



PROGRAMACIÓN DOCENTE

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2ºESO



ÍNDICE

Contenido

1.	TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	3
2.	ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	3
3.	INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	12
4.	MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	17
5.	CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA	17
6.	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	18
7.	RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	20
8.	INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	21

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UP1. EL PROCESO TECNOLÓGICO	PRIMER TRIMESTRE
UP2. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN GRÁFICA	
UP3. WORD Y PRESENTACIONES DIGITALES	
UP4. ESTRUCTURAS	SEGUNDO TRIMESTRE
UP5. MECANISMOS	
UP6. ELECTRICIDAD	
UP8. HARDWARE Y SOFTWARE	TERCER TRIMESTRE
UP9. PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA. SCRATCH	
UP7. TECNOLOGÍA SOSTENIBLE	

2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

PRIMER TRIMESTRE					
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 1		Temporalización	1er trimestre	Sesiones	10
Etapas	ESO	Curso	2º		
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	EL PROCESO TECNOLÓGICO				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
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.		CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1		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.	
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.		CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.		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.
SABERES BÁSICOS	
BLOQUE	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
Bloque A. Proceso de resolución de problemas	- Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas - Estrategias de búsqueda de información durante la investigación y definición de problemas planteados. - Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 2				
Temporalización		1er trimestre	Sesiones	13
Eta	ESO	Curso	2º	
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN		
Relación interdisciplinar entre áreas				
Título	TÉCNICAS DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN GRÁFICA			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.		CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4.		4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y grafica 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.
SABERES BÁSICOS				
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES		

Bloque B. Comunicación y difusión de ideas	— 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. — Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos.
--	---

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 3		Temporalización	1º Trimestre	Sesiones	10
Etapas	ESO	Curso	2º		
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	WORD Y PRESENTACIONES DIGITALES				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
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. 6. 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		CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4. CP2, STEM5, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5		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. 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	

<i>eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.</i>		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.
SABERES BÁSICOS		
BLOQUE	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES	
Bloque B. Comunicación y difusión de ideas	— Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital). — Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos.	
Bloque D. Digitalización del entorno personal del aprendizaje.	— 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.	

SEGUNTO TRIMESTRE					
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 4		Temporalización	2º trimestre	Sesiones	10
Etapas	ESO	Curso	2º		
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	ESTRUCTURAS				

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES PERFIL	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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. 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.	STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3 CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes. 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.
SABERES BÁSICOS		
BLOQUE	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES	
Bloque A. Proceso de resolución de problemas	— Estructuras para la construcción de modelos. — 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.	

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 5		Temporalización	2º Trimestre	Sesiones	10
Etapa	ESO	Curso	2º		
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN			

Relación interdisciplinar entre áreas			
Título	MECANISMOS		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.		STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3.	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y maquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de y mecanismos y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.
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.		CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.	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.
SABERES BÁSICOS			
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES	
Bloque A. Proceso de resolución de problemas		— Sistemas mecánicos básicos: montajes físicos o uso de simuladores.	

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 6		Temporalización	2º TRIMESTRE	Sesiones	10
Etapas	ESO	Curso	2º		
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN			

Relación interdisciplinar entre áreas			
Título	ELECTRICIDAD		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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. 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.		STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3. CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.	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. 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.
SABERES BÁSICOS			
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES	
Bloque A. Proceso de resolución de problemas		— 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. — Electricidad básica para el montaje de circuitos físicos que se utilicen en la construcción de prototipos. Interpretación y aplicación en proyectos.	

UNIDAD DE TEMPORALIZACIÓN					
UNIDAD PROGRAMACIÓN Nº 7		Temporalización	3 ^{er} Trimestre	Sesiones	15
Eta	ESO	Curso	2º		
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	HARDWARE Y SOFTWARE				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
6. 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.		CP2, STEM5, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5.		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.	
SABERES BÁSICOS					
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES			
Bloque D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje		— 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.).

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 8		Temporalización	3 ^{er} Trimestre	Sesiones	15
Etapas	ESO	Curso	2º		
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA. SCRATCH				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
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.		CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.		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.	
SABERES BÁSICOS					
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES			

Bloque C. Pensamiento computacional, programación y robótica	— 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.
--	---

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 12						DE	Temporalización	3 ^{er} Trimestre	Sesiones	10
Etapa		ESO		Curso		2º				
Materia				TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN						
Relación interdisciplinar entre áreas										
Título		TECNOLOGÍA SOSTENIBLE								
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS				DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
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.				STEM2, STEM5, CD4, CC4.		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. 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.				
SABERES BÁSICOS										
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES								
Bloque E. Tecnología sostenible		— Desarrollo tecnológico: innovación e impacto social y ambiental con especial atención al entorno asturiano. — Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.								

