

MODELO PARA LA ELABORACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

ÁMBITO PRÁCTICO

DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR DE 3º ESO

CURSO 2024-2025



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación

La Programación didáctica deberá contener, al menos, los siguientes elementos:

- a) Introducción: conceptualización y características de la materia.
- b) Diseño de la evaluación inicial.
- c) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.
- d) Metodología didáctica.
- e) Secuencia de unidades temporales de programación.
- f) En su caso, concreción de proyectos significativos.
- g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.
- h) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.
- i) Actividades complementarias y extraescolares.
- j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.
- k) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.
- l) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

En base a estos elementos y con el objetivo de facilitar la labor docente, se propone el siguiente modelo de programación didáctica. Igualmente, se ponen a disposición unas instrucciones para su cumplimentación.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE ÁMBITO PRÁCTICO
DE 1er CURSO DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR DE 3º DE ESO

Materia que cursará todo el alumnado de diversificación – 2 horas semanales.

a) Introducción: conceptualización y características de la materia.

La conceptualización y características de la materia Ámbito Práctico se establecen en el anexo III de la Orden EDU/1332/2023, de 29 de noviembre, por la que se regulan los programas de diversificación curricular de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. (Pg. 75 Orden EDU/1332/2023)

b) Diseño de la evaluación inicial.

Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Agente evaluador	Observaciones
LOS DE LA MATERIA DE TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN DE 1ºESO	Prueba escrita	1	Heteroevaluación	Según casos se utilizará un método, el otro ó ambos.
LOS DE LA MATERIA DE TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN DE 1ºESO	Observación directa	Primera semana	Heteroevaluación	
	Elija un elemento.		Elija un elemento.	

c) Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.

Las competencias específicas del Ámbito Práctico se establecen en el anexo III de la Orden EDU/1332/2023, de 29 de noviembre, por la que se regulan los programas de diversificación curricular de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. El mapa de relaciones competenciales de dicha materia se establece en el anexo IV de la Orden EDU/1332/2023, de 29 de noviembre. (Pg. 78 y siguientes Orden EDU/1332/2023) y en la página 103 y 104 el mapa de relaciones competenciales.

MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES:

Ámbito práctico

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
Competencia Específica 1	✓	✓	✓							✓				✓	✓		✓				✓							✓						
Competencia Específica 2	✓		✓		✓				✓		✓				✓	✓					✓	✓	✓	✓				✓		✓				
Competencia Específica 3										✓	✓		✓				✓	✓	✓	✓							✓		✓			✓	✓	
Competencia Específica 4	✓				✓							✓			✓	✓					✓	✓	✓				✓					✓	✓	
Competencia Específica 5		✓					✓		✓		✓			✓	✓			✓	✓			✓	✓					✓		✓				
Competencia Específica 6							✓		✓			✓		✓	✓		✓	✓		✓		✓	✓					✓						
Competencia Específica 7										✓			✓				✓							✓	✓	✓								
Competencia Específica 8			✓										✓	✓		✓	✓			✓		✓		✓	✓	✓		✓						

MAPA DE RELACIONES CRITERIALES:

Ámbito práctico

		CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
		CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
CE1	Criterio de Evaluación 1.1	✓		✓							✓				✓														✓						
	Criterio de Evaluación 1.2		✓	✓							✓											✓							✓						
	Criterio de Evaluación 1.3	✓									✓							✓											✓						
CE2	Criterio de Evaluación 2.1	✓		✓						✓		✓					✓				✓		✓	✓					✓						
	Criterio de Evaluación 2.2			✓		✓						✓					✓				✓														
CE3	Criterio de Evaluación 3.1										✓			✓					✓	✓									✓		✓			✓	
	Criterio de Evaluación 3.2											✓		✓						✓									✓		✓				
CE4	Criterio de Evaluación 4.1	✓											✓															✓						✓	✓
	Criterio de Evaluación 4.2	✓											✓			✓	✓																✓	✓	
	Criterio de Evaluación 4.3	✓														✓	✓																✓	✓	
	Criterio de Evaluación 4.4	✓														✓	✓				✓	✓													
CE5	Criterio de Evaluación 5.1		✓							✓		✓			✓	✓						✓							✓		✓				
	Criterio de Evaluación 5.2		✓							✓		✓			✓	✓			✓				✓	✓						✓					
	Criterio de Evaluación 5.3		✓															✓	✓			✓	✓												
CE6	Criterio de Evaluación 6.1									✓					✓	✓		✓		✓			✓												
	Criterio de Evaluación 6.2									✓		✓			✓	✓		✓		✓	✓	✓						✓							
	Criterio de Evaluación 6.3														✓	✓		✓				✓													
CE7	Criterio de Evaluación 7.1										✓		✓					✓								✓		✓							
	Criterio de Evaluación 7.2										✓		✓					✓									✓	✓							

d) Metodología didáctica.

Métodos pedagógicos (estilos, estrategias y técnicas de enseñanza):

Estas orientaciones se concretan para el ámbito práctico a partir de las concreciones metodológicas para el programa de diversificación curricular establecidas en el anexo V.A.

Las orientaciones metodológicas del ámbito práctico toman como punto de partida las propuestas establecidas para la materia Tecnología y Digitalización, así como en el resto de materias en los dos primeros cursos de la etapa y atienden a las características concretas del programa de diversificación curricular.

Al igual que en el resto de la etapa, se plantea la coexistencia de los estilos directivo e integrador, pero dadas las características del ámbito práctico, el planteamiento no es una coexistencia constante sino una alternancia que, partiendo de un estilo directivo, de paso a un estilo integrador que permita al profesorado ejercer como guía del aprendizaje del alumnado, convirtiéndolo en sujeto activo en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Por tanto, el desempeño por parte del profesorado del rol de guía y mediador en el aprendizaje del alumnado va a permitir la adquisición de las competencias específicas de este ámbito fomentando, en la medida que sea posible, cualidades tan importantes como la iniciativa, la autonomía o la creatividad.

Teniendo en cuenta este planteamiento, en el ámbito práctico resulta esencial la utilización de las metodologías activas que se consideren idóneas, en función de las características del alumnado, tales como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), la gamificación e incluso, en el segundo curso del ámbito, el aprendizaje basado en retos (ABR), favoreciendo siempre el trabajo cooperativo y colaborativo del alumnado.

Dada la naturaleza predominantemente práctica de este ámbito, los recursos y materiales didácticos a utilizar se deben adaptar a las diferentes características del alumnado y estarán formados por diferentes tipos de software, tanto de simulación como de aplicación, distintos tipos de materiales y dispositivos eléctricos y electrónicos, y documentación en distintos formatos que desarrolle ejemplos guiados, pudiendo ser elaborada por el profesorado para adecuarse, por un lado, al currículo y, por otro, a las características de su grupo-clase.

Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:

Con respecto a los espacios serán flexibles, diversos y enriquecedores y deberán favorecer el aprendizaje: aula de referencia, aula TIC y aula taller. La distribución del tiempo debe presentar mayor peso en el aula TIC o de taller que en el aula de referencia. Considerando de manera conjunta espacios y estilos, en el aula de referencia predominará el estilo directivo mientras que en el aula TIC o taller predominará el estilo integrador.

En cuanto a agrupamientos, serán las distintas actividades y tareas de las situaciones de aprendizaje que se desarrollen las que determinen la forma adecuada en cada momento: carácter individual, en pequeño grupo o en gran grupo fomentando, de nuevo y siempre que sea posible, la dimensión colaborativa del ámbito.

