



**DEPARTAMENTO DE
TECNOLOGÍA**

**Programación Didáctica
TECNOLOGÍA Y
DIGITALIZACIÓN - ESO
(LOMLOE)**

CURSO 2023-2024

ÍNDICE

Sumario

1.1 La materia de Tecnología y Digitalización en el IES Mesa y López.....	5
1.1.1 Necesidades de formación del profesorado.....	6
1.1.2 Actividades complementarias y extraescolares para este curso.....	6
1.1.3 Seguimiento, revisión y ajuste de las programaciones.....	6
1.1.4 Actuaciones previstas según lo contemplado en la memoria 2022/23.....	6
2.1 CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS OBJETIVOS DE LA ETAPA (LOMLOE).....	7
2.2. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	7
2.3 CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS OBJETIVOS ESTRATÉGICOS FIJADOS POR LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL, ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTES.....	8
2.4 METODOLOGÍA.....	9
2.3.1 Espacios.....	10
2.3.2 Materiales Didácticos.....	10
2.4. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA EDUCACIÓN EN VALORES Y LA INTERDISCIPLINARIEDAD.....	11
2.5 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	11
2.6 EVALUACIÓN: HERRAMIENTAS, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS.....	12
2.7 PLANES DE RECUPERACIÓN.....	13
2.7.1 Recuperación de evaluaciones pendientes.....	13
2.7.3 Recuperación de materias pendientes.....	13
3.1 Programación de Tecnología y Digitalización 1ºESO.....	15
3.2 Programación de Tecnología y Digitalización 2ºESO.....	16
3.3 Programación de Tecnología y Digitalización 3ºESO.....	17
3.4 Programación de Cultura y Ciudadanía Digital 3ºESO.....	17
3.5 Programación de Tecnología 4ºESO.....	18
3.6 Programación de Digitalización 4ºESO.....	19
3.7 Programación de Ámbito Práctico 2ºPDC.....	19

1. INTRODUCCIÓN AL ÁREA DE TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

La materia Tecnología y Digitalización es la base para comprender los profundos cambios que se dan en una sociedad cada día más digitalizada, y tiene por objeto el desarrollo de ciertas destrezas de naturaleza cognitiva y procedimental a la vez que actitudinal. Desde ella, se fomenta el uso crítico, responsable y sostenible de la tecnología, la valoración de las aportaciones y el impacto de la tecnología en la sociedad, en la sostenibilidad ambiental y en la salud, el respeto por las normas y los protocolos establecidos para la participación en la red, así como la adquisición de valores que propicien la igualdad y el respeto hacia los demás y hacia el trabajo propio. Desde esta materia se promueve la cooperación y se fomenta un aprendizaje permanente en diferentes contextos, además de contribuir a dar respuesta a los retos del siglo XXI.

Entendida la tecnología como el conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico, el carácter instrumental e interdisciplinar de la materia contribuye a la consecución de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y a la adquisición de los objetivos de la etapa.

Las competencias específicas están estrechamente relacionadas con los ejes estructurales que vertebran la materia y que condicionan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la misma. Estos ejes están constituidos por la aplicación de la resolución de problemas mediante un aprendizaje basado en el desarrollo de proyectos, el desarrollo del pensamiento computacional, la incorporación de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje, la naturaleza interdisciplinar propia de la tecnología, su aportación a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y su conexión con el mundo real, así como el fomento de actitudes como la creatividad, la cooperación, el desarrollo tecnológico sostenible o el emprendimiento.

Estos elementos, además, están concebidos de manera que posibiliten al alumnado movilizar conocimientos científicos y técnicos, aplicando metodologías de trabajo creativo para desarrollar ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a necesidades o problemas planteados, aportando mejoras significativas con una actitud creativa y emprendedora. Asimismo, la materia permite al alumnado hacer un uso responsable y ético de las tecnologías digitales para aprender a lo largo de la vida y reflexionar de forma consciente, informada y crítica, sobre la sociedad digital en la que se encuentra inmerso, para afrontar situaciones y problemas habituales con éxito y responder de forma competente según el contexto. Entre estas situaciones y problemas cabe mencionar los generados por la producción y transmisión de información dudosa y noticias falsas, los relacionados con el logro de una comunicación eficaz en entornos digitales, el desarrollo tecnológico sostenible o los relativos a la automatización y programación de objetivos concretos, todos ellos aspectos necesarios para el ejercicio de una ciudadanía activa, crítica, ética y comprometida tanto a nivel local como global.