3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los instrumentos apropiados para la aplicación de los procedimientos de evaluación son los siguientes:

- Ejercicios prácticos, ensayos o experiencias prácticas con sus correspondientes procesos de trabajo.
- Ejercicios, exámenes o controles, orales o escritos, convocados previamente (al menos uno por evaluación) sobre los conocimientos de los saberes básicos impartidos en las distintas unidades y/o situaciones de aprendizaje.
- Preguntas en clase orales o por escrito sobre los saberes básicos impartidos hasta el momento.
- Trabajos bibliográficos, murales, exposiciones, cuadernos.
- Cuestionarios o test ocasionales sobre saberes impartidos.
- Cualquier actividad propuesta en el aula o fuera de ella, individual o por equipos.
- El interés por aprender, la participación en el aula, el cuidado del material propio y colectivo, el respeto y la tolerancia a las opiniones distintas, y todas aquellas actitudes que figuran en esta programación y que serán valoradas mediante la observación continua y diaria por parte del profesor.

La valoración de todo lo anterior quedará reflejada en la ficha de cada alumno o en las fichas del profesor, donde se registrarán las calificaciones obtenidas por la valoración de los apartados anteriores que correspondan en cada momento. Asimismo, se podrán elaborar tablas de datos, rúbricas y/u observaciones e indicadores del desarrollo de las competencias a que apuntan los objetivos generales de etapa o curso. El profesorado decidirá en cada momento los instrumentos de evaluación adecuados para cada situación y proceso. Estos datos estarán a disposición de las familias o tutores legales siempre y cuando se presenten en el instituto para entrevistarse con los profesores del departamento.

En caso de que existan alumnos a los que no se les haya podido aplicar el sistema de evaluación continua, se procederá elaborando una prueba o examen final por escrito en el que aparezcan desglosadas las cuestiones relacionadas con cada una de las unidades de aprendizaje impartidas en el aula.

3.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Tal y como recoge en el BOE en los reales decretos que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas tanto para la ESO (Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria) como para el bachillerato (Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato), en su artículo II-Definiciones, puede leerse:

Saberes básicos: conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas. Aquellas situaciones de aprendizaje que no consten de pruebas específicas, únicamente de producciones del alumnado, se realizará una media ponderada de estas últimas y su porcentaje se distribuirá proporcionalmente entre los otros apartados.

En la ESO se va a potenciar la parte práctica de las materias del curso, en la medida de lo posible, para que el alumnado la integre en sus saberes y mejore sus competencias.

La calificación se basará en los saberes básicos y se puede separar en los apartados de conocimientos, destrezas y actitudes antes mencionados. Dicha calificación medirá el grado de consecución de los objetivos y las competencias clave, mediante los instrumentos de evaluación mencionados en el primer apartado.

a) 60% para los conocimientos: Exámenes y/o controles y/o recuperaciones si las hubiera. Estos podrán ser teóricos y/o prácticos.

b) 30% para las destrezas: Proyectos en el aula de informática, láminas, actividades prácticas guiadas en los talleres, trabajos expuestos en clase...

c) 10% para las actitudes: Actitud del alumno/a en clase (observación diaria). Se valorará la puntualidad, interés, trabajo diario, material, limpieza, orden...

Para superar cada una de las evaluaciones, deberán obtener una calificación mínima de cinco. De no ser superada una determinada evaluación, se aplicarán las actividades y/o pruebas de recuperación oportunas.

Para superar el área por curso, será necesario superar la evaluación final de junio (evaluación continua) con una nota igual o superior a cinco. De no ser así, los alumnos/as tendrán la materia pendiente para el curso próximo.