Por todo ello, la línea de trabajo en este ámbito debe prestar una atención prioritaria a los aprendizajes funcionales, partiendo de los conocimientos previos del alumnado, a través de la planificación de actividades y tareas prácticas y el aprendizaje cooperativo, que permitan el desarrollo de habilidades sociales y de actitudes como la creatividad y el emprendimiento.

En el caso de que un alumno no realice las tareas del modo indicado por el profesor en el taller o con los ordenadores será sancionado de manera inmediata. En el caso de repetirse esta circunstancia el

profesor no permitirá la utilización de los ordenadores ni el acceso al área del taller al alumno. En el caso de que esta situación se produzca el alumno deberá de recuperar la parte del taller o de los ordenadores mediante un examen o de la manera que el profesor le indique.

En el caso de que un alumno dañe, robe, modifique y/o altere el material del aula de tecnología/informática será sancionado con la expulsión del aula y con el consiguiente apercibimiento. Igualmente ante esta situación NO se le permitirá la reentrada en el aula-taller hasta que no sustituya el material dañado, robado, modificado y/o alterado por uno nuevo, independientemente con como fuera el estado inicial de dicho elemento dañado.

Aprendizaje interdisciplinar desde la materia:

El ámbito práctico debe complementar, dada la naturaleza interdisciplinar de la tecnología, a las distintas materias que se cursan con el grupo de referencia y, de manera especial, a los otros dos ámbitos del programa de diversificación curricular (ámbito lingüístico y social y ámbito científico-tecnológico), aportando las estrategias necesarias para la resolución de problemas, así como la utilización con criterio de medios tecnológicos.

Además, permite dar continuidad a la materia de Tecnología y Digitalización de primer curso de educación secundaria obligatoria, partiendo en numerosas ocasiones de los aprendizajes adquiridos en ese curso, para así establecer una conexión entre lo que deben aprender en el ámbito práctico y lo que ya conocen, favoreciendo el aprendizaje significativo. Posteriormente, se profundizará y aumentará el grado de complejidad.

La orientación académica y profesional adquiere gran importancia en el programa de diversificación curricular, por ello, este ámbito supone una primera aproximación a determinados estándares de competencia profesional de nivel 1 de ciertas familias profesionales, teniendo en cuenta lo establecido en la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional.

e) Secuencia de unidades temporales de programación.

	<i>Título</i>	<i>CRITERIOS IMPLICADOS</i>	<i>Fechas y sesiones</i>
PRIMER TRIMESTRE (13 SEMANAS)	1_ DIBUJO	4.3 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos en dos y tres dimensiones, de forma manual y digital, empleando adecuadamente las vistas, escalas y acotaciones, y respetando las normas UNE.	1,5 SEMANAS
		4.2 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos, usando aplicaciones CAD 2D y 3D y software de modelado 2D y 3D.	1,5 SEMANAS
		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.	1,5 SEMANAS

SEGUNDO TRIMESTRE (12 SEMANAS)	2_ INTERNET	4.4 Difundir en entornos virtuales la idoneidad de productos para distintos propósitos, respetando la “etiqueta digital” (netiqueta) y comunicando interpersonalmente de modo eficaz.	1,5 SEMANAS
		6.1 Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y discriminando las tareas y eventos que los optimizan.	1,5 SEMANAS
		6.3 Manejar y representar datos de diversas fuentes generando informes gráficos con distinto software.	1,5 SEMANAS
	3_ MATERIALES PLÁSTICOS, CERÁMICOS, TEXTILES, ETC. Y SOSTENIBILIDAD	3.2 Comprender y analizar los usos y el impacto ambiental asociados a la madera y los materiales de construcción, interpretando su importancia en la sociedad actual, empleando técnicas de investigación grupal y generando propuestas alternativas de uso cuando ello sea posible, desde una óptica constructiva y propositiva.	1,5 SEMANAS
		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.	1,5 SEMANAS
		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 y ejerciendo una lectura crítica del hecho de la obsolescencia programada.	1,5 SEMANAS
	4_ ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA	1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura.	1,1 SEMANAS
		1.2 Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico.	1,1 SEMANAS
		3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud.	1,1 SEMANAS
		3.4 Fabricar digitalmente prototipos sencillos, obteniendo modelos desde Internet y empleando el software y hardware necesarios con autonomía y creatividad, respetando las licencias de uso y los derechos de autoría.	1,1 SEMANAS
	5_ MECANISMOS Y ESTRUCTURAS	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.	1,1 SEMANAS
		3.3 Manejar a nivel básico simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológicos, creando soluciones e interpretando los resultados obtenidos.	1,1 SEMANAS
		6.4 Obtener, manejar y representar datos de diversas fuentes generando informes gráficos con distinto software.	1,1 SEMANAS
	6_ PROYECTO	2.1 Idear y diseñar soluciones originales y eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	1,1 SEMANAS
		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.	1,1 SEMANAS
		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.	1,1 SEMANAS
		5.4 Integrar la reevaluación y la depuración de errores como elemento del proceso de aprendizaje, aplicando la realimentación de secuencias de programación, fomentando con ello la autoconfianza y la iniciativa.	1,1 SEMANAS

TERCER TRIMESTRE (7 SEMANAS)	7_CONTROL Y ROBÓTICA	5.1 Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa, y respetando los derechos de autoría.	1,5 SEMANAS
		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 que añadan funcionalidades.	1,5 SEMANAS
		5.3 Adoptar la reevaluación y la depuración de errores como elementos del proceso de aprendizaje, aplicando la realimentación de secuencias de programación, fomentando con ello la autoconfianza y la iniciativa.	2 SEMANAS

Esta distribución será flexible, por lo que el profesor de la materia podrá, a su criterio, trabajar simultáneamente dos o más situaciones de aprendizaje si así lo considera oportuno. En caso de unir varias situaciones de trabajo, la puntuación global irá de la misma forma a todas las unidades trabajadas.

ESTA TEMPORALIZACIÓN QUEDA SUPEDITADA AL NORMAL DESARROLLO DE LA CLASE Y ES MERAMENTE ORIENTATIVA.

f) En su caso, concreción de proyectos significativos.

<i>Título</i>	<i>Temporalización por trimestres</i>	<i>Tipo de aprendizaje</i>	<i>Materia / Materias</i>
	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
	Elija un elemento.	Elija un elemento.	
	Elija un elemento.	Elija un elemento.	

g) Materiales y recursos de desarrollo curricular.

	<i>Editorial</i>	<i>Edición/ Proyecto</i>	<i>ISBN</i>
En su caso, Libros de texto	---	---	---
	---	---	---
	---	---	---

	<i>Materiales</i>	<i>Recursos</i>
Impresos	Aquellos que el docente pueda necesitar: Fotocopias, revistas, libros, etc.	Los que el docente pueda necesitar y tener disponibles.
Digitales e informáticos	Software relacionado con las situaciones de aprendizaje, online y offline.	Los disponibles en el Aula informática y/o el taller de tecnología.

Medios audiovisuales y multimedia	Vídeos, audios, online y offline, etc. relacionados con las situaciones de aprendizaje.	Proyector, pizarra interactiva, pantalla digital, altavoces, etc.
Manipulativos	Aquello que pueda ser necesario para mejorar la comprensión por parte del alumno. Pizarra y rotulador.	Elementos y herramientas tecnológicas disponibles en el taller. Aquello que pueda ser necesario para mejorar la comprensión por parte del alumno.
Otros	Todo lo necesario que el docente entienda que puede utilizar	Todo lo necesario que el docente entienda que puede utilizar

h) Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

Planes, programas y proyectos	Implicaciones de carácter general desde la materia	Temporalización (indicar la SA donde se trabaja)
Plan de Lectura	Lo indicado en el plan de lectura del departamento.	A lo largo del curso.
Plan TIC	Lo indicado en el plan TIC del centro.	A lo largo del curso.
Plan de Convivencia	Lo indicado en el plan del centro.	Durante todo el curso.
Plan de Fomento de la Igualdad entre Hombres y Mujeres	Lo indicado en el plan de Centro.	Durante todo el curso.
Plan de Atención a la Diversidad	Lo indicado en el plan de Centro.	Durante todo el curso.
Otro: _____		
Otro: _____		

i) Actividades complementarias y extraescolares.

