

CURSO
2024-
2025

PROGRAMACIÓN
DOCENTE

TECNOLOGÍA
4º ENSEÑANZA
SECUNDARIA
OBLIGATORIA
(ESO)
LOMLOE

Dto.
Tecnología

Jefe de Departamento

Alfredo García Casal

Profesores

Diana Álvarez Menéndez

Sara Vicente Menéndez

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.....	11
<i>2.1 Superación de la materia.....</i>	<i>16</i>
3 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.....	16
<i>3.1 Medidas de Carácter General.....</i>	<i>16</i>
<i>3.2 Alumnado con Necesidades Educativas Especiales.....</i>	<i>16</i>
<i>3.3 Alumnos de Altas Capacidades.....</i>	<i>16</i>
4 CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA.....	16
<i>4.1 Plan de Lectura, Escritura e Investigación.....</i>	<i>16</i>
<i>4.2 Programa HABLE.....</i>	<i>16</i>
5 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	17
6 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.....	17
7 TRATAMIENTO DE LA COEDUCACIÓN.....	17
8 INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	19



1 TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Primera evaluación		
UP1: Tecnología Sostenible		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptorios Operativos
CE 1. Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora.	1.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora.	STEM1, STEM2, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CE1, CE3.
CE 3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias, para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.	3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.	CCL1, CD3, CPSAA3, CCEC3.
CE 5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de	5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos	CP2, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5.

una manera más eficiente.	interdisciplinares con autonomía.	
CE 6. Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno y aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad, para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología.	6.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.	STEM2, STEM5, CD4, CC4.
	6.2. Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aportan la arquitectura bioclimática y el ecotransporte, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.	STEM5, CC4.
	6.3. Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.	STEM5, CC4.
Saberes Básicos		
- Sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y diseño de procesos, de productos y sistemas tecnológicos. - Arquitectura bioclimática y sostenible. Ahorro energético en edificios. - Transporte y sostenibilidad. - Comunidades abiertas, voluntariado tecnológico y proyectos de servicio a la comunidad. Ejemplos		

- de su aplicación en Asturias.

UP2: Electrónica Analógica y Digital

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptorios Operativos
CE 2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos, para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.	2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.	STEM2, STEM5, CD2, CCEC4.
CE 5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de una manera más eficiente.	5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.	CP2, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5.
Saberes Básicos		
• Electrónica analógica. Componentes básicos, simbología, análisis y montaje físico y simulado de circuitos elementales. • Electrónica digital básica.		

Segunda evaluación



UP3: Neumática		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptorios Operativos
CE 2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos, para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.	2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.	STEM2, STEM5, CD2, CCEC4.
CE 5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de una manera más eficiente.	5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.	CP2, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5.
Saberes Básicos		
• Neumática básica. Circuitos. • Elementos mecánicos, electrónicos y neumáticos aplicados a la robótica, contextualizando en el sector industrial asturiano. Montaje físico o simulado.		
UP4: Diseño de productos tecnológicos		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptorios Operativos

CE 1. Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora.	1.3. Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficiente, accesibles e innovadoras posibles.	STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CE3.
CE 2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos, para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.	2.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.	STEM2, STEM5, CD2, CPSAA4, CC4.
CE 5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de una manera más eficiente.	5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.	CP2, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5.
Saberes Básicos		
Estrategias y técnicas • Estrategias de gestión de proyectos colaborativos y técnicas de resolución de problemas iterativas. • Estudio de necesidades del centro, locales, regionales, etc. Planteamiento de proyectos colaborativos o cooperativos. • Técnicas de ideación.		

- Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas desde una perspectiva interdisciplinar de la actividad tecnológica y satisfacción e interés por el trabajo y la calidad del mismo.
- **Productos y materiales**
- Ciclo de vida de un producto y sus fases. Análisis sencillos. Obsolescencia programada.
- Estrategias de selección de materiales en base a sus propiedades o requisitos.
- **Fabricación**
- Herramientas de diseño asistido por computador en tres dimensiones en la representación o fabricación de piezas aplicadas a proyectos.
- Técnicas de fabricación manual y mecánica. Aplicaciones prácticas
- Técnicas de fabricación digital. Impresión en tres dimensiones y corte. Aplicaciones prácticas.
- **Difusión**
- Presentación y difusión del proyecto. Elementos, técnicas y herramientas. Comunicación efectiva: entonación, expresión, gestión del tiempo, adaptación del discurso y uso de un lenguaje inclusivo, libre de estereotipos sexistas.