Indicadores de logro de los criterios de evaluación por asignaturas

A continuación, por cada uno de los criterios de evaluación recogidos en el BOPA*, se detallan sus indicadores de logro perfectamente especificados y con su correspondiente ponderación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN	Ponderación
1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia.	Define los problemas o necesidades planteadas	0,1%
	Busca información en diferentes fuentes	0,1%
	Contrasta información de diferentes fuentes	0,1%
	Busca y contrasta información de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia	3%
1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando de manera guiada herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.	Conoce y valora el método científico	0,1%
	Analiza objetos y sistemas	0,1%
	Comprende y examina productos tecnológicos	0,1%
	Emplea el método científico	0,1%
	Utiliza herramientas de simulación	1%
1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando	Adopta medidas preventivas de seguridad	1%
	Identifica los problemas relacionados con el	0,1%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN	Ponderación
problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología.	uso de la tecnología	
	Identifica los riesgos relacionados con el uso de la tecnología	0,1%
	Valora la salud personal	1%
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.	Conoce técnicas y procedimientos de resolución de problemas	0,1%
	Propone ideas ante problemas definidos	0,1%
	Diseña soluciones para los problemas planteados	0,1%
	Aplica criterios interdisciplinares	0,1%
	Presenta una actitud emprendedora, perseverante y creativa.	1%
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.	Conoce las propiedades de los distintos materiales	10%
	Selecciona materiales de manera adecuada	1%
	Planifica y organiza las tareas para la construcción de una solución al problema planteado	0,5%
	Trabaja satisfactoriamente de manera individual	1%
	Trabaja en grupo de manera cooperativa y colaborativa	1%
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.	Conoce distintas técnicas de manipulación y conformación de materiales	2%
	Utiliza herramientas y maquinaria de manera adecuada	2%
	Conoce los fundamentos de las estructuras y de los mecanismos	7%
	Aplica los fundamentos de las estructuras	4%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN	Ponderación
	Aplica los fundamentos de los mecanismos de transmisión y transformación del movimiento	4%
	Respeto las normas de salud y seguridad en el trabajo en el taller	2%
4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su <i>diseño hasta su difusión, elaborando documentación</i> técnica y gráfica en dos dimensiones con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Emplea un vocabulario adecuado para describir lo que está realizando	0,5%
	Representa adecuadamente y siguiendo la normativa los objetos en dos dimensiones	14%
	Realiza documentos técnicos tanto físicos como digitales	2%
	Trabaja de manera colaborativa	1%
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.	Comprende el concepto de diagrama de flujo	2%
	Conoce las órdenes básicas de programación	8%
	Describe un algoritmo dado, y comprende para qué sirve	0,1%
	Interpreta a través de algoritmos y diagramas de flujo, soluciones a problemas informáticos	2,5%
	Aplica elementos y técnicas de programación de manera creativa	0,5%
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.	Conoce y maneja herramientas de edición de aplicaciones	10%
	Programa aplicaciones sencillas	2%
	Emplea de manera apropiada elementos sencillos de programación	1%
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.	Conoce los riesgos del uso de dispositivos digitales de uso común	0,1%
	Utiliza de manera eficiente dichos dispositivos	0,1%
	Adopta medidas de seguridad adecuadas para	1%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN	Ponderación
	la protección de datos y de 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.	Conoce las plataformas suministradas por Educastur	1%
	Crea contenidos y elabora materiales con distintos programas y los difunde	4,5%
	Ajusta su entorno de enseñanza aprendizaje a sus necesidades, configurando las herramientas digitales habituales	0,1%
	Respeto y valora los derechos de autor	1%
6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	Organiza la información de manera estructurada	0,1%
	Conoce los dispositivos de almacenamiento más habituales	0,1%
	Aplica técnicas de almacenamiento seguro	0,5%
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.	Reconoce la importancia de la tecnología en la sociedad	0,5%
	Comprende la importancia de la tecnología en su vida diaria	0,5%
	Valora la importancia de la tecnología para lograr los objetivos del desarrollo sostenible	1%
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.	Identifica las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar y al avance social	0,1%
	Comprende la importancia del impacto ambiental y sus consecuencias	2%
	Realiza un uso responsable de la tecnología	1%
	Conocimientos	60%
	Procedimientos	30%
	Actitudes	10%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN	Ponderación
Total ítems: 57		

a. IMPOSIBILIDAD DE APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

Cuando un/a alumno/a, por las circunstancias que fueren acumule un nº de faltas de asistencia **superior al 25%** del total de horas lectivas de la materia, no será posible aplicar la evaluación continua.

En tales circunstancias el alumno será evaluado al final del periodo correspondiente (evaluación o junio) de los criterios de evaluación que no haya superado. Para ello realizará una prueba específica y una serie de actividades que se le facilitarán a través de la plataforma Teams o Aulas Virtuales donde se especificará la fecha a entregar.