Actividades complementarias y extraescolares	Breve descripción de la actividad	Temporalización (indicar la SA donde se realiza)
CENTRO INDUSTRIAL	<p>Visita a Cualquier tipo de industria que pueda ser interesante para el desarrollo de las competencias de los alumnos.</p> <p>Visita a alguna empresa agroalimentaria de la localidad (Alonso, Dulma, Pablo, etc.) o en localidades cercanas: bodega y/o embotelladora, en Bembibre y/o Vega de Magaz. La Bañeza (Rodríguez y Azucarera, etc.) Benavente.</p> <p>Visita a alguna Central eléctrica de la Comunidad o provincias limítrofes, Térmica de Carbón (Ponferrada), hidroeléctrica de Bárcena (Ponferrada), solar o eólica. - (Central eólica Sotavento (Lugo) así como la minicentral hidroeléctrica del río Bernesga, etc.</p> <p>Visita a un centro productivo de automoción. Como pudieran ser los de la FASA Renault en Valladolid o Palencia o el de Citroën en Vigo. El de Michelin en Valladolid, Iveco en Ávila, etc.</p> <p>Se deja abierta la posibilidad de realizar alguna visita a empresas de un centro de producción de la provincia o de la comunidad (polígono industrial de Villadangos, León, Bembibre o Ponferrada, Boecillo, Galletas en Aguilar de Campoo como Siro, etc.).</p>	<p>Cuando asignen visita TODAS</p>

	<p>Visita a algún centro productivo por Inditex en Arteixo o Polígono industrial de Onzonilla.</p> <p>Visita al centro tecnológico de HP o similares.</p> <p>Visita a una cementera (Robla, Toral de los Vados, etc.).</p> <p>Visita a un centro con alguna tecnología interesante para visitar como pudiera ser la EDAR, la ETAP, la piscina municipal, empresas locales (), etc.</p>	
CENTRO ARTESANAL, ECOLÓGICO, ETC.	<p>Visita a Cualquier tipo de industria que pueda ser interesante para el desarrollo de las competencias de los alumnos.</p> <p>Visita o actividad a centros de artesanía, por ejemplo, el de Santa Colomba de Somoza, etc.</p> <p>Para los grupos de la ESO se plantea la posibilidad de realizar una visita a un centro tradicional de producción artesana como el de la ruta del agua en Taramundi (Asturias), etc.</p> <p>Visita a algún centro agrícola/forestal para apreciar los recursos naturales y su aprovechamiento directo. En concreto se plantea ir a Tabuyo a la observación y recogida de setas. Así como a ver su museo.</p>	<p>Cuando asignen visita TODAS</p>
ENTE PÚBLICO	<p>Visita a actividades organizadas por administraciones públicas y/o educativas de la región.</p> <p>Visita al edificio bioclimático del EREN (León)</p> <p>Visita al INCIBE (León)</p> <p>Visita al centro del fuego (León)</p> <p>Visita al "Aula de Prevención" (León)</p> <p>Visita a Centro de Bomberos (Alguno de los de la provincia o forestales)</p> <p>Visita a Comisaría Policía/Cuartel Guardia Civil, Cuartel Militar.</p> <p>Visita a Centro Salud, Hospital, etc.</p> <p>Visita a Centro Helicóptero Emergencias.</p> <p>Vista Ayuntamiento, Diputación, Junta de Castilla y León, etc.</p>	<p>Cuando asignen visita TODAS</p>
MUSEOS Y CIUDADES	<p>Visita a los centros turísticos de interés de Astorga y Comarca, etc.</p> <p>Igualmente, si se realiza una salida de la ciudad a alguna de las ciudades en estas líneas enumeradas (Palencia, Valladolid, Vigo, Ponferrada, León, Bembibre, etc.) se tratará de complementar el viaje con alguna otra actividad dentro de la ruta o de la ciudad de destino tales como la visita a algún museo relacionado con la Tecnología a ser posible.</p> <p>Visitas a sitios arqueológicos para apreciar el estado de la tecnología a lo largo de la historia y su avance actual: Museos arqueológicos, ruta romana de Astorga, etc.</p> <p>Visitas a edificios representativos: Catedrales, Palacios, Castillos, etc. para conocer las distintas estructuras, sus diseños y construcciones, materiales empleados, etc.</p> <p>Visitas a museos industriales, culturales, centros históricos de las ciudades, etc. bien yendo a ellos directamente (museo del chocolate, del tiempo, etc. en Astorga, museo de la automoción en Salamanca) o aprovechando alguna visita a un centro distinto (Centro histórico de Salamanca al ir a la base aérea de Matacán), etc.</p>	<p>Cuando Surja TODAS</p>
PARTICIPACI ÓN EN ACTIVIDADES	<p>Participación en las distintas actividades que se desarrollen a través de ayuntamientos y asociaciones o cualquier visita que surja de manera inesperada, como exposiciones, charlas o talleres de cualquier tipo.</p> <p>Actividades conjuntas con otros departamentos de Ciclos Formativos: Diseño e impresión 3D, automatización, robótica, neumática, etc. con los talleres y profesores de los ciclos formativos del propio IES, etc.</p> <p>Participación y colaboración con las actividades que puedan plantear otros departamentos.</p>	<p>Cuando surja TODAS</p>
OTRAS	<p>Cualquier otra actividad y/o visita que surja a lo largo del curso que pueda ser interesante vinculada con las materias del departamento y que aporten un conocimiento práctico a los alumnos.</p>	<p>Cuando surja TODAS</p>

j) Atención a las diferencias individuales del alumnado.

1) Generalidades sobre la atención a las diferencias individuales:

