

CURSO
2024-
2025

PROGRAMACIÓN
DOCENTE

TECNOLOGÍA Y
DIGITALIZACIÓN
2º ENSEÑANZA
SECUNDARIA
OBLIGATORIA
(ESO)
LOMLOE

Dto.
Tecnología

Jefe de Departamento

Alfredo García Casal

Profesores

Ana Ablanado de Dios

Juan Francisco Andrés Vizán

ÍNDICE

1 TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.....	3
2 INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	13
<i>2.1 Superación de la materia.....</i>	<i>19</i>
3 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.....	19
<i>3.1 Medidas de Carácter General.....</i>	<i>19</i>
<i>3.2 Alumnado con Necesidades Educativas Especiales.....</i>	<i>19</i>
<i>3.3 Alumnos de Altas Capacidades.....</i>	<i>19</i>
4 CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA.....	19
<i>4.1 Plan de Lectura, Escritura e Investigación.....</i>	<i>19</i>
<i>4.2 Programa HABLE.....</i>	<i>19</i>
5 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	20
6 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.....	20
7 TRATAMIENTO DE LA COEDUCACIÓN.....	21
8 INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	22



1 TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Primera evaluación		
UP1. EL PROCESO TECNOLÓGICO		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptorios Operativos
CE.1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia. 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación de manera guiada en la construcción de conocimiento. 1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología.	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1
CE.2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinarios y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad	2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.



de forma eficaz, innovadora y sostenible.	cooperativa y colaborativa.	
CE.3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras y mecanismos y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4
CE.7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.	7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia valorando su importancia para el desarrollo sostenible.	STEM2, STEM5, CD4, CC4
Saberes Básicos		
– Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas. – Estrategias de búsqueda de información durante la investigación y definición de problemas planteados. – Perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar. – Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de los materiales que se utilicen en la construcción de objetos y prototipos. Respeto de las normas de seguridad e higiene. – Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.		
UP2. DISEÑO Y EXPRESIÓN GRÁFICA		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptorios Operativos
CE.2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando	2.1 Idear y diseñar soluciones eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos,	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5,



conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	CE1, CE3.
CE.4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.	4.1 Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica en dos y tres dimensiones con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4.

Saberes Básicos

- Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).
- Técnicas de representación gráfica: acotación y escalas.
- Aplicaciones CAD en dos y tres dimensiones para la representación de esquemas, planos y objetos.

UP3. MATERIALES DE USO TÉCNICO

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptorios Operativos
CE.2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz,	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.



innovadora y sostenible.	2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	
CE.3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras y mecanismos y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3.
CE.4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.	4.1 Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica en dos y tres dimensiones con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4.
Saberes Básicos		
-Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de los materiales que se utilicen en la construcción de objetos y prototipos. Respeto de las normas de seguridad e higiene.		



-Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Segunda evaluación		
UP4. ESTRUCTURAS		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptor Operativos
CE.1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia. 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación de manera guiada en la construcción de conocimiento.	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1
CE.2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. 2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.



	cooperativa y colaborativa.	
CE.3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras y mecanismos y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3.
Saberes Básicos		
-Estructuras para la construcción de modelos. -Sistemas mecánicos básicos: montajes físicos o uso de simuladores.		
UP5: MECANISMOS		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptor Operativos
CE.2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. 2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.



CE.3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras y mecanismos y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3.
Saberes Básicos		
- Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. -Estructuras para la construcción de modelos. -Sistemas mecánicos básicos: montajes físicos o uso de simuladores.		
UP6. ELECTRICIDAD		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptor Operativos
CE.1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia. 1.2 Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación de manera guiada en la construcción de conocimiento.	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1



CE.7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.	7.2 Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable de las mismas.	STEM2, STEM5, CD4, CC4
Saberes Básicos		
-Electricidad básica para el montaje de circuitos físicos que se utilicen en la construcción de prototipos. Interpretación y aplicación en proyectos. -Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital). -Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.		

Tercera evaluación		
UP7. DIGITALIZACIÓN: HARDWARE Y SOFTWARE. INTERNET.		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptores Operativos



6	6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos. 6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, especialmente en las plataformas corporativas suministradas por la Consejería de Educación, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor. 6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	CP2, STEM5, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5
Saberes Básicos		
-Dispositivos digitales. Elementos del hardware y del software. Identificación de problemas técnicos sencillos. -Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación. -Herramientas y plataformas de aprendizaje: uso crítico. -Herramientas de edición y creación de contenidos: instalación, configuración y uso responsable. -Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad. -Seguridad en la red: amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos (ciberacoso, sextorsión, etc.).		
UP8. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptor



		Operativos
5	5.1. Describir e interpretar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa. 5.2. Programar de manera guiada aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición.	CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.
Saberes Básicos		
-Aplicaciones informáticas sencillas, para ordenador y dispositivos móviles, e introducción a la inteligencia artificial. -Autoconfianza e iniciativa: el error como parte del proceso de aprendizaje.		



EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencias Específicas	Criterios de evaluación (%)	Grado de adquisición competencias específicas Indicadores de logro del criterio de evaluación	I					EP		A		AA		Actividad de evaluación
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
CE.1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia. (33%)	Define problemas y necesidades planteadas.												Proyecto
		Busca y contrasta información de diferentes fuentes de manera crítica.												
	1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación de manera guiada en la construcción de conocimiento. (33%)	Comprende y examina productos tecnológicos de uso habitual.												Cuestionarios Prácticas simulación Proyecto
		Utiliza el análisis de objetos y sistemas empleando el método científico y Utiliza herramientas de simulación en la construcción de conocimiento...												
	1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología. (33%)	Adopta medidas preventivas para la protección de los dispositivos, datos y salud personal.												Prácticas Prueba Objetiva
		Identifica problemas y riesgos del uso de la tecnología.												

CE 2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinarios y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible. .	2.1.Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa. (50%).	Planifica y organizar los materiales y herramientas para construir soluciones.												Proyecto Actividades
		Trabaja individualmente y de manera cooperativa y colaborativa.												
	2.2. Identificar, seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa. (50%).	Fabrica productos y soluciones tecnológicas.											Actividades Proyecto	
		Utiliza herramientas de diseño y técnicas de elaboración manual.												
CE 3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras y mecanismos y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes. (100%)	Fabrica objetos mediante la conformación de materiales empleando los recursos adecuados, aplicando fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica.											Prácticas simulación Prueba escrita	
		Respetar las normas de seguridad y salud correspondientes.												
CE 4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales,	4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica en dos y tres dimensiones	Representa y comunica el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión.											Actividades Prácticas Proyecto	



<i>utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.</i>	con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto. (100%)	Elabora documentación técnica y gráfica con herramientas digitales.												
		Emplea formatos y vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa.												
CE 5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.	5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa. (50%).	Describe, interpreta y diseña soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo.												
		Aplica elementos y técnicas de programación.												
	5.2. Programar de manera guiada aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición (50%).	Programa aplicaciones sencillas para distintos dispositivos.												
		Emplea elementos de programación de manera apropiada y aplica herramientas de edición.												
CE 6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y	6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos. (33%)	Usa de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano												
		Analiza los componentes y los sistemas de comunicación.												



<i>funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.</i>		Conoce los riesgos y adopta medidas de seguridad para la protección de datos y equipos													
	6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, especialmente en las plataformas corporativas suministradas por la Consejería de Educación, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor. (33%)	Crea contenidos, elabora materiales y los difunde en distintas plataformas.													
		Configura correctamente las herramientas digitales.													
	6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro. (33%)	Respetar los derechos de autor y la etiqueta digital.													
CE.7. <i>Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.</i>	7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia valorando su importancia para el desarrollo sostenible. (50%)	Reconoce la influencia de la actividad tecnológica en la sostenibilidad ambiental.													Proyecto
		Identifica sus aportaciones y valora su importancia para el desarrollo sostenible.													
	7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable de las mismas. (50%)	Identifica las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, igualdad social y a la disminución del impacto ambiental.													Trabajo
		Hace un uso responsable y ético de las tecnologías emergentes													



	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN EVALUACIÓN
PRIMERA EVALUACIÓN			
UP1. El Proceso Tecnológico	CE 1	1.1,1.2,1.3	0.166·CE3+0.083·CE7+ 0.332·CE2+0.083·CE1
	CE 2	2.2	
	CE 3	3.1	
	CE 7	7.1	
UP2. Diseño y Expresión gráfica	CE 2	2.1	
	CE 4	4.1	
UP3. Materiales de uso técnico	CE 2	2.1,2.2	
	CE3	3.1	
	CE 4	4.1	
SEGUNDA EVALUACIÓN			
UP4. Estructuras	CE 1	1.1,1.2	0.47·CE1+0.30·CE2+ 0.15·CE3+0.08CE7
	CE 2	2.1,2.2	
	CE 3	3.1	
UP5.Mecanismos	CE 1	1.1,1.2	
	CE 2	2.1,2.2	
	CE 3	3.1	
UP6. Electricidad	CE 1	1.1, 1.2	
	CE 7	7.2	
TERCERA EVALUACIÓN			
UP7. Digitalización: hardware y software. internet	CE 6	6.1, 6.2, 6.3	0.6·CE6+0.4CE5



UP8. Pensamiento computacional	CE 5	5.1,5.2	
--------------------------------	------	---------	--



2.1 Superación de la materia

La calificación final de la materia, se realizará mediante la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las tres evaluaciones. Para superar la materia será necesario obtener una calificación final mayor o igual a 5. El alumnado que no alcance esa calificación, deberá realizar una evaluación final que abarcará las partes no superadas.

3 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

3.1 Medidas de Carácter General

Tecnología y digitalización de 2º ESO es una materia interdisciplinar que permite atender la diversidad desde su concepción ya que sus actuaciones permiten dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses.

3.2 Alumnado con Necesidades Educativas Especiales

El profesorado del departamento, elaborará las ACIS con el apoyo del departamento de orientación, concretando la ACI del Anexo II a las particularidades del alumnado con NEE. Para ello se seguirán las siguientes directrices:

- El objetivo principal es integrar al alumnado con NEE, en la mayor medida posible, a la metodología de trabajo de la materia.
- Se reducirán los contenidos teóricos atendiendo a las dificultades que presente el alumnado con NEE, con colaboración del departamento de orientación.
- Se simplificarán las actividades y pruebas a realizar, atendiendo a las dificultades que presente el alumnado con NEE, con colaboración del departamento de orientación.