Los criterios de evaluación, como indicadores que sirven para valorar el grado de desarrollo las competencias específicas, presentan un **enfoque competencial** donde el **desempeño** tiene una gran relevancia, de manera que los aprendizajes se construyan en y desde la **acción**.

Los **saberes básicos** de la materia se organizan en **cinco bloques**:

1. **Proceso de resolución de problemas**
2. **Comunicación y difusión de ideas**
3. **Pensamiento computacional, programación y robótica**
4. **Digitalización del entorno personal de aprendizaje»**
5. **Tecnología sostenible**

La puesta en práctica del primer bloque, «**Proceso de resolución de problemas**», exige un componente científico y técnico y ha de considerarse como eje vertebrador a lo largo de toda la materia. En él se trata el desarrollo de destrezas y métodos que permitan avanzar desde la identificación y formulación de un problema técnico hasta la solución constructiva del mismo; todo ello a través de un proceso planificado que busque la optimización de recursos y de soluciones.

El bloque «**Comunicación y difusión de ideas**», que se refiere a aspectos propios de la cultura digital, implica el desarrollo de habilidades en la interacción personal mediante herramientas digitales.

El bloque «**Pensamiento computacional, programación y robótica**» abarca los fundamentos de la algoritmia para el diseño y desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas para ordenador y dispositivos móviles, siguiendo con la automatización programada de procesos, la conexión de objetos cotidianos a internet y la robótica.

Un aspecto importante de la competencia digital se aborda en el bloque «**Digitalización del entorno personal de aprendizaje**», enfocado en la configuración, ajuste y mantenimiento de equipos y aplicaciones para que sea de utilidad al alumnado y optimice su capacidad para el aprendizaje a lo largo de la vida.

Por último, en el bloque «**Tecnología sostenible**» se contemplan los saberes necesarios para el desarrollo de proyectos que supongan la puesta en marcha de acciones encaminadas a desarrollar estrategias sostenibles, incorporando un punto de vista ético de la tecnología para solucionar problemas ecosociales desde la transversalidad.

El carácter esencialmente práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo requieren metodologías específicas que los fomenten, como la resolución de problemas basada en el desarrollo de proyectos, la implementación de sistemas tecnológicos (eléctricos, mecánicos, robóticos, etc.), la

construcción de prototipos y otras estrategias que favorezcan el uso de aplicaciones digitales para el diseño, la simulación, el dimensionado, la comunicación o la difusión de ideas o soluciones, por ejemplo. Del mismo modo, la aplicación de distintas técnicas de trabajo que se complementen entre sí y la diversidad de situaciones de aprendizaje que intervienen en la materia deben promover la **participación del alumnado**, favoreciendo una visión integral de la disciplina que resalte el **trabajo colectivo** como forma de afrontar los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital y de género, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad.

1.1 La materia de Tecnología y Digitalización en el IES Mesa y López

Este curso el departamento cuenta con tres docentes en horario completo (**Alejandro Menéndez**, **Begoña Bordóny José Miguel Sánchez**) y una profesora (**Elsa Pérez**) con reducción de horario que solo imparte tres horas, haciendo un total de 72 horas lectivas. El reparto de grupos queda como sigue (colores similares indican coordinación pedagógica entre distintos docentes en el mismo nivel)

REPARTO HORARIO TECNOLOGÍA CURSO 2023-24

ELSA	h	ALEJANDRO	h	BEGOÑA	h	JOSE MIGUEL	h
ATU 3ºESO	2	Tecnología 2ºBach	4	Digitalización 4ºESO C	3	Coordinación TIC	2
ATU 2ºPDC	1	TIC 2ºBach	3	Ámbito Práctico 2ºPDC	3	Jefatura Departamento	2
Reducción horaria	15	Digitalización 4ºESO AB	3	5 Grupos TEE 2ºESO	10	Tecnología 1ºBach.	4
		CUJ 3ºESO	2	TEE 1ºESO D	2	1 grupo de TIC 1ºBach	2
		TEE 1ºESO A,B y C	6			2 grupos TEE 4ºESO	6
						UEC 3ºESO	2
	18		18		18		18

TOTAL: 72

El departamento de Tecnología está implicado activamente en las redes y proyectos del centro, mencionando en particular:

- Coordinación **TIC**: José Miguel Sánchez

En este apartado cabe mencionar que al no impartir ninguna materia de Tecnología debido a su reducción horaria, desde Jefatura de Estudios se ha excusado a Elsa Pérez de asistir a la reunión de departamento.