DUA: Diseño Universal para el Aprendizaje		
<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
<p>(el qué del aprendizaje)</p> <p>Los alumnos difieren en la forma en que perciben y comprenden la información que se les presenta, bien sea por limitaciones de tipo sensorial (visual o auditiva), por trastornos del aprendizaje (dislexia) o diferencias lingüísticas o culturales, entre otras. En otros casos puede ser una cuestión de facilidad o preferencias perceptivas, para procesar más rápido o de forma más eficiente la información, si esta se presenta a través de canales auditivos, visuales o de forma impresa. Es por ello que es importante que los docentes faciliten opciones para acceder o aproximarse a la información para lograr el aprendizaje.</p> <p>Por otra parte, cuando la información se presenta de formas diferentes, cuando se utilizan múltiples formas de representación, se promueve el establecimiento de conexiones entre los diferentes elementos de la información y sus formas de representación, y se facilita su posterior transferencia para que pueda ser aplicado en contextos diferentes.</p> <p>Desde el DUA se defiende que no hay un medio de representación óptimo para todos los estudiantes, por lo que es fundamental proporcionar opciones en la presentación de la información.</p> <p>Este principio, proporcionar múltiples medios de</p>	<p>(el cómo del aprendizaje)</p> <p>El DUA parte de la premisa de que no hay un medio de acción y expresión óptimo para todos los estudiantes. Existe una gran variabilidad en las formas de aproximarse e interactuar con la información en las situaciones de aprendizaje y en las formas de expresar lo que han aprendido, bien sea por sus características o preferencias personales, o por barreras derivadas de un conocimiento insuficiente de la lengua, problemas motrices, limitaciones en la memoria, etc.</p> <p>En unos casos pueden ser capaces de expresarse bien con el texto escrito, pero no a través del habla y viceversa. Por otra parte, también es importante tener en cuenta que, tanto las acciones a desarrollar para realizar una tarea para aprender o para demostrar lo que han aprendido, requieren un pensamiento estratégico relacionado con las funciones ejecutivas, en las que también se pueden observar diferencias entre los estudiantes.</p> <p>Es por ello, que desde el DUA se propone que se proporcionen opciones para la acción y la expresión de los aprendizajes como un principio didáctico para proporcionar oportunidades de aprender y mostrar el aprendizaje alcanzado a todos los estudiantes.</p> <p>Este principio ocupaba el segundo lugar en el modelo inicial de las Pautas del DUA, por lo que se sigue</p>	<p>(el porqué del aprendizaje)</p> <p>El afecto representa un elemento crucial para el aprendizaje, y los estudiantes difieren notablemente en lo que les motiva o hace que se impliquen en el aprendizaje. Esta diversidad en la motivación puede tener su origen en factores de tipo neurológico, cultural, interés personal, conocimientos o experiencias, previas, etc.</p> <p>De la misma manera que, a unas personas les motiva trabajar en grupo, otras prefieren el trabajo individual. En unos casos motiva lo que es novedoso, mientras es en otros les genera incertidumbre o inseguridad y prefieren las rutinas. Como indican en CAST (2011), no hay solo una forma de captar el interés o la implicación de todos los estudiantes en todas las situaciones. Para responder a esta variabilidad en los contextos educativos es importante proporcionar opciones que permitan formas diferentes de implicarse en el aprendizaje.</p> <p>En la nomenclatura inicial del modelo DUA, este fue el Principio III, lugar que ocupaba en esa primera versión de las pautas. Aunque en la versión revisada en 2018 ha pasado a tratarse en primer lugar, se mantiene esa denominación.</p>

representación, ocupó el primer lugar en la primera versión del modelo de las pautas DUA, por lo que se sigue manteniendo esa denominación, como Principio I.	haciendo referencia al mismo como Principio II.	
---	---	--

2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

Alumnado	Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa	Observaciones
A	Medidas de Refuerzo Educativo	Se intentará adaptar los medios y recursos a las necesidades de los alumnos utilizando para ello los elementos de los que disponga el docente.
B	Plan Específico de Refuerzo y Apoyo	Lo indicado en los modelos realizados para cada alumno que lo necesite.
C	Plan de Recuperación	Lo indicado en el plan realizado para cada alumno.
D	Plan de Enriquecimiento Curricular	Se atenderán las necesidades y demandas extra por parte de los alumnos. En el aula se plantearán elementos complementarios y enriquecedores a los alumnos.
E	Adaptación Curricular Significativa	Se seguirá lo indicado por el Departamento de Orientación para los alumnos que la necesiten. Y lo indicado en la adaptación curricular significativa de cada alumno.

k) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.

Los criterios de evaluación y los contenidos de Tecnología son los establecidos en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre. Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IE</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1. Definir y desarrollar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, partiendo de un planteamiento guiado. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CE1)	5,26 %	A.1.A. Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y secuenciación de sus fases.	CT2 CT3 CT4 CT6 CT10	1.1.1. Define y desarrolla problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, partiendo de un planteamiento guiado.	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	4
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	
1.2. Comprender y explicar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetivos y sistemas presentes en el entorno próximo del alumnado, empleando el método científico y comenzando a utilizar herramientas de simulación de manera guiada que permitan la construcción de conocimiento. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CE1)	5,26 %	A.2. Iniciación a la búsqueda crítica de información para la investigación y resolución de problemas planteados. Operadores de búsqueda.	CT1 CT2 CT4 CT6 CT10	1.2.1. Comprende y explica productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetivos y sistemas presentes en el entorno próximo del alumnado, empleando el método científico y comenzando a utilizar herramientas de simulación de manera guiada que permitan la construcción de conocimiento.	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	4
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	
1.3. Seleccionar 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 implicada desde un punto de vista ético y saludable. (CCL1, STEM2, CD4, CE1)	5,26 %	A.3. Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.	CT7 CT8 CT13 CT12 CT14 CT15	1.3.1. Selecciona 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 implicada desde un punto de vista ético y saludable.	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	5
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	
2.1. Idear e identificar soluciones eficaces y sostenibles a problemas definidos de naturaleza sencilla que partan de las necesidades del entorno próximo del alumnado, aplicando técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud perseverante.	5,26 %	A.4. Estructuras para la construcción y desarrollo de modelos. Materiales técnicos en estructuras industriales. Diseño de elementos de soporte y estructuras de apoyo. Esfuerzos estructurales. Características de las estructuras: rigidez, resistencia y	CT6 CT9 CT14	2.1.1. Idea e identifica soluciones eficaces y sostenibles a problemas definidos de naturaleza sencilla que partan de las necesidades del entorno próximo del alumnado, aplicando técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	6
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	

(CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE1)		estabilidad.		perseverante.					
2.2 Seleccionar y organizar, de manera guiada, los materiales, herramientas y la secuencia de tareas necesarias para la construcción de una solución, aplicando el método tecnológico, a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa. (CCL3, CCL5, STEM3, CD3, CPSAA3)	5,26 %	A.5. Sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o uso de simuladores. Ley de la palanca. Sistemas de poleas y engranajes. Mecanismos de transmisión y transformación del movimiento. Aproximación a los sistemas de amortiguación y mecanismos de absorción de la energía.	CT10 CT14 CT15	2.2.1. Selecciona y organiza, de manera guiada, los materiales, herramientas y la secuencia de tareas necesarias para la construcción de una solución, aplicando el método tecnológico, a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	6	
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación		
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación		
3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes. (STEM2, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC4)	5,26 %	A.6. Conceptos básicos de electricidad. Elementos de un circuito eléctrico básico. Magnitudes eléctricas. Interpretación de la simbología normalizada de circuitos. Montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados.	CT5 CT9 CT12	3.1.1. Fabrica objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	4	
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación		
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación		
3.2. Analizar y diferenciar el impacto ambiental de los distintos tipos de materiales y productos tecnológicos que den respuesta a necesidades existentes, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida y diseñando, en la medida de lo posible, propuestas alternativas desde un enfoque sostenible y responsable. (STEM3, STEM5, CPSAA2, CE1, CE3)	5,26 %	B.3. Herramientas digitales para la elaboración y presentación de documentación técnica relativa a proyectos. Memorias, planos y presupuestos.	CT5 CT10 CT11 CT14	3.2.1. Analiza y diferencia el impacto ambiental de los distintos tipos de materiales y productos tecnológicos que den respuesta a necesidades existentes, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida y diseñando, en la medida de lo posible, propuestas alternativas desde un enfoque sostenible y responsable.	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	3	
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación		
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación		
4.1. Identificar y explicar las distintas fases que forman el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, estableciendo la secuencia y la	5,26 %	A.1.B. Fases de un proyecto tecnológico. Ciclo comercial de un objeto tecnológico. La tecnología y el desarrollo sostenible.	CT5 CT6 CT15	4.1.1. Identifica y explica las distintas fases que forman el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión,	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	5	
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y	Heteroevaluación		