El peso se realizará aplicando los mismos porcentajes que en el punto 3.2.

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Ver ANEXO I

5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA

b. 5.1. PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN

En conformidad con los criterios (objetivos y estrategias) establecidos en el Plan de Lectura, el Departamento de Tecnología incorpora en la programación propuestas de actuación que garantizan la aplicación de dicho Plan.

Objetivos.

- Mejorar la comprensión lectora de los alumnos.
- Potenciar la búsqueda de información de distintas fuentes (libros, prensa, Internet,)
- Comprender e interpretar mensajes.
- Mejorar el trabajo en equipo.
- Fomentar debates y exposiciones orales de los alumnos.

Actividades.

En cada unidad didáctica se concretarán las actividades a realizar, y que los alumnos anotarán en la hoja de seguimiento proporcionada por el centro.

Las actividades contendrán:

- Lectura en voz alta de textos con la temática asignada y relacionados con la unidad.
- Escritura de las diferentes actividades.
- Búsqueda de las palabras desconocidas.
- Lectura crítica de textos relacionados.
- Correcciones ortográficas.

Estas actividades, si las circunstancias lo aconsejan, se podrán entregar digitalmente al alumnado.

Para este fin, se trabajarán textos existentes en algunos de los manuales de Tecnología que dispone el departamento. De igual manera, trabajaremos textos de noticias de actualidad relacionados con la temática de la unidad, textos de elaboración propia.

Además, durante el curso se realizará al menos una tertulia dialógica tecnológica.

Temporalización

El plan lector dispone a lo largo de cada trimestre de 3 horas para la realización de actividades.

5.2. OTROS PROYECTOS Y PROGRAMAS DEL CENTRO

El Departamento participará en colaboración con el Departamento de Orientación en todos aquellos planes que se refieran a:

- Acción tutorial
- Orientación académica del alumnado
- Realización de adaptaciones curriculares

Para dar cumplimiento al artículo 121 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en el Proyecto Educativo del Centro se recogen las propuestas de actuación para la mejora de la competencia en comunicación lingüística de nuestro alumnado. Asimismo, en la Concreción Curricular se recogen las temáticas, configuración, diseño y evaluación del proyecto o los proyectos interdisciplinares a que hace referencia el artículo 6 del Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, y que se desarrollarán en el centro, el Departamento de Tecnología participará en los diferentes proyectos establecidos para los anteriores fines, en función de las necesidades y posibilidades de cada grupo.

Rúbrica proyecto interdisciplinar

	Nivel 1(1pto.)	Nivel 2 (2ptos.)	Nivel 3 (3ptos.)	Observaciones
1. Competencias	El proyecto fomenta el desarrollo de las competencias clave.	El proyecto incide en las competencias clave.	El proyecto ha supuesto un trabajo competencial y ha contribuido de forma notoria a la adquisición de las competencias clave.	
2. Participación del alumnado	Los alumnos no han participado en las decisiones del desarrollo del proyecto.	Los estudiantes han participado de forma consultiva.	Se ha tenido en cuenta las opiniones del alumnado en la definición del proyecto y también han participado en la	

			planificación, ejecución y valoración.	
3. Participación de los departamentos	La participación es escasa y mejorable.	La participación es satisfactoria.	La participación y coordinación es altamente satisfactoria.	
4. Seguimiento	No hay seguimiento del proyecto.	Hay un seguimiento puntual del proyecto, que no engloba la totalidad de los departamentos participantes.	Hay un seguimiento y coordinación entre todos los departamentos participantes	
5. Proyección	No se promueve el conocimiento del proyecto fuera del centro.	Se dan a conocer algunos aspectos, pero no la totalidad del proyecto.	Se hace una difusión clara y se mantiene en el tiempo.	
6. Recursos	Los recursos asignados han sido insuficientes.	Hay recursos, pero se podría mejorar o no han sido bien planificados.	Los recursos asignados son acordes con los planteamientos del proyecto.	
7. Implementación	No se ha alcanzado la implementación de todos los aspectos programados.	Se ha alcanzado la implementación de todos los aspectos programados.	Se ha alcanzado muy satisfactoriamente la implementación de todos los aspectos programados.	
8. Feedback	Los mecanismos de retroalimentación del Proyecto arrojan datos poco satisfactorios.	Los mecanismos de retroalimentación del proyecto arrojan datos satisfactorios.	Los mecanismos de retroalimentación del proyecto arrojan datos muy satisfactorios	

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

No se contemplan.

