

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3.ºESO



ÍNDICE

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	3
2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	4
3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	14
3.1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	14
3.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	14
3.3. IMPOSIBILIDAD DE APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN CONTINUA.....	20
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	20
5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL ÁREA	20
5.1. PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN	20
5.2. OTROS PROYECTOS Y PROGRAMAS DEL CENTRO	21
5.3 PROGRAMA BILINGÜE.....	23
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	25
7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	25
8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	26

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UP1. EL PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS	PRIMER TRIMESTRE
UP2. COMUNICACIÓN DE IDEAS MEDIANTE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA	
UP3. DISEÑO E IMPRESIÓN 3D. FABRICACIÓN SOSTENIBLE	
UP4. ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA BÁSICAS	SEGUNDO TRIMESTRE
UP5. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA	
UP6. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE INFORMACIÓN	TERCER TRIMESTRE
UP7. CONFIGURANDO NUESTRO ENTORNO DIGITAL DE APRENDIZAJE	
UP8. DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA. EL PROYECTO DE TALLER	

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

PRIMER TRIMESTRE				
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 1		Temporalización	1 ^{er} trimestre	Sesiones
8				
Etapas	ESO	Curso	3.º	
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN		
Relación interdisciplinar entre áreas				
Título	EL PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS			
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. 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.		CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1 CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.		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 en la construcción de conocimiento. 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.
SABERES BÁSICOS				
BLOQUE	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES			
Bloque A. Proceso de resolución de problemas	- Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. - Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.			
Bloque B. Comunicación y difusión	- Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta			

de ideas	digital).
Bloque E. Tecnología sostenible	- Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.

PRIMER TRIMESTRE					
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 2		Temporalización	1 ^{er} trimestre	Sesiones	7
Etapas	ESO	Curso	3.º		
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas		MATEMÁTICAS			
Título	COMUNICACIÓN DE IDEAS MEDIANTE LA REPRESENTACIÓN 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 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. 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		6.3. 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).			

- 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.

PRIMER TRIMESTRE				
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 3		Temporalización	1 ^{er} Trimestre	Sesiones
Etapa	ESO	Curso	3.º	
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN		
Relación interdisciplinar entre áreas		FÍSICA Y QUÍMICA Y BILOGÍA Y GEOLOGÍA		
Título	DISEÑO E IMPRESIÓN 3D. FABRICACIÓN SOSTENIBLE			
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.
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, identificando sus aportaciones y repercusiones y 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 y ético de las mismas.
SABERES BÁSICOS				
BLOQUE		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES		
Bloque A. Proceso de resolución de		- Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de		

problemas Bloque B. Comunicación y difusión de ideas	conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. - Materiales tecnológicos y su impacto ambiental. - 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.
---	--

SEGUNDO TRIMESTRE					
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 4		Temporalización	2.º trimestre	Sesiones	10
Eta	ESO	Curso	3.º		
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA BÁSICAS				
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. 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.	

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, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa. 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.
SABERES BÁSICOS		
BLOQUE	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES	
Bloque A. Proceso de resolución de problemas	- Electricidad y electrónica básica: montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos. - Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.	

SEGUNDO TRIMESTRE					
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 5		Temporalización	2.º trimestre	Sesiones	10
Etapas	ESO	Curso	3.º		
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRITORES 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, 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. 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		
BLOQUE	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES	
Bloque C. Pensamiento computacional, programación y robótica	- 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.	

TERCER TRIMESTRE					
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 6		Temporalización	3 ^{er} Trimestre	Sesiones	6
Etapas	ESO	Curso	3.º		
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE INFORMACIÓN				
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 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. 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. 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	- 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)

TERCER TRIMESTRE				
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 7		Temporalización	3 ^{er} trimestre	Sesiones
Etapa	ESO	Curso	3.º	
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN		
Relación interdisciplinar entre áreas				
Título	CONFIGURANDO NUESTRO ENTORNO DIGITAL DE APRENDIZAJE			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES PERFIL		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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>		CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1		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.
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</i>		CP2, STEM5, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5.		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.

<i>ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.</i>		6.2. 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. 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 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.).	

