



Programación

Materia: TYD3EA - Tecnología y Digitalización**Curso: 3º****ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria**

Plan General Anual

UNIDAD UF1: El Proyecto Técnico.

Fecha inicio prev.:
13/09/2023Fecha fin prev.:
04/11/2023Sesiones prev.:
16

Saberes básicos

A - Proceso de resolución de problemas.

0.1 - Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases.

0.3 - Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados.

0.6 - Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.

E - Tecnología sostenible.

0.1 - Desarrollo tecnológico. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.

0.2 - Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los ODS.

0.3 - Actividad tecnológica en la Región de Murcia: impacto ambiental.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	#.1.1.Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades varias.:20% Exámenes.:5% Informática.:75% Exámenes.:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> CCL CD CE CPSAA STEM
2.Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	#.2.1.Idear y diseñar soluciones originales a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades varias.:20% Exámenes.:70% Informática.:10% Exámenes.:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> CCL CD CE CPSAA STEM
	#.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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades varias.:30% Exámenes.:40% Informática.:30% Exámenes.:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> CCL CD CE CPSAA STEM



<p>3.Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.</p>	<p>#.3.1.Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:10% • Exámenes.:80% • Informática.:10% • Exámenes.:100% 	<p>0,769</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
<p>4.Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.</p>	<p>#.4.1.Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:30% • Exámenes.:40% • Informática.:30% • Exámenes.:100% 	<p>0,769</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC • CCL • CD • STEM
<p>6.Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.</p>	<p>#.6.1.Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:30% • Exámenes.:40% • Informática.:30% • Exámenes.:100% 	<p>0,769</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CP • CPSAA
	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:30% • Exámenes.:40% • Informática.:30% • Exámenes.:100% 	<p>0,769</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CP • CPSAA
	<p>#.6.3.Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:30% • Exámenes.:40% • Informática.:30% • Exámenes.:100% 	<p>0,769</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CP • CPSAA
<p>7.Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.</p>	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:30% • Exámenes.:40% • Informática.:30% • Exámenes.:100% 	<p>0,769</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • STEM
	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:45% • Exámenes.:5% • Informática.:50% • Exámenes.:100% 	<p>0,769</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • STEM
<p>UNIDAD UF2: Expresión Gráfica.</p>		<p>Fecha inicio prev.: 07/11/2023</p>	<p>Fecha fin prev.: 16/12/2023</p>	<p>Sesiones prev.: 12</p>



Saberes básicos

B - Comunicación y difusión de ideas.

0.1 - Aplicaciones CAD en dos dimensiones y en tres dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos.

0.2 - Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
2.Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	#.2.1.Idear y diseñar soluciones originales a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades varias.:20%• Exámenes.:70%• Informática.:10% • Exámenes.:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM
4.Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.	#.4.1.Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades varias.:30%• Exámenes.:40%• Informática.:30% • Exámenes.:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• STEM
6.Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.	#.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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades varias.:30%• Exámenes.:40%• Informática.:30% • Exámenes.:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CP• CPSAA
UNIDAD UF3: Electricidad y Electrónica		Fecha inicio prev.: 19/12/2023	Fecha fin prev.: 10/02/2024	Sesiones prev.: 12

Saberes básicos

A - Proceso de resolución de problemas.

0.4 - Electricidad y electrónica básica: montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.

0.5 - Herramientas y técnicas avanzadas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Desarrollo de la fabricación digital. Respeto de las normas de seguridad e higiene.

0.6 - Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.

C - Pensamiento computacional, programación y robótica.

0.3 - Sistemas de control programado: montaje físico y uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos. Internet de las cosas.



Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	#.1.2.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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:30% • Exámenes.:40% • Informática.:30% • Exámenes.:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
2.Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	#.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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:30% • Exámenes.:40% • Informática.:30% • Exámenes.:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
3.Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	#.3.1.Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:10% • Exámenes.:80% • Informática.:10% • Exámenes.:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF4: Programación y Robótica.		Fecha inicio prev.: 13/02/2024	Fecha fin prev.: 24/03/2024	Sesiones prev.: 12
Saberes básicos				
C - Pensamiento computacional, programación y robótica.				
0.1 - Algorítmica y diagramas de flujo.				
0.2 - Aplicaciones informáticas para ordenador y dispositivos móviles y desarrollo de la inteligencia artificial.				
0.3 - Sistemas de control programado: montaje físico y uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos. Internet de las cosas.				
0.4 - Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje.				
D - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.				
0.4 - Herramientas de edición y creación de contenidos: instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias



<p>1.Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.</p>	<p>#.1.2.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:30% • Exámenes.:40% • Informática.:30% • Exámenes.:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
<p>5.Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.</p>	<p>#.5.1.Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:30% • Exámenes.:40% • Informática.:30% • Exámenes.:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
<p>6.Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.</p>	<p>#.6.1.Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:30% • Exámenes.:40% • Informática.:30% • Exámenes.:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CP • CPSAA
<p>7.Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.</p>	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:30% • Exámenes.:40% • Informática.:30% • Exámenes.:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • STEM
<p></p>	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades varias.:45% • Exámenes.:5% • Informática.:50% • Exámenes.:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • STEM
<p>UNIDAD UF5: Digitalización.</p>	<p>Fecha inicio prev.: 27/03/2024</p>	<p>Fecha fin prev.: 16/06/2024</p>	<p>Sesiones prev.: 20</p>	

Saberes básicos

D - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

0,1 - Dispositivos digitales. Identificación y resolución de problemas técnicos.