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Los materiales y recursos didácticos deben ser el resultado de un análisis reflexivo del currículo oficial pero también deben ser adaptados a la realidad del centro educativo y del alumno.

Consecuentemente en este centro se utilizarán materiales y recursos didácticos como:

- ✓ Medios audiovisuales e informáticos: aulas de informática, PDI, biblioteca.
- ✓ Teams o Aulas Virtuales y plataforma OneDrive donde se subirán los apuntes y tareas.
- ✓ Programas y software informáticos proporcionados por la Consejería de Educación.
- ✓ Recursos documentales:
 - Enciclopedias generales o de ciencia y tecnología.
 - Publicaciones técnicas.
 - Catálogos comerciales y folletos publicitarios.
 - Materiales audiovisuales de divulgación científica y tecnológica.
 - Internet como fuente de información.
- ✓ Materiales
 - Programas diversos: sistemas operativos, ofimática, multimedia, creación de páginas web, etc.
 - Herramientas y equipos informáticos.
 - Otras herramientas y equipos didácticos.
- ✓ Varios
 - Cada profesor/a determinará los materiales necesarios para imprimir su propia originalidad y creatividad.

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

La evaluación de la programación docente se realizará de forma ininterrumpida y reflexionando sobre el logro de los objetivos educativos y los resultados obtenidos por el alumnado para:

- ✓ Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje
- ✓ Modificar el plan de actuación en caso necesario introduciendo los mecanismos de corrección adecuados: secuenciación, temporalización, metodología, recursos didácticos, refuerzos, ampliaciones, ...

Para ello se analizarán los siguientes aspectos:

- ✓ Resultados en las diferentes evaluaciones del curso.
- ✓ Grado de desarrollo de la programación
- ✓ Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

- ✓ Adecuación de la distribución de espacios y agrupamientos
- ✓ Adecuación de las medidas de atención a la diversidad
- ✓ Concordancia entre la evaluación y el aprendizaje del alumnado
- ✓ Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y centro
- ✓ Grado de motivación del alumnado y el profesorado
- ✓ Relaciones entre profesorado, alumnado y familias

- Ficha de evaluación de la programación docente:

A continuación, se detalla la ficha para evaluar el grado de consecución de la programación docente a lo largo del curso. Se hará un seguimiento trimestral y el Jefe de departamento realizará un resumen y propuestas de mejora para el informe.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES DE LOGRO		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN			
1.	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
2.	Realizo la programación teniendo como referencia la concreción curricular		
3	Selecciono y secuencio los contenidos en función de las características de cada grupo de alumnos.		
4	Planifico las actividades de forma coordinada con el resto del profesorado: del departamento, de los equipos docentes, del departamento de orientación...		
5	Consulto la programación a lo largo del curso y, en caso necesario, hago las modificaciones que se consideren oportunas		
6	La unidad de programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.		
ORGANIZACIÓN DEL AULA			
7	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
8	La distribución del tiempo en el aula es adecuada.		

RECURSOS EN EL AULA			
9	Se utilizan recursos didácticos variados.		
METODOLOGÍA EN EL AULA			
10	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
11	Motivo al alumnado partiendo de conocimientos previos, relacionando los contenidos con situaciones reales, informándoles de la utilidad de los mismos y creando expectativas		
12	Propongo actividades que favorecen el desarrollo autónomo (trabajos, investigaciones...)		
13	Empleo diferentes agrupamientos en función de la tarea a realizar		
14	Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar información, doy refuerzos positivos, me aseguro de la participación de todos		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
15	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		
16	Me coordino con otros profesionales (orientadora, PT, profesorado de apoyo...) para la realización de las adaptaciones pertinentes en cada caso		
EVALUACIÓN			
17	Aplico los criterios de evaluación de acuerdo con las orientaciones del currículo.		
18	Aplico diferentes instrumentos de evaluación: pruebas orales y/o escritas, rúbricas...		
19	Realizo diferentes momentos de evaluación: inicial, intermedia		
20	Se ha facilitado al alumnado información sobre su progreso.		
21	Uso estrategias de autoevaluación y coevaluación que favorecen la participación del alumnado en la evaluación		

22	Propongo planes de recuperación dependiendo de los resultados obtenidos.		
23	Antes de iniciar la unidad de programación se ha informado sobre los criterios de evaluación.		