TERCER TRIMESTRE					
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N.º 8		Temporalización	3 ^{er} trimestre	Sesiones	10
Etapas	ESO	Curso	3.º		
Materia		TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN			
Relación interdisciplinar entre áreas					
Título	DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA. EL PROYECTO DE TALLER				
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		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	

<i>tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.</i> 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. 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.	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3. STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3	de simulación de manera guiada en la construcción de conocimiento. 1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica. 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. 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. 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.
SABERES BÁSICOS		
BLOQUE	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES	
Bloque A. Proceso de resolución de problemas	- 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. - 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.	

Bloque C. Pensamiento computacional, programación y robótica	- Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar. - Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje.
---	---

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...

De acuerdo con el principio de evaluación continua recogido en la normativa vigente (LOMLOE), se ofrecerán a lo largo del curso diversas oportunidades para que el alumnado pueda recuperar los criterios de evaluación no superados, siempre en el marco de nuevas situaciones de aprendizaje vinculadas a las unidades de programación que se vayan desarrollando. Esta recuperación se realizará de forma integrada, favoreciendo la adquisición progresiva de las competencias clave.

En caso de que, al finalizar el curso, el alumno o la alumna no haya alcanzado los aprendizajes imprescindibles establecidos para la superación de la materia, durante la tercera evaluación — que coincide con la evaluación final— se establecerán, al término de dicha evaluación, las actividades y/o pruebas de recuperación que se consideren oportunas. Estas estarán diseñadas conforme a los criterios de evaluación y permitirán valorar si el alumnado ha alcanzado un grado suficiente de desarrollo competencial en la materia.

Para superar el área en su conjunto, será imprescindible superar la evaluación final de junio — realizada en el marco de la evaluación continua— con una calificación igual o superior a cinco. En caso contrario, la materia se considerará no superada y quedará pendiente.

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.	Conoce técnicas y procedimientos de resolución de problemas	0,1%
	Define los problemas o necesidades planteadas	0,1%
	Busca información en diferentes fuentes	0,1%
	Contrasta información de diferentes fuentes	2%
	Busca y contrasta información de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia	1%
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.	Conoce y aplica el método científico	0,1%
	Analiza objetos y sistemas	0,1%
	Comprende y examina productos tecnológicos	1%
	Emplea el método científico	0,4%
	Utiliza herramientas de simulación en la construcción del conocimiento	0,5%
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.	Adopta medidas preventivas de seguridad	0,3%
	Identifica los problemas relacionados con el uso de la tecnología, analizándolos de manera ética y crítica	0,25%
	Conoce los riesgos relacionados con el uso de la tecnología	0,3%
	Valora la salud personal	2%
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	Propone ideas ante problemas definidos	2%
	Diseña soluciones para los problemas planteados	0,1%
	Conoce y aplica criterios interdisciplinares	0,1%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN	Ponderación
creativa.	Presenta una actitud emprendedora, perseverante y creativa.	2%
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.	Conoce las propiedades diferenciadoras de los materiales técnicos	5%
	Identifica y selecciona los materiales de manera adecuada	5%
	Planifica y organiza las tareas para la construcción de una solución al problema planteado	0,2%
	Trabaja satisfactoriamente de manera individual	0,2%
	Trabaja en grupo de manera cooperativa y colaborativa	0,2%
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.	Conoce distintas técnicas de manipulación y conformación de materiales	1%
	Utiliza herramientas y maquinaria de manera adecuada	3%
	Aplica los fundamentos de las estructuras y mecanismos	0,1%
	Aplica los fundamentos de los mecanismos de electricidad y electrónica	10%
	Respeto las normas de salud y seguridad en el trabajo en el taller	3%
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	Emplea un vocabulario adecuado para describir lo que está realizando	0,5%
	Representa adecuadamente y siguiendo la normativa los objetos y dos y tres dimensiones	10%
	Realiza documentos técnicos tanto físicos como digitales	3%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN	Ponderación
presencialmente como en remoto.	Trabaja de manera colaborativa	0,2%
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.	Comprende el concepto de diagrama de flujo	0,5%
	Describe un algoritmo dado, y comprende para qué sirve	0,5%
	Conoce las órdenes básicas de programación	2%
	Interpreta a través de algoritmos y diagramas de flujo, soluciones a problemas informáticos	2%
	Aplica elementos y técnicas de programación de manera creativa	0,5%
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.	Conoce y maneja herramientas de edición de aplicaciones	3%
	Programa aplicaciones sencillas	0,4%
	Emplea de manera apropiada elementos sencillos de programación y de módulos de inteligencia artificial	2%
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.	Comprende el proceso de automatización y los sistemas de control	0,5%
	Automatiza procesos y/o máquinas sencillas de manera autónoma	5%
	Conoce las órdenes básicas de programación	2%
	Analiza, construye y programa robots o sistemas de control.	0,5%
	Utiliza simuladores online para comprobar sus automatismos	2%
6.1. Usar de manera eficiente y segura	Utiliza de manera eficiente los dispositivos digitales de uso cotidiano.	3%
	Resuelve problemas sencillos en los	0,2%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN	Ponderación
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.	dispositivos digitales comunes	
	Conoce los riesgos y adopta medidas de seguridad adecuadas	0,2%
	Analiza los componentes de los dispositivos y sus sistemas de comunicación	0,2%
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.	Conoce las plataformas suministradas por Educastur	3%
	Crea contenidos y elabora materiales con distintos programas y los difunde	3%
	Ajusta su entorno de enseñanza aprendizaje a sus necesidades, configurando las herramientas digitales habituales	0,2%
	Respeto y valora los derechos de autor y la etiqueta digital	2%
6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	Organiza la información de manera estructurada	0,5%
	Conoce los dispositivos de almacenamiento más habituales	0,5%
	Aplica técnicas de almacenamiento seguro	0,2%
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.	Reconoce la importancia de la tecnología en la sociedad	2%
	Comprende la importancia de la tecnología en su vida diaria	2%
	Valora la importancia de la tecnología para lograr los objetivos del desarrollo sostenible	4%
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	Identifica las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar y al avance social	2%
	Comprende la importancia del impacto ambiental y sus consecuencias	2%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN	Ponderación
responsable y ético de las mismas.	Realiza un uso responsable y ético de la tecnología	0,25%
	Conocimientos	60%
	Procedimientos	30%
	Actitudes	10%
Total ítems: 62		

