectos o retos de carácter práctico**, contextualizados de tal manera que el alumnado pueda aplicar sus conocimientos y destrezas para dar solución a una necesidad concreta. Todo ello, en torno a los bloques de contenidos correspondientes a cada curso y a cada materia, que podrán conectarse de modo interrelacionarse en las diferentes unidades didácticas.

Por ello, en tecnología, en general, trabajamos por proyectos, entendiendo por proyecto la secuencia didáctica que parte de los criterios de evaluación y enfoca al alumno a lo que debe realizar, concretándose en un producto final en el que se resume todo el aprendizaje que se lleva a cabo.

Cuando se trata de un Proyecto integrado de lengua inglesa y contenido TPR (CLIL) se trabaja para conseguir que la realización de ese producto final implique el aprendizaje tanto de lengua como de contenido.

En general, las características que se buscan en las actividades que conforman un Proyecto son:

- **Abiertas:** no tienen una única solución, sino varias soluciones o forma de hacerlo
- **Flexibles:** se adaptan a varios estilos y ritmos de aprendizaje
- **Contextualizadas:** se presentan dentro de un contexto
- **Conectan** de alguna manera con la **realidad**, con la vida cotidiana, y con los intereses del alumnado
- **Complejas:** movilizan varias competencias a la vez
- **Implican cierta reflexión y creatividad**

Las tareas y actividades que integran los proyectos que podrán ser presentadas en diferentes formatos. En cualquier caso, en estas actividades se trabajan diferentes destrezas y competencias.

DINÁMICA TÍPICA PARA EL DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS:

En las diferentes unidades didácticas se preparan actividades de la siguiente manera:

- 1) **Actividades introductorias** de iniciación o motivación, para conocer el punto de partida e introducir los contenidos y competencias que se trabajarán, procurando despertar el interés por la unidad. Por ejemplo:
 - a) Rutinas de pensamiento
 - b) Juegos tipo kahoot, taboo, stop, etc
 - c) En casa se ven vídeo explicativos en edpuzzle
 - d) En casa se realizan formularios básicos que introducen conceptos previos muy básicos
 - e) Se ponen en común esas actividades
- 2) A continuación, se proponen **actividades de desarrollo** orientadas a la construcción significativa del conocimiento y las competencias. El objetivo es que el alumnado sea capaz: de:
 - a) **comprender y analizar** a través de **actividades más guiadas**,
 - b) **aplicar y transferir** con **retos y prácticas cortas**,
 - c) y **crear** con **proyectos y prácticas más largas**.
- 3) A medida que se van avanzando en las actividades diarias, se realizan **juegos** al principio de la clase y a lo largo de su desarrollo.
 - a) Quizizz y kahoots con cuestionarios
 - b) Stop, formar palabras con tablas de letras (wordshake), un-dos-tres, etc para vocabulario
- 4) Finalmente se establecen **pruebas de evaluación o de síntesis** (actividades de evaluación), que son las actividades finales de la unidad. Orientadas a la elaboración de **síntesis, esquemas, proyectos, presentación de las prácticas y proyectos creados** y evaluación de los aprendizajes mediante **pruebas (generalmente de tipo práctico)** diseñados de forma que tendrán la misma estructura que las otras actividades realizadas.
 - a) Exámenes en formatos más convencionales.