1.1.1 Necesidades de formación del profesorado

En este curso escolar la necesidad formativa del profesorado se centra en la implantación de la nueva ley educativa LOMLOE, la calificación dentro de los nuevos criterios de esta ley, y cómo integrar los saberes básicos dentro de los criterios.

1.1.2 Actividades complementarias y extraescolares para este curso.

A fecha de redacción de esta programación no hay programada ninguna actividad extraescolar. Con respecto a las actividades complementarias se deja abierta la opción para participar en talleres o conferencias online que vayan surgiendo durante el curso que resulten relevantes y vinculadas con el contenido de la materia, siempre y cuando contemos con la autorización del departamento de Actividades Extraescolares y de Vicedirección que se solicitará previamente, y respetando los acuerdos que han sido tomados en la CCP.

1.1.3 Seguimiento, revisión y ajuste de las programaciones

Al ser el primer año de implantación de la LOMLOE en los cursos pares, y teniendo en cuenta las profundas novedades que implica esta ley, esta programación podrá sufrir ampliaciones y modificaciones a lo largo del presente curso escolar. Teniendo esto en cuenta, el seguimiento de las programaciones se hace de manera semanal en las reuniones de departamento, quedando las modificaciones reflejadas en las actas de dichas reuniones impresas en papel timbrado y cuya consulta se ha facilitado poniéndolas en una carpeta compartida de *Google Drive*.

1.1.4 Actuaciones previstas según lo contemplado en la memoria 2022/23

Las propuestas recogidas en la memoria de fin de curso del año pasado son las siguientes:

- Retomar la metodología basada en los proyectos y la resolución de problemas: debido al fin de las limitaciones, este año se intentará volver a habilitar el Aula 14 como aula-taller de Tecnología. Esto se intentará realizar dentro de un proyecto de Aprendizaje-Servicio con el alumnado de Tecnología e Ingeniería de 1ºBachillerato.
- Prescindir de usar licencias de libro digital y centrarnos en materiales propios o en los recursos elaborados por la CEUCD, como Aula Digital Canaria.

2. PROGRAMACIÓN ETAPA SECUNDARIA

2.1 CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS OBJETIVOS DE LA ETAPA SECUNDARIA.

La materia de Tecnología y Digitalización posee un carácter instrumental e interdisciplinar en el que se combinan conocimientos procedentes de varias disciplinas con una finalidad práctica, lo que favorece la consecución del Perfil de salida y la adquisición de los objetivos de la etapa. Con el desarrollo de esta materia se facilita el contexto para que el alumnado, que debe colaborar y cooperar (a) en la resolución conjunta de los problemas propuestos (b), superando estereotipos de género sexistas que supongan discriminación entre las personas (c), asuma de manera responsable sus derechos y sea tolerante con las opiniones ajenas, fortaleciendo además sus capacidades afectivas y de resolución pacífica de conflictos (d). En este sentido, cobra especial relevancia la comprensión y expresión eficaz (h), además de rigurosa, de la información en diferentes formatos y modalidades. Al mismo tiempo, el alumnado que cursa esta materia desarrolla su competencia para acceder a información procedente de distintas fuentes y seleccionarla con sentido crítico (e) y rigor científico (f), de forma que le permita adquirir los conocimientos necesarios para hallar las soluciones creativas (g) requeridas para resolver los problemas propuestos, así como para conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias (j) vinculados al desarrollo tecnológico sostenible y en la que toma especial relevancia las particularidades de un territorio fragmentado como el nuestro, además de la importancia del arte y la estética asociada a las construcciones (l). Finalmente, la dimensión técnica de esta materia supone el marco ideal para desarrollar la importancia del cuidado del bienestar emocional y del entorno (k), por cuanto todas las acciones deben llevarse a cabo siguiendo normas de seguridad adecuadas.

2.2. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La propuesta curricular de esta materia tiene un marcado carácter competencial y se ha desarrollado conforme a los descriptores operativos establecidos en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que identifica el grado de desarrollo y adquisición de las competencias clave para todo el alumnado que finaliza la Educación Secundaria Obligatoria. La materia de Tecnología y Digitalización contribuye al desarrollo de la **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**, porque la metodología inherente a la misma fomenta la intercomunicación del alumnado en la búsqueda conjunta de soluciones y para ello se hace necesario que se produzca de manera eficaz, y se realice con un espíritu creativo, además de que sea ética y respetuosa, incorporando códigos sociales como la etiqueta digital.

Respecto al desarrollo de la **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**, desde la materia se fomenta la comprensión y análisis del entorno aplicando el método científico en la búsqueda de soluciones. Además, en el diseño de soluciones se contemplan

destrezas matemáticas que facilitan las mediciones y cálculos necesarios para alcanzar los objetivos prefijados de la manera más eficiente posible, y todo ello con la finalidad de encontrar solución a los retos-problemas con un enfoque responsable y desde el compromiso de la sostenibilidad.