Tercera evaluación		
UP5: Programación, simulación y control		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptorios Operativos

CE 1. Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora.	1.2. Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.	STEM1, STEM2, CD3.
CE 4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos.	4.2. Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como internet de las cosas, big data e inteligencia artificial con sentido crítico y ético.	CP2, CD5, CPSAA5, CE3.
CE 5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de una manera más eficiente.	5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.	CP2, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5.
Saberes Básicos		
- El ordenador y dispositivos móviles como elemento de programación y control. Trabajo con simuladores informáticos en la verificación y comprobación del funcionamiento de los sistemas diseñados. Iniciación a la inteligencia artificial y big data: aplicaciones. Espacios compartidos y discos virtuales. - Telecomunicaciones en sistemas de control digital: internet de las cosas; elementos, comunicaciones y control. Aplicaciones prácticas.		

UP6: Control y robótica		
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Descriptorios Operativos
CE 3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias, para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.	3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.	CCL1, STEM4, CCEC3.
CE 4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos.	4.1. Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinarios.	STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.
Saberes Básicos		
- Robótica. Diseño, construcción y control de robots sencillos de manera física o simulada. Difusión - Presentación y difusión del proyecto. Elementos, técnicas y herramientas. Comunicación efectiva: entonación, expresión, gestión del tiempo, adaptación del discurso y uso de un lenguaje inclusivo, libre de estereotipos sexistas.		



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	
CE 1. Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora.	1.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora. (33%)	Idea y planifica soluciones tecnológicas emprendedoras.												Proyecto
		Estudia necesidades, requisitos y posibilidades de mejora. (33%)												
	1.2. Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución. (33%)	Aplica estrategias colaborativas de gestión de proyectos.												Cuestionarios Prácticas
		Sigue un proceso iterativo de validación.												
	1.3. Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficiente, accesibles e innovadoras posibles. (33%)	Aborda la gestión de proyecto de forma creativa.												Prácticas Prueba Objetiva
		Aplica estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación.												
CE 2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y	2.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su	Analiza el diseño de productos.												Proyecto



<i>conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos, para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.</i>	demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo. (50%)	Evalúa la demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida.															
	2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados. (50%)	Fabrica productos y soluciones tecnológicas. Utiliza herramientas de diseño y técnicas de elaboración manual.															Actividades
CE 3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias, para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.	3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados. (50%)	Intercambia información y fomenta el trabajo en equipo de manera asertiva. Emplea herramientas digitales y se expresa en lenguaje técnico.															Prácticas simulación Prueba escrita
	3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista. (50%)	Presenta y difunde las soluciones y propuesta de manera efectiva. Utiliza lenguaje inclusivo y no sexista.															
CE 4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando	4.1. Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los	Diseña, construye, controla o simula sistemas automáticos programables. Aplica conocimientos interdisciplinares.															Actividades Prácticas Proyecto

[illegible]



	ecotransporte, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible. (33%)	Valora la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.													
	6.3. Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad. (33%)	Identifica y valora la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social.													



	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN EVALUACIÓN
PRIMERA EVALUACIÓN			
UP1. Tecnología sostenible	CE1	1.1	0.125•CE1+0.125•CE3+ 0.25•CE5+0.375•CE6+ 0.125•CE2
	CE3	3.1	
	CE5	5.1	
	CE6	6.1,6.2,6.3	
UP2. Electrónica analógica y digital	CE2	2.2	
	CE5	5.1	
SEGUNDA EVALUACIÓN			
UP3. Neumática	CE2	2.2	0.33•CE2+0.33•CE5+0.16•CE1
	CE5	5.1	
UP6. Diseño de productos tecnológicos	CE1	1.3	
	CE2	2.1	
	CE5	5.1	
TERCERA EVALUACIÓN			
UP5.Programación, simulación y control	CE1	1.2	0.2•CE1+0.2•CE3+0.4•CE4+ 0.2•CE5
	CE4	4.2	
	CE5	5.1	
UP6. Control y robótica	CE3	3.2	
	CE4	4.1	



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 de 4º 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: Museo de la Cuenca Minera		CURSO: 4º E.S.O.
		O. PROGRAM: 3 Y 9
-SAMUÑO-		TRIMESTRE: 2º/3º
CONCEPTO	COSTE	FINANCIACIÓN
TRANSPORTE	500€ (estimación de 1 autobús)	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, 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.						