0.2 - Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.

0.3 - Herramientas y plataformas de aprendizaje: configuración, mantenimiento y uso crítico.

0.4 - Herramientas de edición y creación de contenidos: instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.

0.5 - Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.

0.6 - Seguridad en la red: amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos (ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados, adicciones, etc).

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	#.1.2. 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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades varias.:30%• Exámenes.:40%• Informática.:30% • Exámenes.:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM
2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	#.2.1. Idear y diseñar soluciones originales a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades varias.:20%• Exámenes.:70%• Informática.:10% • Exámenes.:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM
4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.	#.4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades varias.:30%• Exámenes.:40%• Informática.:30% • Exámenes.:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• STEM
5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.	#.5.1. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades varias.:30%• Exámenes.:40%• Informática.:30% • Exámenes.:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CP• CPSAA• STEM
	#.5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades varias.:80%• Exámenes.:10%• Informática.:10% • Exámenes.:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CP• CPSAA• STEM

27/10/2023 12:23:37

HAU ZARATA, ELVA

Esta es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico administrativo archivado por la Comunidad Autónoma de Murcia, según artículo 27.3.c) de la Ley 39/2015. Los firmantes y las fechas de firma se muestran en los recuadros. Su autenticidad puede ser contrastada accediendo a la siguiente dirección: <https://sede.carm.es/verificardocumentos> e introduciendo el código seguro de verificación (CSV) CARMA-1bdcf95e4-74b3-4bdc7-7a09-0050509b2800



6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.

#.6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.

- Eval. Ordinaria:**
- Actividades varias.:30%
 - Exámenes.:40%
 - Informática.:30%
 - Exámenes.:100%

0,769

- CD
- CP
- CPSAA

#.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.

- Eval. Ordinaria:**
- Actividades varias.:30%
 - Exámenes.:40%
 - Informática.:30%
 - Exámenes.:100%

0,769

- CD
- CP
- CPSAA

#.6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

- Eval. Ordinaria:**
- Actividades varias.:30%
 - Exámenes.:40%
 - Informática.:30%
 - Exámenes.:100%

0,769

- CD
- CP
- CPSAA

7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.

#.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.

- Eval. Ordinaria:**
- Actividades varias.:30%
 - Exámenes.:40%
 - Informática.:30%
 - Exámenes.:100%

0,769

- CC
- CD
- STEM

#.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.

- Eval. Ordinaria:**
- Actividades varias.:45%
 - Exámenes.:5%
 - Informática.:50%
 - Exámenes.:100%

0,769

- CC
- CD
- STEM

Revisión de la Programación

Otros elementos de la programación

Decisiones metodológicas y didácticas. Situaciones de aprendizaje

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
En las actividades diarias de clase las estrategias para instruir a los alumnos estarán basadas en el paradigma de aprender con la acción y experimentación de las prácticas propuestas. El profesor será su guía, facilitando al alumno las herramientas teóricas y prácticas para que construya su propio conocimientos y habilidades. Además se propondrá al alumnado retos y problemas a resolver continuamente donde la experiencia con problemas resueltos de menor nivel serán asimilados y acomodados como conceptos y habilidades. Resolución de pequeños problemas para resolver problemas más complejos. En ciertas ocasiones será necesaria la exposición de conceptos por parte del profesor con el fin de realizar las actividades con éxito. La explicación partiendo de los conocimientos previos, de manera clara, concisa y útil para la ejecución de las actividades.				

Medidas de atención a la diversidad

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre





ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES: Las dispuestas en el PAP para la materia de tecnología de los alumnos con necesidad de adaptación curricular.				
ALUMNADO QUE MUESTRAN POCO INTERÉS Y ESFUERZO: Plantear actividades con objetivos claros y que supongan un reto. Refuerzo positivo cuando el alumno haya realizado con éxito la tarea. Proponer actividades con auto-calificación o con rápida respuesta en los resultados. Aplicar condicionamiento clásico y operante.				
ALUMNADO QUE SUPERAN HOLGADAMENTE LOS OBJETIVOS Y PROBLEMAS PLANTEADOS: Aumentar el nivel de complejidad de los problemas planteados como retos y con un alto nivel de motivación.				
ALUMNADO CON FALTAS REITERADAS DE ASISTENCIA A CLASE O ABSENTISMO ESCOLAR: Facilitar el material necesario para "ponerse al día" a través de la plataforma educativa usada en el curso.				
En la docencia de esta área el alumnado que presenta dificultades específicas de aprendizaje se registrará por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo.	Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa están orientadas a responder a las necesidades concretas del alumnado y a la consecución de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria. De la siguiente forma: - Adaptaciones del currículo. - Los desdoblamientos de grupos. - Adaptaciones significativas contenidas en los PTI.			