Por otro lado, la contribución al desarrollo de la **Competencia digital (CD)**, se hace explícita en la utilización de aplicaciones y herramientas digitales del entorno personal de aprendizaje para la búsqueda y tratamiento de la información de manera crítica, tanto de forma individual como colaborativa, en un contexto de seguridad referida tanto al bienestar digital y emocional, como a la ciberseguridad, además de a la sostenibilidad y la responsabilidad. Esta aportación también se hace patente a través de la creación de contenido digital en múltiples formatos y plataformas, respetando los derechos de autoría y licencias de uso, y mediante el desarrollo del pensamiento computacional para la resolución de problemas, contribuyendo así al ejercicio de una ciudadanía digital plena.

La **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**, se promueve a través de la propia metodología de la materia en la que el alumnado debe ser capaz de autorregularse con el objetivo de alcanzar los propósitos fijados en cada uno de sus grupos de trabajo, pero también individualmente. En este sentido, cobra especial relevancia la aportación constructiva de cada estudiante al grupo y el autoconocimiento para aportar sus potencialidades y regular sus conductas en beneficio de un objetivo común.

La **Competencia ciudadana (CC)**, se fomenta a través del análisis y comprensión del impacto generado por el desarrollo y la aplicación de la tecnología en la sociedad, en particular en la canaria, junto a la necesidad de propiciar un estilo de vida ecosocialmente responsable. En lo referente al desarrollo de la Competencia emprendedora (CE), desde esta materia se plantean constantemente situaciones-problema que deben ser resueltas de manera sostenible, eficiente e innovadora. Para ello es necesario aprender estrategias que sistematicen el análisis y la evaluación de las mismas, que faciliten la identificación de necesidades y oportunidades, al tiempo que permitan generar nuevas ideas y compartirlas con otros.

Finalmente, la **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**, se adquiere a partir del desarrollo y expresión de ideas propias y del respeto por las ajenas, así como la materialización de soluciones creativas e innovadoras que resuelven problemas tecnológicos de manera ética, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto social y ambiental.

2.3 CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS ESTRATÉGICOS FIJADOS POR LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL, ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTES

Desde el departamento de Tecnología se contribuye a los siguientes objetivos estratégicos que propone la Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes para el presente curso 2023/2024:

- **OBJETIVO ESTRATÉGICO 1** - Aumentar la calidad, la equidad, la inclusión y el éxito escolar: desde la aplicación del DUA en el diseño de las Situaciones de Aprendizaje.
- **OBJETIVO ESTRATÉGICO 2** - Impulsar la competencia en comunicación lingüística y bilingüismo: introduciendo nuevos términos de vocabulario específico, aplicando términos en inglés cuando sea necesario y reflexionando sobre la etimología grecolatina de las palabras de lenguaje técnico
- **OBJETIVO ESTRATÉGICO 3** - Incentivar el estudio de las áreas STEM: de manera inherente a la materia.

- **OBJETIVO ESTRATÉGICO 12** - Renovar y ampliar las infraestructuras educativas. Realizando un proyecto de aprendizaje-servicio para habilitar el aula taller y crear un espacio creativo tipo *makerspace*.

2.4 METODOLOGÍA

Como bien especifica el currículo de la materia, el desarrollo del currículo ha de tener un **enfoque práctico y competencial**, de manera que ayude a alcanzar los objetivos planteados y a adquirir las competencias necesarias. La metodología debe partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial del alumnado; además debe **enfocarse a la realización de tareas o proyectos (ABP)**, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores; asimismo debe tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo. Además, la metodología usada debe tener en cuenta procesos que impliquen la manipulación, el descubrimiento, el conocimiento preciso, el consumo responsable de recursos, la igualdad de oportunidades, la no discriminación y el respeto al medio ambiente.

La **motivación del alumnado** es uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias, lo que implica un planteamiento del papel del alumnado, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje y en este sentido el profesorado establecerá estrategias que lo favorezcan, entendiendo los intereses del grupo clase y vinculando los aprendizajes a contextos reales dentro y fuera del aula. En Tecnología trataremos de hacer que **el alumnado aprenda a aprender**. Aquellas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales, serán las que generen aprendizajes más transferibles y duraderos.

