

CURSO
2024-
2025

PROGRAMACIÓN
DOCENTE

TECNOLOGÍA Y
DIGITALIZACIÓN
3º ENSEÑANZA
SECUNDARIA
OBLIGATORIA
(ESO)
LOMLOE

Dto.
Tecnología

Jefe de Departamento
Alfredo García Casal

Profesores

Ana Ablanado de Dios

Diana Álvarez Menéndez

ÍNDICE

1 TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.....	2
2 INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	11
<i>2.1 Superación de la materia.....</i>	<i>17</i>
3 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.....	17
<i>3.1 Medidas de Carácter General.....</i>	<i>17</i>
<i>3.2 Alumnado con Necesidades Educativas Especiales.....</i>	<i>17</i>
<i>3.3 Alumnos de Altas Capacidades.....</i>	<i>17</i>
4 CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA.....	17
<i>4.1 Plan de Lectura, Escritura e Investigación.....</i>	<i>17</i>
<i>4.2 Programa HABLE.....</i>	<i>17</i>
5 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	18
6 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.....	18
7 TRATAMIENTO DE LA COEDUCACIÓN.....	18
8 INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	20



1 TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Primera evaluación		
UP1: Electricidad		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptorios Operativos
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, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3.
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, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.	STEM5, CD4, CC4
Saberes Básicos		
- Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. - Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados. - Electricidad y electrónica básica: montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño		

y aplicación en proyectos.

- Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.
- Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

UP2: Electrónica

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptorios Operativos
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, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3.
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, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.	STEM5, CD4, CC4.
Saberes Básicos		
• Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. • Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados. • Electricidad y electrónica básica: montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño		

y aplicación en proyectos.

- Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.
- Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Segunda evaluación

UP3: Diseño asistido por ordenador

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptorios Operativos
CE1. 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	1.2. 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 en la construcción de conocimiento.	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4.
Saberes Básicos		
-Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital). - Técnicas de representación gráfica: escalas. - Aplicaciones CAD, en dos dimensiones y en tres dimensiones, para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos - Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia		

relativa a proyectos.

-Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.

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

UP4: Materiales

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, innovadora y sostenible.	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles 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.
	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.	
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	4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en	CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4.



y propuestas.	remoto.	
CE 6. 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.	6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.	CP2, STEM5, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5.
	6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.	
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, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.	STEM2, STEM5, CD4, CC4.
	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 y ético de las mismas.	
Saberes Básicos		
• Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases.		

- Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados.
 - Materiales tecnológicos y su impacto ambiental.
- Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales en la construcción de objetos y prototipos. Introducción a la fabricación digital. Respeto de las normas de seguridad e higiene.
 - Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.
- Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).
- Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.
- Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Tercera evaluación		
UP5: El ordenador como herramienta de proyectos		
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.	1.3. 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 y analizándolos de manera ética y crítica.	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4,
CE 6. Comprender los fundamentos del	6.3. Organizar la información de manera	CP2, STEM5, CD2, CD4,



funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y 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.	estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	CD5, CPSAA4, CPSAA5.
Saberes Básicos		
- Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos. - Dispositivos digitales. Elementos del hardware y del software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos. - Herramientas y plataformas de aprendizaje: configuración, mantenimiento y uso crítico. - Herramientas de edición y creación de contenidos: uso responsable. Propiedad intelectual. - Seguridad en la red: amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos (vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados, adicciones, etc.). - Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes. - Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.		
UP6: Programación y robótica		
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	1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4

y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	pertinencia.	
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.	CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.
	5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.	
	5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.	
Saberes Básicos		
- Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. - Algoritmia y diagramas de flujo. - Sistemas de control programado: montaje físico y uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos. Internet de las cosas. - Fundamentos de robótica: montaje y control programado de robots de manera física o por medio de simuladores. - Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje. - Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y		



aplicaciones de las tecnologías emergentes.

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



2 INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE 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	
Competencia específica 1. <i>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.</i>	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.												
		Evalúa la información y la fiabilidad.												
	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 en la construcción de conocimiento. (33%)	Comprende y examina productos tecnológicos de uso habitual.												Cuestionarios Prácticas
		Utiliza el análisis de objetos y sistemas empleando el método científico.												
		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	Adopta medidas preventivas para la protección de los dispositivos, datos y salud personal.												Prácticas Prueba Objetiva

[illegible]



<i>diferentes contextos.</i>																	
Competencia específica 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 con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto. (100%)	Representa y comunica el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión.															
		Elabora documentación técnica y gráfica con herramientas digitales.															
		Emplea formatos y vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa.															
Competencia específica 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. (30%)	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 aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución. (40%)	Programa aplicaciones sencillas para distintos dispositivos.															
		Emplea elementos de programación de manera apropiada y aplica herramientas de edición.															

Presentación Proyecto

Prácticas Proyecto

	5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control. (30%)	Automatiza procesos, máquinas y objetos de manera autónoma. Utiliza el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.												
Competencia específica 6. <i>Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y 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>	6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, 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												Trabajo
		Analiza los componentes y los sistemas de comunicación.												
		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, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital. (33%)	Crea contenidos, elabora materiales y los difunde en distintas plataformas.												
		Configura correctamente las herramientas digitales.												
		Respeto los derechos de autor y la etiqueta digital.												
	6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro. (33%)	Organiza la información de manera estructurada.												Prácticas Prueba Objetiva

[illegible]



	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN %	CALIFICACIÓN EVALUACIÓN
PRIMERA EVALUACIÓN			
UP1. Electricidad	CE 3	3.1	0.5·(CE3+CE7)
	CE 7	7.1	
UP2. Electrónica	CE 3	3.1	
	CE 7	7.1	
SEGUNDA EVALUACIÓN			
UP3. Diseño asistido por ordenador	CE 1	1.2	0.125·(CE1+CE4) + 0.25(CE2+CE6+CE7)
UP4. Materiales	CE 2	2.1	
		2.2	
	CE 4	4.1	
	CE 6	6.1	
		6.2	
	CE 7	7.1	
		7.2	
TERCERA EVALUACIÓN			
UP5. El ordenador como herramienta de proyectos	CE 1	1.3	0.33·CE1 + 0.5·CE5 + 0.17·CE6
	CE 6	6.3	
UP6. Programación y robótica	CE 1	1.1	
	CE 5	5.1	
		5.2	
		5.3	



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

La Tecnología y Digitalización de 3º 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 no existe alumnado de altas capacidades.

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.
MUSEO DE LA MINERÍA		O. PROGRAM: 3 Y 9
-EL ENTREGO-		TRIMESTRE: 2º/3º
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. • General: - 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.						