3.3. IMPOSIBILIDAD DE APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

Cuando un/a alumno/a, por las circunstancias que fueren acumule un número 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

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	

5.3 PROGRAMA BILINGÜE

En lo que respecta al programa bilingüe la materia de Tecnología se imparte en inglés en 2.º y 3.º de la ESO. Tal como establece la Resolución de 4 de junio de 2015, de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, por la que regula el Programa Bilingüe, dicho programa tiene por objeto facilitar el aprendizaje funcional de la lengua inglesa y de contribuir a un desarrollo integrado de la competencia en comunicación lingüística, por ello se persigue el máximo grado de exposición a la lengua, garantizando al menos la enseñanza de un 50% de los contenidos de la materia de Tecnología en inglés. No obstante, también debemos asegurar la adquisición de la terminología específica del área, en lengua española que posibilite al alumnado la realización de las pruebas individualizadas de fin de etapa.

Así se indica a continuación los **principales objetivos específicos** relacionados con el conocimiento de la lengua inglesa:

- Comprender explicaciones en la lengua inglesa de los contenidos.
- Comprender textos del ámbito tecnológico y preguntar en lengua inglesa.
- Aprender a producir documentos sencillos en inglés con claridad y precisión.
- Fomentar el interés por escuchar, ver y leer videos y documentos tecnológicos creados originariamente en inglés.
- Utilizar inglés como lengua vehicular para expresar los conocimientos adquiridos.
- Conocer el vocabulario específico de la materia (herramientas, procesos, etc.)
- Desarrollar el uso del inglés como lengua de comunicación con sus compañeros durante el desarrollo de las tareas del grupo.
- Usar prioritariamente la versión en inglés de los apuntes, pudiendo pasar a la de castellano cuando exista dificultades en la comprensión.