distribución de tiempos necesarias para cada tarea, de manera colaborativa. (CCL1, STEM4, CC4, CCEC3, CCEC4)				estableciendo la secuencia y la distribución de tiempos necesarias para cada tarea, de manera colaborativa.	10%	materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.		
4.2. Generar la documentación técnica y gráfica de manera guiada con ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, tanto presencialmente como en remoto. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)	5,26 %	B.1. Vocabulario técnico apropiado. Habilidades básicas de comunicación interpersonal. Pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).	CT1 CT2 CT4	4.2.1. Genera la documentación técnica y gráfica de manera guiada con ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, tanto presencialmente como en remoto.	60%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	4
					30%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	
					10%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
4.3. Representar y expresar de manera gráfica esquemas, planos, circuitos y objetos en dos y tres dimensiones, utilizando recursos manuales y digitales y empleando adecuadamente las perspectivas, la normalización y las escalas. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)	5,26 %	B.2. Técnicas de representación gráfica. Vistas normalizadas de una pieza (planta, alzado y perfil) e introducción a las perspectivas. Proporcionalidad entre dibujo y realidad. Acotación normalizada de piezas sencillas.	CT3 CT4 CT9 CT13	4.3.1. Representa y expresa de manera gráfica esquemas, planos, circuitos y objetos en dos y tres dimensiones, utilizando recursos manuales y digitales y empleando adecuadamente las perspectivas, la normalización y las escalas.	60%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	6
					30%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	
					10%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
4.4. Elaborar y transmitir la diferente documentación técnica relativa a proyectos, utilizando herramientas digitales de manera guiada y comunicando de manera eficaz. (CCL1, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA4)	5,26 %	B.3. Herramientas digitales para la elaboración y presentación de documentación técnica relativa a proyectos. Memorias, planos y presupuestos.	CT1 CT2 CT4 CT10	4.4.1. Elabora y transmite la diferente documentación técnica relativa a proyectos, utilizando herramientas digitales de manera guiada y comunicando de manera eficaz.	60%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	1
					30%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	
					10%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos, de manera guiada, a través de distintos tipos de diagramas de representación gráfica sencillos, aplicando los elementos y técnicas básicas de	5,26 %	C.1. Diagramas de flujo para la resolución de problemas. Aspectos esenciales de los diagramas de síntesis de información: diagrama entidad-relación y diagrama de clases y objetos.	CT1 CT2 CT4 CT6 CT9	5.1.1. Describe, interpreta y diseña soluciones a problemas informáticos, de manera guiada, a través de distintos tipos de diagramas de representación gráfica sencillos, aplicando los elementos y	60%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	1
					30%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	

programación de manera creativa. (CCL2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA4, CE1, CE3)				técnicas básicas de programación de manera creativa.	10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	
5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) de manera guiada, empleando los elementos de programación por bloques de manera apropiada y aplicando herramientas de edición. (CCL2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CE3)	5,26 %	C.2. Fundamentos de la robótica. Componentes básicos: sensores y actuadores. Montaje y control programado de robots de manera física y/o por medio de simuladores. Aspectos básicos de las herramientas de programación por bloques.	CT1 CT2 CT3 CT4 CT6 CT9	5.2.1. Programa aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) de manera guiada, empleando los elementos de programación por bloques de manera apropiada y aplicando herramientas de edición.	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	2
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	
5.3. Reconocer el error como parte del proceso de aprendizaje en el diseño de soluciones a problemas informáticos y en la programación de aplicaciones sencillas, promocionando la autoconfianza del alumnado. (CCL2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5)	5,26 %	C.3. Autoconfianza: el error como parte del proceso de aprendizaje.	CT7 CT8 CT12 CT15	5.3.1. Reconoce el error como parte del proceso de aprendizaje en el diseño de soluciones a problemas informáticos y en la programación de aplicaciones sencillas, promocionando la autoconfianza del alumnado.	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	7
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	
6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando de manera básica los componentes y los elementos de la transmisión de datos, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos. (STEM1, CD1, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA5)	5,26 %	D.1. Sistemas de comunicación digital de uso común. Conceptos básicos de transmisión de datos: componentes, ancho de banda e interferencias. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.	CT4 CT10	6.1.1. Usa de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando de manera básica los componentes y los elementos de la transmisión de datos, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	7
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	
6.2. Crear contenidos y elaborar materiales sencillos de manera guiada, utilizando correctamente las herramientas digitales ofimáticas del entorno personal de aprendizaje,	5,26 %	D.2. Herramientas de edición y creación de contenidos. Funcionalidades básicas de las aplicaciones ofimáticas (edición de textos, hoja de cálculo y	CT3 CT4 CT10 CT11 CT13	6.2.1. Crea contenidos y elabora materiales sencillos de manera guiada, utilizando correctamente las herramientas digitales ofimáticas del entorno personal de aprendizaje,	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	7
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los	Heteroevaluación	

ajustándolas a sus necesidades y respetando la propiedad intelectual. (STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1)		presentaciones). Correo electrónico. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual y derechos de autor.	CT14	ajustándolas a sus necesidades y respetando la propiedad intelectual.		alumnos; cuaderno de clase.		
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	
6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro mediante operaciones básicas de protección y haciendo uso de los formatos de ficheros más adecuados. (CD1, CD2, CD4, CPSAA4)	5,26 %	D.3. Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Formatos de ficheros. Operaciones básicas de protección: instalación de antivirus y copias de seguridad.	CT4 CT10 CT15	6.3.1. Organiza la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro mediante operaciones básicas de protección y haciendo uso de los formatos de ficheros más adecuados.	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	6
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	
7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en el entorno próximo a lo largo de su historia, valorando su impacto social y ambiental. (STEM2, STEM5, CD4, CC2, CC4)	5,26 %	E.1.A. Creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías.	CT4 CT5 CT6 CT9 CT14	7.1.1. Reconoce la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en el entorno próximo a lo largo de su historia, valorando su impacto social y ambiental.	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	2
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	
7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar social y a la disminución del impacto ambiental, así como sus aplicaciones, haciendo un uso responsable y ético de las mismas. (STEM2, STEM5, CD4, CC3, CC4)	5,26 %	E.1.B. Creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes	CT4 CT5 CT6 CT9 CT10 CT12 CT14	7.2.1. Identifica las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar social y a la disminución del impacto ambiental, así como sus aplicaciones, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.	60%	Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos (Heteroevaluación	1
					30%	Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase.	Heteroevaluación	
					10%	Comportamiento, actitud y observación en clase	Heteroevaluación	

NOTAS:

- a) En el caso de que en algún criterio de evaluación no se evalúen elementos de: “Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos” ó de: “Objetos contruidos, documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase, etc.”, el porcentaje correspondiente a esa parte irá destinada al otro instrumento de evaluación.
- b) El profesor de la materia podrá, a su criterio, trabajar simultáneamente dos o más criterios de evaluación si así lo considera oportuno. En caso de unir varios criterios en una misma situación de aprendizaje, la puntuación global irá de la misma forma a todos los indicadores trabajados.

Técnicas e instrumentos de evaluación. Criterios de calificación. Relación de los pesos relativos de cada uno de ellos.

Ver tabla anterior.

Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado. Podrán utilizarse para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación:

- De observación
 - Registro anecdótico
 - Guía de observación
 - Cuaderno del profesor
 - Otras
- De desempeño
 - Portfolio
 - Cuaderno del alumno
 - Proyecto
 - Tareas diarias
 - Otras
- De rendimiento
 - Prueba oral
 - Prueba escrita
 - Prueba online
 - Otras

Los instrumentos para evaluar el proceso de aprendizaje serán:

1. Observación sistemática del alumno/a mediante listas de control de asistencia y registro de su participación en las actividades. La asistencia a clases y actividades programadas debe ser considerada como un mínimo necesario, pero no suficiente para la evaluación positiva.
2. Análisis de las producciones de los alumnos: resolución de problemas y ejercicios en clase, resolución de ejercicios en casa y montajes de tipo práctico.
3. Intercambios orales con los alumnos sobre cuestiones que plantea el profesor y puestas en común.
4. Pruebas específicas: en las que se podrán proponer preguntas de carácter teórico, resolución de problemas relacionados con la interpretación de planos y esquemas, selección en tablas o ejecución de montajes prácticos.

Dado que en los distintos bloques de contenidos, las cuestiones de tipo teórico y ejercicios de tipo práctico que se pueden plantear tienen un peso muy distinto, los criterios de calificación de las pruebas específicas se darán a conocer al inicio de éstas. Se hará nota media entre las pruebas/tareas/etc. de una misma evaluación cuando la calificación de cada una de ellas sea superior a 3. Cuando la nota media de la parte de “Trabajos, pruebas, ejercicios escritos y/o informáticos” sea inferior a 3, o la media de “Día a día; objetos/proyectos contruidos; documentos y materiales elaborados por los alumnos; cuaderno de clase” sea inferior a 3 o la de “Comportamiento, actitud y observación en clase” sea inferior a 3 no se hará media de esos tres apartados y el alumno tendrá un suspenso en la evaluación, debiendo recuperar.

Los instrumentos necesarios para la correcta evaluación de los alumnos, serán la observación sistemática, la objetividad a la hora de evaluar los diferentes trabajos o pruebas escritas y el seguimiento controlado de los avances de los alumnos a lo largo del curso, en una evaluación continua y formativa.

Asimismo, se tendrán en cuenta, como es obvio, la correcta realización de los proyectos y sus correspondientes memorias.

NOTAS IMPORTANTES A LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

- En ningún caso se permitirán instrumentos o aparatos electrónicos para la realización de pruebas orales o escritas. El uso de tales dispositivos como teléfonos móviles, agendas, MP3 e incluso receptores inalámbricos, provocará el suspenso automático de la asignatura.
- Si el alumno es amonestado durante la clase por realizar actividades no autorizadas con el ordenador o el móvil será sancionado con un punto menos de nota en esa evaluación. Dependiendo de la gravedad de los hechos a juicio del profesor, en el caso de que se amoneste por 2ª o máximo 3ª vez el alumno tendrá la evaluación suspensa y deberá recuperarla en los términos indicados para cuando la nota sea inferior a un 5.
- Durante la realización de pruebas orales o escritas ESTÁ PROHIBIDA la utilización de elementos auxiliares como “chuletas”, apuntes, instrumentos o aparatos electrónicos, etc. El uso de tales dispositivos como chuletas, teléfonos móviles, agendas, MP3 e incluso receptores inalámbricos, provocará el suspenso automático de la asignatura. Se podrá utilizar todo aquello que el profesor permita. En caso de que el profesor no haga referencia a la utilización de algún elemento se sobreentenderá que NO ESTÁ PERMITIDO SU USO.
- El alumno que dañe de manera voluntaria el material del aula, como pueden ser las teclas del teclado, ratón, etc. será expulsado del aula y no se le permitirá su vuelta a la misma hasta que el material dañado no sea sustituido por uno nuevo, independientemente del estado inicial que tuviera el elemento dañado. Independientemente de esta sanción, este tipo de comportamiento tendrá como consecuencia la bajada de 2 puntos en la nota de la evaluación.
- En el caso de que un mismo alumno a lo largo del curso se le tuviera que sancionar 2 veces por dañar el material tendría la materia suspensa directamente y se le negaría la utilización del material del aula. Debería recuperar y seguir la materia de manera teórica.

CALIFICACIÓN DE LAS EVALUACIONES PARCIALES DE LA 1ª Y LA 2ª EVALUACIÓN:

La nota de estas dos evaluaciones será la obtenida siguiendo ÚNICAMENTE las actividades realizadas y evaluadas a lo largo de la evaluación siguiendo lo indicado en la tabla de criterios de evaluación y sus indicadores de logro.

La nota de cada evaluación (1ª ó 2ª) será la media de las calificaciones de los criterios de evaluación desarrollados y evaluados en esa evaluación.

CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN FINAL DE JUNIO: Se consideran dos opciones,

- a) EL ALUMNO PRESENTA LOS TRABAJOS PRÁCTICOS DE MANERA CORRECTA EN EL PLAZO SOLICITADO, REALIZA LAS ACTIVIDADES DIARIAS EN CLASE Y SUPERA LAS PRUEBAS ESCRITAS/ORALES/ETC (En el caso de haberse realizado):

La nota final será la que salga de realizar la obtenida siguiendo lo dicho en la tabla anterior por relaciones criterios/competenciales. La nota final NO SERÁ LA NOTA MEDIA DE LAS EVALUACIONES, sino que será la que salga de la introducción de las notas en la tabla enumerada anteriormente según una evaluación criterial/competencial con criterios de evaluación e indicadores de logro. Teniendo en cuenta para la nota final la totalidad de los criterios tratados.

- b) EL ALUMNO NO TIENE APROBADA Y/O ENTREGADA ALGUNA PARTE EN TIEMPO Y FORMA y con ello la nota media final no le alcanza al 5:

En este caso se utilizará lo indicado en el apartado “Sistemas de recuperación de los aprendizajes durante el año en curso” de la presente materia.

Sistemas de recuperación de los aprendizajes durante el año en curso

El alumno debe ser consciente de la obligatoriedad de ser responsable en tiempo y forma con lo que se le vaya requiriendo. Su aprendizaje es continuo y en colaboración con el profesor y sus compañeros. El no cumplimiento de sus obligaciones como estudiante tiene repercusiones para él y para el resto de sus compañeros. Siguiendo este ejercicio de responsabilidad y de obligaciones que debe tener un alumno hace que las tareas, las pruebas escritas y/o informáticas se tienen que realizar de manera correcta en plazo. La no superación de estas pruebas, no expulsan al alumno del proceso de enseñanza/aprendizaje de la materia. Es por ello que el alumno deberá de intentar cumplir con los siguientes puntos que se le vayan solicitando y deberá participar en el proceso de enseñanza/aprendizaje independientemente de sus resultados anteriores ya que estos le ayudarán a superar la materia.

En el caso de que un alumno no supere alguna prueba o ejercicio informático, o incluso que no la realice, **el profesor, A SU CRITERIO**, podrá realizarla en otra fecha posterior en unas condiciones similares a la prueba inicial no superada/no realizada o siguiendo unos criterios o herramientas de evaluación alternativos. En el caso de que el profesor decida realizar una nueva prueba esta podrá ser realizada en un horario distinto al de la materia ordinaria, por ejemplo, en un recreo o en varios recreos para igualar la duración si la prueba es superior a los 30 minutos, o incluso en horario de tarde. Esto se realizará así porque el resto de alumnos tienen derecho a poder continuar su proceso de enseñanza en el horario correspondiente. El que una prueba se haya realizado de forma escrita o telemática no implica que la recuperación o nueva opción de realización implique que esta deberá de ser en las mismas condiciones pudiendo ser modificada. Esta posibilidad comentada **NO ES UNA OBLIGACIÓN PARA EL PROFESOR Y A SU CRITERIO** puede decidir no realizarla hasta el momento que él determine o hasta final de curso junto con la recuperación final a la espera de que la media le dé o no al alumno. En el caso de que el profesor decida hacer una recuperación parcial de un examen/prueba se lo comunicará previamente a los alumnos implicados. El hecho de que el profesor decida realizar una prueba de “recuperación” no implica que esto sea lo que se va a realizar durante todo el curso con todas las pruebas.