3.3 Alumnos de Altas Capacidades

En el curso 2023-2024 existe alumnado de altas capacidades, que en los casos requeridos y en colaboración con el departamento de Orientación realizará actividades de ampliación cuando así lo requiera.

4 CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA

4.1 Plan de Lectura, Escritura e Investigación

La materia colabora con el PLEI del centro en el diseño general de actividades desarrolladas a lo largo de la programación.

4.2 Programa HABLE

El departamento cuenta con profesorado habilitado para impartir la materia en inglés.

5 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Visita:		CURSO: 3º E.S.O.
		O. PROGRAM: 3 Y 9
Central Hidráulica y Museo Etnográfico de Grandas de Salime		TRIMESTRE: 2º/3º
-GRANDAS DE SALIME-		
CONCEPTO	COSTE	FINANCIACIÓN
TRANSPORTE	740-800€ (estimación de 2 autobuses)	Alumnado (hasta 8€ globales por alumno/a)
ENTRADA AL MUSEO	4,5€ por alumno/a	Alumnado (hasta 8€ globales por alumno/a)
MANUTENCIÓN PROFESORADO	Según directivas del centro.	Centro

Visita:		CURSO: 3º E.S.O.
		O. PROGRAM: 3 Y 9
MUSEO DE LA MINERÍA		TRIMESTRE: 2º/3º
-EL ENTREGO-		
CONCEPTO	COSTE	FINANCIACIÓN
TRANSPORTE	740-800€ (estimación de 2 autobuses)	Alumnado (hasta 8€ globales por alumno/a)
ENTRADA AL MUSEO	4,5€ por alumno/a	Alumnado (hasta 8€ globales por alumno/a)
MANUTENCIÓN PROFESORADO	Según directivas del centro.	Centro

6 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Material	Apuntes y actividades elaboradas por el profesor. Curso en plataforma digital (Aulas Virtuales de Educastur o MS Teams).
Espacios	Aula de informática, Aula ordinaria, Taller de Tecnología.
Equipamiento	• Ordenadores. • Cañón. • Taller de Tecnología. • Tarjetas Microbit.
Software	• Específico: - o Programa de simulación de circuitos eléctricos Crocodile Clips. - o Programa de simulación y modelado en 3D TinkerCad.



- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• General:<ul style="list-style-type: none">o MS Office 365. |
|--|--|

7 TRATAMIENTO DE LA COEDUCACIÓN.

En la materia de Tecnología y Digitalización, la coeducación se aborda de manera transversal a través de la observación de un uso no sexista del lenguaje, el fomento de la vocación científico-tecnológica entre las estudiantes, la mención de la brecha digital de género, el trabajo igualitario en equipo y la lucha contra los estereotipos de género en las elecciones profesionales, así como la concienciación sobre la necesidad del trabajo igualitario en el mundo laboral.

Se observará el equilibrio de género a la hora de conformar los grupos de trabajo en el taller, y se fomentará la conciencia entre el alumnado de un trabajo práctico sin estereotipos de género.

Además, en todas las unidades se buscará dar visibilidad a las mujeres inventoras, ingenieras o científicas, que tengan relación con el campo tecnológico estudiado.



8 INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

ADECUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA		1	2	3	4	PROPUESTAS DE MEJORA
La clase y los materiales didácticos	Hay coherencia entre lo programado y el desarrollo de las clases.					
	Existe una distribución temporal equilibrada.					
	Los contenidos seleccionados son variados e incluyen conceptos, hechos, procedimientos y valores.					
Utilización de una metodología adecuada	Se han tenido en cuenta aprendizajes significativos.					
	Se considera la interdisciplinariedad (en actividades, tratamiento de los contenidos, etc.).					
	La metodología contribuye a la mejora de los resultados del área.					
	La metodología incluye el trabajo de competencias e inteligencias múltiples.					
Regularización de la práctica docente	Grado de seguimiento de los alumnos.					
	Validez de los recursos utilizados en clase para los aprendizajes.					
	Se incluyen los programas y proyectos del centro (PLEI).					
	Los instrumentos de evaluación permiten registrar numerosas variables del aprendizaje.					
	Los criterios de calificación están ajustados a la tipología de actividades planificadas.					
	Los criterios de evaluación y los criterios de calificación se han dado a conocer: - A los alumnos. - A las familias.					
Utilización de medidas para la atención a la diversidad	Se adoptan medidas para conocer y solventar las dificultades de aprendizaje.					
	Se ha ofrecido respuesta a las diferentes capacidades y ritmos de aprendizaje.					
	Las medidas y recursos ofrecidos han sido suficientes.					
	Aplica medidas extraordinarias recomendadas por el equipo docente atendiendo a los informes psicopedagógicos.					
VALORACIÓN: 1 Insuficiente - 2 Mejorable - 3 Adecuado - 4 Bien.						