En lo que respecta a la **metodología** en el ámbito de este programa señalamos lo siguiente:

- Se potenciará el uso de la lengua inglesa en la comunicación con el resto de los alumnos, en las actividades que realizan en parejas y en grupos.
- Se promoverá el trabajo en pequeños grupos, particularmente en el taller, así como la realización de trabajos y exposiciones y ejercicios orales, con el objetivo de mejorar la expresión oral en inglés.
- Se aplicará ampliamente la comunicación gráfica y visual, de forma que los alumnos entiendan los conceptos con mayor facilidad.
- Las clases se impartirán mayoritariamente en inglés, pero considerando que los alumnos deberán entender claramente el significado de los conceptos y deberán conocer la traducción del vocabulario clave a su propio idioma. Por ello, en cada tema se cumplimentará una tabla de vocabulario en la que figuren al menos los términos en inglés y en español, un dibujo alusivo si procede.

Recursos didácticos específicos.

- Diccionarios español-inglés e inglés-español.
- Diversos videos de YouTube y recursos multimedia a través de Internet en versión original.

Finalmente concretamos que la **evaluación del progreso** del alumnado se ajustará a los procedimientos indicados en esta programación. Así mismo, la lengua española podrá utilizarse con el alumnado que presente dificultades en la lengua extranjera. En ningún caso, se valorarán aspectos de la evaluación del aprendizaje de la lengua extranjera en la evaluación de materia de tecnología.

Contribución adicional a las competencias básicas.

- Además de la contribución de la materia Tecnologías a las competencias básicas ya indicada, el hecho de impartir la materia en lengua inglesa contribuye al desarrollo especial de las competencias:
- *Competencia en comunicación lingüística*: Se fomenta la mejora en comprensión y expresión tanto de forma oral como de forma escrita de la lengua inglesa. Se utiliza la lengua inglesa como instrumento de comunicación oral y escrita, así como instrumento de aprendizaje.
- *Competencia social y ciudadana*: Dado que se fomentarán las actividades de comunicación oral en grupo de los alumnos, se enriquecerá esta competencia de forma específica.

Criterios de calificación

El alumnado del programa bilingüe estará sujeto a los mismos criterios que el alumnado no bilingüe, según lo establecido en el punto 3.

Reuniones de coordinación bilingüe

A lo largo del curso se celebrarán reuniones con el coordinador bilingüe y con el resto de los profesores bilingües del grupo para identificar problemas y debilidades en el uso de la lengua inglesa por parte del alumnado, e intentar corregirlas trabajando de forma conjunta.

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,...
- Aula – Taller.
- Libros de texto:
 - Docencia en español: Tecnología y Digitalización 3.º ESO. Proyecto STAR de Editorial Donostiarra (ISBN 978-84-7063-658-5)
 - Docencia bilingüe en inglés: Technology and Digitalisation 3.º ESO. Project STAR de Editorial Donostiarra (ISBN 978-84-7063-660-8)
- ✓ Enciclopedias generales o de ciencia y tecnología.
- ✓ Publicaciones técnicas.
- ✓ Catálogos comerciales y folletos publicitarios.
- ✓ Revistas de consumidores, decoración, arquitectura, diseño industrial, ...
- ✓ Materiales audiovisuales de divulgación científica y tecnológica.
- ✓ Documentos electrónicos de material elaborado y/o seleccionado por el profesor, publicaciones electrónicas distribuidas por Office 365 y Aulas Virtuales de Educastur.
- Materiales
 - ✓ Útiles básicos de dibujo y escritura.
 - ✓ Cuaderno del alumno.
 - ✓ Muestras de diferentes tipos de materiales.
 - ✓ Herramientas para trabajar la madera, metales, plásticos y sus derivados.
 - ✓ Herramientas para trabajar en instalaciones mecánicas.
 - ✓ Herramientas para trabajar en instalaciones eléctricas.
 - ✓ Herramientas y equipos informáticos.
 - ✓ Otras herramientas y equipos didácticos e instalaciones características de un aula de tecnología.
- Recursos informáticos
 - ✓ Aplicaciones utilizadas por cualquier usuario: sistemas operativos, ofimática, ...

- ✓ Programas de diseño asistido por ordenador.
- ✓ Programas de simulación de mecanismos, circuitos, sistemas de control, ...
- ✓ Programas de control y programación.
- ✓ Internet.
- ✓ Herramientas de la Consejería de Educación y Cultura del Principado de Asturias (Office 365 y Campus Aulas Virtuales)
- Varios
 - ✓ Cada profesor/a determinará los materiales necesarios para imprimir según 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 de cada unidad de programación 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.		