Con las tareas/documentos/materiales/etc. elaborados por los alumnos sucederá lo mismo, el profesor decidirá **A SU CRITERIO** si recoge las mismas en fechas posteriores a las solicitadas. Como criterio general, salvo indicación contraria por parte del profesor, las tareas, trabajos, objetos, proyectos, /etc. **NO SE ADMITIRÁN UNA VEZ SUPERADA LA FECHA MÁXIMA DE ENTREGA**.

En todo momento el profesor, siguiendo y adecuando el proceso de enseñanza/aprendizaje a las posibles circunstancias especiales de cada alumno podrá dar las indicaciones oportunas a sus alumnos para poder recuperar partes individuales del curso, así como evaluaciones.

SUPERACIÓN DEL CURSO DE FORMA EXTRAORDINARIA EN LA CONVOCATORIA DE JUNIO:

Antes del final de curso, los alumnos suspensos en evaluaciones anteriores podrán optar a una prueba extraordinaria planteada **POR EL DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA, COMÚN A TODOS LOS GRUPOS DEL MISMO NIVEL**.

Para presentarse a esta prueba extraordinaria el alumno deberá entregar las tareas no realizadas que hayan sido solicitadas durante el curso. A saber: Trabajos, documentos, materiales, presentaciones, elementos informáticos, etc. elaborados por los alumnos para poder evaluar su desarrollo competencial.

En el caso de que estos elementos no sean entregados el alumno **NO PODRÁ REALIZAR EL EXAMEN EXTRAORDINARIO** y se le considerará suspenso.

En las materias de alto contenido informático, como en el caso de TIC, esta prueba informática puede ser realizada utilizando equipos informáticos en lugar de ser realizada de manera escrita.

También puede ser una prueba teórico/práctica. Esta prueba será realizada con independencia de si durante el curso se han llevado a cabo o no pruebas escritas para evaluar el nivel competencial del alumno.

La nota final se realizará siguiendo los contenidos y los criterios de evaluación definidos en la ley utilizando para ello las tareas entregadas por el alumno y la nota de la prueba extraordinaria. En todas las partes, igual que durante el curso, el alumno habrá de sacar al menos un 3 y la media deberá de darle al menos un 5.

Los alumnos sancionados con la no entrada al taller o la no utilización de ordenadores deberán recuperar esa parte de la materia de la manera que el profesor les indique mediante un examen y trabajos individuales.

Esta prueba se realizará en el lugar, día y hora que determine la Dirección del IES Asturica Augusta.

La puntuación obtenida por el alumno en esta prueba final extraordinaria no podrá ser superior a un 7. Dado que esta prueba es una prueba a mínimos.

Sistemas de recuperación de materias pendientes de cursos anteriores

LEGISLACIÓN: La superación de esta materia automáticamente implica la superación de la materia de Tecnología y Digitalización de 1º de la ESO por cuestiones normativas:

La **ORDEN EDU/1332/2023** de 14 de noviembre, *por la que se regulan los programas de diversificación curricular de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León*, establece en el **artículo 20 Evaluación**, en el **punto 2** dice: *“Quienes se incorporen a un programa de diversificación curricular deberán seguir los planes de recuperación establecidos por el equipo docente y superar las evaluaciones correspondientes, en aquellas materias de cursos anteriores que no hubiesen superado y que no estuviesen integradas en alguno de los ámbitos del programa. Las materias de cursos anteriores integradas en alguno de los ámbitos se considerarán superadas si se supera el ámbito correspondiente. La calificación de cada una de estas materias será la misma que la del ámbito específico que la integra”*. De la misma forma en el **artículo 5 Organización del programa de diversificación curricular** en su **apartado c)** dice *“El ámbito práctico, que incluye los aspectos básicos del currículo de la materia Tecnología y Digitalización”*. Y en el desarrollo de la materia del **Ámbito práctico**, en la página 75 dice *“..., permite dar continuidad a la materia de Tecnología y Digitalización de primer curso de educación secundaria obligatoria, ...”*.

Por todo ello, el departamento de tecnología, hablado con dirección del centro y con el departamento de orientación determinan que si el alumno, en el caso de tener pendiente la materia de Tecnología y Digitalización de 1º de la ESO, en el caso de superar la materia de Ámbito Práctico de 1er curso del programa de Diversificación Curricular se le considerará superada la materia de tecnología y digitalización de 1º de la ESO con la misma calificación obtenida en el Ámbito Práctico I.

Esta materia de 3º de la ESO tiene continuidad obligatoria en el curso siguiente, el alumno tiene que cursar la materia de Ámbito práctico de 2º curso de Diversificación Curricular en 4º de la ESO.

Los alumnos que tengan la asignatura pendiente del curso anterior de ÁMBITO PRÁCTICO de 3º de la ESO se presentarán a las pruebas escritas en las fechas establecidas por Jefatura de Estudios o presentarán las actividades de recuperación en tiempo y forma que el Departamento de Tecnología

les vaya marcando. El Centro fija las fechas para la realización de tres pruebas parciales en las que los alumnos con la materia suspensa de cursos anteriores deberán presentarse. En el caso de que los alumnos no se presenten a dicha convocatoria implicará una nota de cero en ese parcial.

Para la recuperación de la materia algunas preguntas de examen, sobre todo de tipo informático, podrán ser sustituidas por trabajos a entregar por los alumnos en el plazo fijado por el departamento utilizando el programa informático que se les indique.

Al igual que se pueden y deben adaptar las pruebas a las circunstancias personales de los alumnos, el Departamento podrá hacer distintos exámenes o pruebas y ejercicios a los alumnos con necesidades educativas especiales o con situaciones personales particulares.

Los alumnos de 4º DIVERSIFICACIÓN que estén cursando la materia de ÁMBITO PRÁCTICO DE 2º curso del programa de diversificación, se les tendrán en cuenta su grado de adquisición de competencias y de conocimientos que muestren en el curso de 4º para la recuperación de la materia de 3º. Esto se hace así debido a que muchas competencias son comunes a lo largo de la ESO, al igual que muchos conocimientos se profundizan en 4º de la ESO respecto a 3º de la ESO. Para ello el profesor con el que estén cursando la materia de 4º curso les podrá realizar pruebas específicas distintas a las del resto de alumnos a los que no se puede evaluar directamente, etc. El jefe del departamento consultará esta circunstancia a los miembros del departamento que les den clase en TECNOLOGÍA de 4º de la ESO ó en ÁMBITO PRÁCTICO de 4º de la ESO para valorar todo lo aquí indicado.

El departamento podrá decidir dar la opción a estos alumnos de recuperar la materia mediante tareas que deberán ser entregadas en tiempo y forma.

Igualmente, el departamento podrá decidir una combinación de los anteriores párrafos: recuperar mediante tareas y exámenes.

Todas estas opciones se dejan aquí plasmadas para facilitar la labor de evaluación de estos alumnos que se encuentran en un programa de atención a la diversidad.

En todo caso, a final de curso los alumnos que no hubieran recuperado la materia por parciales, o por tareas, o por el método mixto, tendrán una última opción mediante un único examen final. En el caso de que a los alumnos se les hubiera pedido la entrega de tareas, la presentación de TODAS ELLAS será obligatoria para la corrección del examen final. Para ello realizarán el mismo examen final que tienen los alumnos que cursen ÁMBITO PRÁCTICO I de 3º ESO durante ese curso y se seguirá lo indicado en el apartado SUPERACIÓN DEL CURSO DE FORMA EXTRAORDINARIA EN LA CONVOCATORIA DE JUNIO.

