

# Tecnología Aplicada

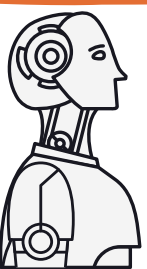
Curso: 1º de Eso

Carga Horaria: 2 horas semanales

## Presentación de la materia

La tecnología da respuesta a las necesidades y problemas humanos; para ello, utiliza los conocimientos científicos acumulados con procedimientos técnicos necesarios que conduzcan a las soluciones óptimas

Tecnología Aplicada es una materia de libre configuración autonómica que se oferta en el primer curso de Educación Secundaria Obligatoria. El propósito de la misma es facilitar al alumnado un primer acercamiento formal al mundo tecnológico que le rodea permitiendo adquirir una serie de habilidades que son y serán cada vez más importantes en su formación como ciudadanos del siglo XXI, relacionadas con la robótica, los sistemas de control y el pensamiento computacional, entre otras, a través de la construcción y programación de robots sencillos, consiguiendo procesos tecnológicos acordes y respetuosos con el medio ambiente, a través del reciclado y reutilización de materiales.

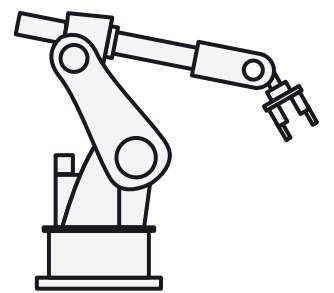


## ¿Para qué el estudio de esta materia?

- La optativa de Tecnología Aplicada va a preparar al alumnado para la asignatura obligatoria de Tecnologías que se va encontrar en 2º y 3º de la ESO.
- Esta optativa está orientada hacia el alumnado que se preocupe por el medio ambiente y esté motivado por el conocimiento científico y tecnológico.

Durante el desarrollo de la materia se podrán realizar en el aula taller:

- Construcción de proyectos sencillos conociendo y manipulando objetos, herramientas, procesos, así como sistemas y entornos tecnológicos.
- Manejo de software para el tratamiento de la información,
- Uso de herramientas de simulación de procesos tecnológicos
- Adquisición de destrezas con lenguajes de programación específicos



## ¿Qué contenidos veremos en esta materia?

1. Organización y planificación de los procesos tecnológicos. Fomento del trato igualitario.
2. Representación gráfica de Objetos, Circuitos Eléctricos, Análisis de Maquinas y mecanismos, Ciencias de los Materiales.
3. Construcción de proyectos empleando materiales reciclados y su aplicación a la realización de objetos.
4. Formulación de hipótesis de trabajo, elaboración de documentación técnica, construcción y evaluación de resultados.
5. Iniciación a la programación a través de lenguajes de programación gráfica
6. Iniciación a la robótica. Diseñar y construir sistemas automáticos sencillos y robots básicos