La metodología debe ser, por tanto, **adaptable** a las necesidades y los momentos en que se producen los aprendizajes pero siempre encaminados a que el alumnado aprenda de forma significativa, investigando, resolviendo tareas, actividades y ejercicios que resuelvan problemas relacionados con su entorno inmediato de forma que se favorezcan la reflexión, el sentido crítico, el trabajo en equipo, los valores de solidaridad, igualdad y respeto por las ideas propias y la de los demás, la economía de recursos y la originalidad, contribuyendo de esta forma a desarrollar y alcanzar las competencias necesarias para integrarse con éxito en la sociedad.

Al hilo de lo anterior, resulta imprescindible hacer **uso de las TIC**, tanto para utilizar software de aplicación adecuado como para realizar investigaciones, elaborar y desarrollar exposiciones, que se verán apoyadas con los ejemplos prácticos que se construyan en el taller, y que deben ser el referente final para poner en práctica los aprendizajes y dar así cabida al “saber cómo hacer” al integrar ciencia y técnica, es decir, por qué se puede hacer y cómo se puede hacer. Esperamos sacar gran partido de la tabletas educativas que usará el alumnado de todos los niveles de la ESO.

Las limitaciones de este curso nos han hecho adaptar la metodología, cosa que intentaremos hacer sin renunciar a las premisas anteriores. Por lo tanto intentaremos centrarnos en **metodologías activas** y en el método de proyectos (**ABP**) desde el primer curso de la ESO, y emplearemos técnicas de clase invertida (“*flipped classroom*”) y de trabajo colaborativo, realizando agrupamientos inclusivos y heterogéneos que favorezcan el **aprendizaje cooperativo**, siempre respetando las normas sanitarias vigentes en cada momento.

2.3.1 Espacios

Este curso recuperamos el **Aula 14** como espacio específico de Tecnología. Dentro de la programación de Tecnología e Ingeniería de 1ºBachillerato se realizará una Situación de Aprendizaje-Servicio para rediseñar y habilitar el aula 14 como Makerspace, ya que actualmente lleva en estado de abandono desde marzo del 2020 cuando nos confinamos por la pandemia.

Las materias de Cultura y Ciudadanía Digital y Digitalización se desarrollarán en las aulas de ordenadores del centro, concretamente el **Aula 31** y el **Aula 32**

2.3.2 Materiales Didácticos

Este curso hemos acordado prescindir de usar licencias de libro digital y centrarnos en materiales propios o en los recursos elaborados por la Consejería de Educación. Por acuerdo de la CCP, el sistema de aula virtual que utilizaremos será el de la plataforma **G-Suite for Education** proporcionada por la CEFPADF, dentro del dominio @canariaseducacion

Se tendrá en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (**DUA**) en la elaboración de materiales didácticos de tecnología, siguiendo estrategias como:

- Proporcionar información a través de múltiples medios, como texto, imágenes, videos y demostraciones prácticas.
- Asegurarse de que los materiales sean accesibles para todos. Esto incluye texto legible, imágenes con descripciones alternativas para estudiantes con discapacidades visuales, y subtítulos en videos para estudiantes con discapacidades auditivas.
- Ofrecer a los estudiantes opciones para acceder al contenido. Por ejemplo, algunos estudiantes pueden preferir leer el texto, mientras que otros pueden aprender mejor a través de imágenes o demostraciones prácticas.
- Fomentar la participación activa de los estudiantes. Esto puede incluir debates en clase, experimentos prácticos, o la creación de proyectos individuales o en grupo.
- Relacionar los conceptos con situaciones del mundo real que sean relevantes para los estudiantes.

- Fomentar la colaboración entre los estudiantes.
- Proporcionar retroalimentación continua y formativa para que los estudiantes puedan realizar un seguimiento de su progreso y mejorar. Esto puede incluir conferencias individuales, comentarios escritos o autoevaluaciones.

2.4. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA EDUCACIÓN EN VALORES Y LA INTERDISCIPLINARIEDAD

Trabajaremos los valores haciendo especial énfasis en los priorizados en la PGA. La interdisciplinariedad es una prioridad para el Departamento, tal y como se indicó previamente; se intentará trabajar en esta línea aprovechando nuestra participación en la red **RedECOS**.