La labor de la evaluación de alumnos con materias pendientes, así como las pruebas que se desarrollen son competencia del departamento en su conjunto que como órgano administrativo podrá delegar la elaboración de las pruebas y/o su corrección en el jefe del departamento. De la misma manera el Departamento, de forma colegiada, podrá delegar esta labor en el profesor que pudiera estar impartiendo la materia en el presente curso.

La puntuación obtenida por el alumno mediante las tareas no podrá ser superior a un 7. Dado que estas actividades son a mínimos.

La puntuación obtenida por el alumno mediante las pruebas escritas y/o informáticas no podrá ser superior a un 7. Dado que estas pruebas son a mínimos.

Si algún alumno deseara obtener más nota (hasta un 10) debería realizar ambos métodos de recuperación. La nota final obtenida sería la media de: A) media de las tareas y B) media de los exámenes.

I) Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumentos de evaluación</i>	<i>Momentos en los que se realizará la evaluación</i>	<i>Personas que llevarán a cabo la evaluación</i>
Resultados de la evaluación del curso en cada una de las materias: -La adecuación de los contenidos. -La posible supresión o introducción de contenidos. -La idoneidad de la metodología y de los materiales utilizados.	-Resultados obtenidos en las calificaciones de los alumnos. -Opiniones y observaciones por los miembros del departamento. -Posibles comunicaciones que hagan otros miembros de la comunidad educativa.	-Después de cada evaluación. -Al finalizar el curso. -Siempre que alguien lo demande o lo solicite. -Siempre que llegue información nueva que lo haga necesario.	Los miembros del departamento.
Adecuación de los materiales y recursos didácticos, y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.	-Necesidades observadas por los docentes.	-En las reuniones del departamento. -Al finalizar el curso.	Los miembros del departamento.
Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.	Los profesores utilizarán el diálogo, debates, encuestas o entrevistas individuales para intentar solucionar aquellos conflictos que puedan surgir diariamente en el transcurso de las clases.	-En las reuniones del departamento. -Al finalizar el curso.	Los miembros del departamento.

Propuestas de mejora:

Una vez finalizado el curso, se valorará el grado de cumplimiento de los objetivos y de la programación y se recogerán las modificaciones y puntualizaciones a la misma en una memoria. Los puntos de mejora o que se consideren incorrectos durante alguna de las reuniones de departamento realizadas se llevarán a cabo a la mayor brevedad posible y se consignarán en la memoria final de curso. Igualmente, los puntos que se consideren significativos y no puntuales del presente curso serán debatidos por el Departamento para modificar de manera permanente la Programación Didáctica del curso siguiente. También se incluirán todos aquellos aspectos que el Departamento considere oportuno como puntos de mejora, tanto a nivel de Departamento como para que intenten ser mejorados por el Equipo Directivo.

Al finalizar cada unidad didáctica el profesor evaluará:

- La adecuación de los contenidos.
- La posible supresión o introducción de contenidos.
- La idoneidad de la metodología y de los materiales utilizados.

Al final del curso estas ideas (siempre que no hayan sido de importancia y se hayan tratado en las reuniones del departamento) se pondrán en conocimiento del departamento para modificar la programación si así se determina para años futuros.

ANEXO I. CONTENIDOS DE 1er CURSO DE ÁMBITO PRÁCTICO

A. Proceso de resolución de problemas.

- A.1. A.1.A. Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y secuenciación de sus fases.
A.1.B. Fases de un proyecto tecnológico. Ciclo comercial de un objeto tecnológico. La tecnología y el desarrollo sostenible.
- A.2. A.2. Iniciación a la búsqueda crítica de información para la investigación y resolución de problemas planteados. Operadores de búsqueda.
- A.3. A.3. Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.
- A.4. A.4. Estructuras para la construcción y desarrollo de modelos. Materiales técnicos en estructuras industriales. Diseño de elementos de soporte y estructuras de apoyo. Esfuerzos estructurales. Características de las estructuras: rigidez, resistencia y estabilidad.
- A.5. A.5. Sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o uso de simuladores. Ley de la palanca. Sistemas de poleas y engranajes. Mecanismos de transmisión y transformación del movimiento. Aproximación a los sistemas de amortiguación y mecanismos de absorción de la energía.
- A.6. A.6. Conceptos básicos de electricidad. Elementos de un circuito eléctrico básico. Magnitudes eléctricas. Interpretación de la simbología normalizada de circuitos. Montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados.
- A.7. A.7. Materiales tecnológicos y su impacto ambiental.

B. Comunicación y difusión de ideas.

- B.1. B.1. Vocabulario técnico apropiado. Habilidades básicas de comunicación interpersonal. Pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).
- B.2. B.2. Técnicas de representación gráfica. Vistas normalizadas de una pieza (planta, alzado y perfil) e introducción a las perspectivas. Proporcionalidad entre dibujo y realidad. Acotación normalizada de piezas sencillas.
- B.3. B.3. Herramientas digitales para la elaboración y presentación de documentación técnica relativa a proyectos. Memorias, planos y presupuestos.

C. Pensamiento computacional, programación y robótica.

- C.1. C.1. Diagramas de flujo para la resolución de problemas. Aspectos esenciales de los diagramas de síntesis de información: diagrama entidad-relación y diagrama de clases y objetos.
- C.2. C.2. Fundamentos de la robótica. Componentes básicos: sensores y actuadores. Montaje y control programado de robots de manera física y/o por medio de simuladores. Aspectos básicos de las herramientas de programación por bloques.
- C.3. C.3. Autoconfianza: el error como parte del proceso de aprendizaje.

D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

- D.1. D.1. Sistemas de comunicación digital de uso común. Conceptos básicos de transmisión de datos: componentes, ancho de banda e interferencias. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.
- D.2. D.2. Herramientas de edición y creación de contenidos. Funcionalidades básicas de las aplicaciones ofimáticas (edición de textos, hoja de cálculo y presentaciones). Correo electrónico. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual y derechos de autor.
- D.3. D.3. Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Formatos de ficheros. Operaciones básicas de protección: instalación de antivirus y copias de seguridad.

E. Tecnología sostenible: Desarrollo tecnológico.

- E.1. E.1.A. Creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.

ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE ESO

- CT1. La comprensión lectora.
- CT2. La expresión oral y escrita.
- CT3. La comunicación audiovisual.
- CT4. La competencia digital.
- CT5. El emprendimiento social y empresarial.
- CT6. El fomento del espíritu crítico y científico.
- CT7. La educación emocional y en valores.
- CT8. La igualdad de género.
- CT9. La creatividad
- CT10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- CT11. Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.
- CT12. Educación para la salud.
- CT13. La formación estética.
- CT14. La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
- CT15. El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

ANEXO III: TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TIC

- 1.- En los distintos momentos del curso se utilizarán de manera habitual las herramientas TIC, no debemos olvidar que esta materia se denomina TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN.
- 2.- Dentro de esto se puede hacer hincapié en el uso de distinto software: Simuladores instalados como Cocodrile Clips y online como CODE o tinkercad. Software en la nube de tipo ofimática: TEAMS, Onedrive, correo electrónico, etc. e instalado como Word, PowerPoint.
- 3.- Se trabajará la parte inicial de los ordenadores, hardware y software.
- 4.- Los ordenadores están presentes en todo momento en las aulas y su uso es habitual para la realización de las tareas, búsqueda de información, etc.