Con respecto a la igualdad y la **coeducación**, trabajaremos los siguientes aspectos, siempre de manera coordinada con la coordinadora de igualdad del centro

- Revisar la presencia de **referentes diversos** en nuestras propuestas curriculares
- Revisar el uso de un **lenguaje inclusivo**
- Valorar la **esfera de los cuidados** como parte esencial del desarrollo de la vida; a través de distintas propuestas metodológicas poner en valor el papel de la mujer y de los cuidados en la historia de la tecnología.
- Prestar atención a la **organización no sexista** del aula y de otros espacios comunes, la composición de los equipos de trabajo, la distribución equitativa de las responsabilidades, los tiempos de participación y la representatividad dentro del grupo

2.5 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En este apartado, el objetivo último ha de ser proporcionar a cada alumno con necesidades educativas especiales (en adelante, NEAE) la respuesta que necesita en función de sus necesidades y también de sus límites, tratando siempre de maximizar la integración y que esa respuesta se acerque lo máximo posible a las que son comunes para todos los alumnos.

Una vez identificados, si el alumnado es incapaz de seguir los contenidos propios de su nivel se realizará un tratamiento individualizado a través de la elaboración de un Programa Educativo Personalizado (PEP.), que se diseñará desde el departamento en coordinación con el departamento de Orientación. En cada uno de los PEP se atenderá al nivel competencial de cada alumno y al currículo de la asignatura Conocimiento del Medio de la etapa de Educación Primaria.

En los trabajos de grupo y dentro del método de proyectos, el alumnado NEAE será asignado a un grupo de trabajo intentando que tengan un rol activo acorde a su capacidad.

Se contará con actividades de refuerzo y ampliación que se facilitará al alumnado que muestre interés en profundizar en la materia.

2.6 EVALUACIÓN: HERRAMIENTAS, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS

La evaluación es un proceso. Este proceso debe ser **continuo** (debe suceder durante todas las sesiones), **formativo** (los alumnos tienen que saber qué hay que hacer y cómo se les está evaluando) e **integral** (el alumnado es el centro del proceso).

La evaluación por tanto será continua y dinámica; evaluaremos usando las siguientes **herramientas**:

- Observación directa y sistemática del docente durante la actividad diaria.
- Rúbricas de evaluación
- Rúbricas de coevaluación
- Pruebas objetivas

Atendiendo al principio de diseño DUA haremos uso de los **instrumentos** de evaluación variados según la Situación de Aprendizaje, tales como elaboración de proyectos físicos, informes, dibujos, esquemas, pruebas escritas, presentaciones orales, documentos digitales interactivos, material audiovisual, debates, productos finales, entrevistas individuales, etc.

De cara a determinar la nota numérica para esta etapa, usaremos los siguientes **criterios de calificación** acordados por el departamento:

- Al tratarse de una **evaluación por competencias**, se intentará evaluar lo que el alumnado es capaz de producir con el aprendizaje que ha adquirido.
- La calificación del alumnado se hará **puntuando de 0 a 10 el grado de desempeño** en cada uno de los **criterios** de evaluación que estén asociados a los productos o instrumentos de evaluación.
- **Deslocalización**. Se intentará que a lo largo del curso cada uno de los criterios de evaluación sea calificado un mínimo de dos veces.
- La nota final de la evaluación se calculará realizando la media aritmética de las notas de todos los criterios.
- Debido a que la evaluación es algo continuo, la calificación se hará valorando los saberes adquiridos al final del proceso de aprendizaje. Debido a ello, en la tercera evaluación se intentarán realizar proyectos que permitan calificar todos los criterios. Puesto que las evidencias de aprendizaje a final de curso se consideran más significativas, la nota final de curso se calculará siguiendo el siguiente principio de **gradación**: de 40% a la nota obtenida en la tercera evaluación, y 30% y 30% respectivamente a la primera y a la segunda.

- En el caso de Bachillerato, para obtener un 10 en la nota final, la nota media de las tres evaluaciones debe ser igual o superior a 9,15.

En cuanto a la evaluación de las situaciones o unidades y la práctica docente, se realizará con un carácter continuo y formativo e incluirá referencias a aspectos tales como el *feedback* recibido del alumnado, el resultado final del proyecto o la prueba en cuestión y el resultado de los cuestionarios de autoevaluación. Al final de curso se puede realizar un cuestionario donde el propio alumnado valorará el proceso de enseñanza-aprendizaje que han desarrollado durante el año.

2.7 PLANES DE RECUPERACIÓN

2.7.1 Recuperación de evaluaciones pendientes

- El alumnado que suspenda una evaluación con un 4 podrá recuperarla aprobando la siguiente con una nota de 6 o más.
- El alumnado que suspenda una evaluación con menos de un 4 tendrá que demostrar que ha adquirido los aprendizajes que no ha acreditado en la evaluación pendiente. Este aprendizaje se podrá demostrar mediante trabajos específicos o, si el docente así lo considera, durante la realización de los proyectos de final de curso,
- Los casos de alumnado de incorporación tardía o que tenga largas faltas de asistencia justificadas será valorado de manera individual y personalizada por el profesor correspondiente y teniendo en cuenta el nivel competencial demostrado.

2.7.3 Recuperación de materias pendientes

Se contemplan los siguientes casos:

- **Tecnología y Digitalización 1ºESO:** El currículo de Tecnología está basado en el principio de espiralidad. El profesorado que imparta Tecnología en 2ºESO valorará individualmente la recuperación de la materia del curso pendiente; esta decisión se realizará durante la tercera evaluación, valorando si el trabajo y los conocimientos adquiridos durante el presente curso capacitan al alumno con el nivel correspondiente al que tiene suspendido. El criterio que se ha acordado es que **si el alumnado tiene una nota mínima de 6 en las dos primeras evaluaciones, podrá recuperar la materia pendiente.**
- **Tecnología y Digitalización 2ºESO:** Si el alumnado que tiene pendiente Tecnología de 2ºESO está cursando Tecnología en 3ºESO, su profesor de Tecnología actual valorará individualmente la recuperación de la materia del curso pendiente; esta decisión se realizará durante la tercera evaluación, valorando si el trabajo y los conocimientos adquiridos durante el presente curso capacitan al alumno con el nivel correspondiente al

que tiene suspendido. El criterio que se ha acordado es que si el alumnado tiene una nota mínima de 6 en las dos primeras evaluaciones, podrá recuperar la materia pendiente.

En caso de que el alumnado no esté cursando Tecnología en 3ºESO, se le asignará un cuadernillo de actividades de contenidos mínimos en formato digital; en el plazo de entrega fijado (normalmente en el mes de abril), el cuadernillo se recogerá y corregirá conjuntamente por parte de todos los profesores del departamento con los criterios de corrección recogidos en el propio cuadernillo. En caso de que sea necesario, habrá una entrevista al alumno/a donde se le podrán hacer preguntas sobre la resolución de los ejercicios.

- **Tecnología y Digitalización 3ºESO:** Si el alumnado que tiene pendiente Tecnología de 3ºESO está cursando Tecnología en 4ºESO, su profesor de Tecnología actual valorará individualmente la recuperación de la materia del curso pendiente; esta decisión se realizará durante la tercera evaluación, valorando si el trabajo y los conocimientos adquiridos durante el presente curso capacitan al alumno con el nivel correspondiente al que tiene suspendido. En caso de que el alumnado no esté cursando Tecnología en 4ºESO, se le asignará un cuadernillo de actividades para realizar en papel y en formato digital; en el plazo de entrega fijado (normalmente en el mes de abril), el cuadernillo se recogerá y corregirá conjuntamente por parte de todos los profesores del departamento con los criterios de corrección recogidos en el propio cuadernillo. En caso de que sea necesario, habrá una entrevista al alumno/a donde se le podrán hacer preguntas sobre la resolución de los ejercicios.

3. PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN POR NIVEL

En este apartado se desglosan las Situaciones de Aprendizaje programadas, con su número de sesiones asociadas, la evaluación a la que pertenecen y los criterios de evaluación que se van a trabajar en cada una de ellas. Los detalles de las actividades, productos e instrumentos de evaluación se encuentran recogidos en el aula virtual de la asignatura.

3.1 Programación de Tecnología y Digitalización 1ºESO

C R I T E R I O S

	Nº Sesiones	Eval	C.1.1	C.1.2	C.1.3	C.2.1	C.2.2	C.3.1	C.4.1	C.5.1	C.5.2	C.6.1	C.6.2	C.6.3	C.7.1	C.7.2
SA01: Arrancamos	4	1º	X	X												
SA02: Más Madera	8	1º					X	X							X	X
SA04: Mis primeros pasos con las TICs	10	1º			X							X	X	X		
SA03: La Seguridad es lo primero	4	2º					X	X								
SA05:El Coche Aeropulsado	26	2-3				X	X	X	X							
SA06: Nuestro primer programa	8	3								X	X					
	60															

3.2 Programación de Tecnología y Digitalización 2ºESO

2º ESO UEC	TEMPORALIZACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN														
		1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	3.1	4.1	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	7.1	7.2
UP1: Proceso tecnológico	1ª Evaluación 9 sesiones	X	X	X											X	
UP 2: Expresión gráfica	1ª Evaluación 11 sesiones				X											
UP 3: Materiales de uso técnico. Los metales	2ª Evaluación 8 sesiones					X		X				X				
UP 4: Los mecanismos	2ª Evaluación 10 sesiones	X	X					X	X			X				
UP 5: La electricidad	2ª y 3ª Evaluación 8 sesiones					X		X								
UP 6: Introducción a la programación	3ª Evaluación 12 sesiones			X		X			X	X		X				X

3.3 Programación de Tecnología y Digitalización 3ºESO

UEC 3ºESO	TEMPORALIZACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN														
		C 1.1	C 1.2	C 1.3	C 2.1	C 2.2	C 3.1	C 4.1	C 5.1	C 5.2	C 5.3	C 6.1	C 6.2	C 6.3	C 7.1	C 7.2
SA 1: Repensando la Tecnología	7 sesiones 1ª evaluación	X	X												X	X
SA 2: Expresándonos gráficamente	7 sesiones 1ª evaluación				X											
SA 3: Fantastic World of Plastic?	6 sesiones 1ª evaluación	X				X	X					X	X			
SA 4: Proyecto temporizador	10 sesiones 1ª y 2ª evaluación	X	X			X	X	X				X	X			
SA 5: Entendiendo la electricidad	8 sesiones 2ª evaluación					X		X								
SA 6: Proyectando y programando con Scratch	11 sesiones 3ª evaluación			X		X		X	X	X	X	X	X	X		X
SA 7: Proyecto Cucabot	10 sesiones 3ª evaluación				X	X	X				X					

3.4 Programación de Cultura y Ciudadanía Digital 3ºESO

CRITERIOS

	Nº Sesiones	Eval	C.1.1	C.1.2	C.1.3	C.2.1	C.3.1	C.3.2	C.4.1	C.4.2	C.4.3	C.5.1	C.5.2	C.5.3	C.6.1	C.6.2	C.6.3
SA01: Nuestro primer contacto con el PC	4	1º				X			X							X	
SA02: Las aplicaciones	8	1,2,3º				X			X						X		X
SA03: Búsqueda avanzada para Investigar	8	1º	X	X	X					X	X	X	X	X			
SA04: Expertos en cultura Digital	20	2º							X	X	X	X	X	X			
SA05: El código	20	3º					X	X									

3.5 Programación de Tecnología 4ºESO

TECNOLOGÍA	TEMPORALIZACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN													
		C 1.1	C 1.2	C 1.3	C 2.1	C 2.2	C 3.1	C 3.2	C 4.1	C 4.2	C 5.1	C 6.1	C 6.2	C 6.3	
SA 1: Repensando la Tecnología	5 sesiones 1ª evaluación	X				X					X			X	
SA 2: Dominando la electricidad	25 sesiones 1ª evaluación				X						X				
SA 3: Circuitos electrónicos	10 sesiones 2ª evaluación	X			X		X				X	X	X		
SA 4: Mundo digital	12 sesiones 1ª y 2ª evaluación	X	X		X		X	X			X	X	X	X	
SA 5: Control y robótica	8 sesiones 2ª evaluación					X	X				X				
SA 6: Proyectando y programando en el mundo real	12 sesiones 3ª evaluación	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	
SA 7: Proyecto final de curso	18 sesiones 3ª evaluación	X	X	X	X	X	X				X			X	

3.6 Programación de Digitalización 4ºESO

C R I T E R I O S

	Nº Sesiones	Eval	C.1.1	C.1.2	C.1.3	C.2.1	C.2.2	C.2.3	C.2.4	C.3.1	C.3.2	C.3.3	C.4.1	C.4.2	C.4.3	C.4.4
SA01: Arreglando Ordenadores	10	1º			X											
SA02: En la oficina	20	1º				X		X								
SA03: Más allá de Wikipedia	16	2º	X	X			X		X	X	X	X	X	X	X	X
SA04: Bienestar y Ciudadanía Digital ▶	24	2,3º	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X
SA05: APP Curiosas	20	3º						X	X							

90

3.7 Programación de Ámbito Práctico 2ºPDC

2º PDC AM3	TEMPORALIZACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN																
		1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	6.1	6.2
UP 1: Ofimática Edición de textos	1ª Evaluación 29 Sesiones	X	X	X				X										
UP 2: Proceso Tecnológico	2ª Evaluación 5 Sesiones	X	X	X														
UP 3: La electricidad	2ª Evaluación 10 Sesiones						X	X	X									
UP 4: Internet y seguridad en las redes	2ª Evaluación 15 Sesiones			X									X	X	X	X	X	X
UP 5: Introducción a la programación	3ª Evaluación 18 Sesiones					X	X		X	X							X	
UP 6: Diseño de páginas web	3ª Evaluación 12 Sesiones									X	X	X						