Materiales y recursos didácticos

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
- Libro de texto de editorial Oxford en formato digital o papel según el programa de enseñanza. - Materiales elaborados por el profesor de la asignatura con actividades de refuerzo y profundización. - Plataformas de aprendizaje virtual (aula virtual y Google classroom). - Aplicaciones de Google drive. - Materiales de electrónica y aplicaciones de simulación.	La elección de los materiales didácticos se ha basado en criterios pedagógicos bien fundamentados y coherentes con sus principios metodológicos y las necesidades del alumnado. Los materiales y recursos se han seleccionado y elaborado atendiendo a las capacidades, motivaciones y necesidades del alumnado y las características de las asignaturas del departamento y siempre en concordancia con los contenidos programados. Dichos materiales y recursos están enfocados a que el alumno participe activamente en la adquisición de sus competencias.

Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar

DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			RESPONSABLES	OBSERVACIONES
	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre		
Las actividades complementarias propuestas estarán relacionadas con los contenidos de las asignaturas del departamento o con algún tema transversal de los propuestos en la programación docente. El departamento de Tecnología no propone ninguna actividad extraescolar por considerar que el alumnado tiene suficiente actividades fuera del horario escolar.					- Visita a la EDAR de Fortuna Febrero/2ª evaluación Conocer los procesos de depuración de aguas residuales, para 1º y 3º ESO. - Visita a la planta de tratamiento de residuos sólidos de Cañada Hermosa Marzo/2ª evaluación Conocer los procesos de gestión de los residuos sólidos de la ciudad, para 3º y 4º ESO.

Concreción de los elementos transversales

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
<p>Durante el curso se desarrollaran los siguientes tema transversales: - la cultura emprendedora. - la educación cívica y democrática haciendo hincapié en el respeto a los demás. - la integración del alumnado procedente de culturas extra comunitarias a la cultura europea. - el desarrollo de habilidades sociales a través del trabajo en grupo.</p>				
<p>Así mismo se abordaran temas como el consumo responsable, el logro de una vida saludable, el compromiso ante situaciones de desigualdad y exclusión, la resolución pacífica de los conflictos en entornos virtuales, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, la aceptación y manejo de la incertidumbre, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, que tienen una relación con las condiciones propias a la sociedad y la cultura digital. Se fomentarán aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.</p>				

Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje del alumnado

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
<p>La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora. Se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones se adapten a las necesidades del alumnado con necesidades educativas especiales. La evaluación en el área de Tecnología y Digitalización irá encaminada a conseguir las competencias básicas recogidas en esta programación.</p>	<p>La evaluación será adecuada en todo momento y basada en los saberes recogidos en esta programación, en los instrumentos utilizados solamente se valorarán estos y presentarán cuestiones o trabajos relacionados con ellos.</p>			
<p>RECUPERACIÓN EVALUACIÓN ORDINARIA Será una prueba única que contendrá los criterios de evaluación de la evaluación pendiente. Calificada de 0 a 10 puntos y tendrá que superar el 50% de los contenidos de la prueba. También se podrán proponer actividades online o presenciales sobre los saberes y/o criterios de evaluación correspondientes a dicha evaluación.</p>				
<p>RECUPERACIÓN DE ASIGNATURA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES Se realizará un seguimiento de los alumnos con asignatura suspensa de cursos anteriores que consistirá en: entregar a los alumnos un compendio de actividades que deberán realizar en casa con la guía del libro de texto, plataforma de aprendizaje virtual y cualquier otro recurso utilizado en dicha asignatura. Estas actividades servirán para que el alumno estudie los contenidos de los que será evaluado y no tendrán un peso en la nota de la recuperación, sin embargo deberán ser entregadas al momento de realización de la prueba. La recuperación consistirá en una prueba única que contendrá los criterios de evaluación y saberes básicos de la asignatura. Será calificada de 0 a 10 puntos y tendrá que superar el 50% de los contenidos de la prueba. La prueba se realizará durante el segundo trimestre.</p>				
<p>RECUPERACIÓN DE ALUMNOS ABSENTISTAS Y EN EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA Se seguirán las mismas indicaciones especificadas para la recuperación de los alumnos con asignatura suspensa de cursos anteriores con la diferencia de que la prueba se realizará en la primera semana del mes de junio.</p>				

Estrategias e instrumentos para la evaluación del proceso de enseñanza y la práctica docente



DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE Al finalizar cada evaluación se enviarán al alumnado de cada asignatura un cuestionario de evaluación del proceso de enseñanza de dicha asignatura. Así mismo a cada profesor se enviará un cuestionario para la evaluación de su práctica docente al final de cada evaluación, esta información se recogerá también en un cuestionario a nivel de departamento. Todos los cuestionarios se enviarán por correo electrónico en formularios de google.				

Medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de expression oral y escrita

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
Al iniciar cada tema, el alumnado realizará la lectura e interpretación de un texto relacionado con dicho tema. Posteriormente deberán contestar algunas preguntas del texto leído y/o redacción de un resumen de dicho texto. Se promoverán actividades de escritura como toma de anotaciones legibles, indicaciones claras, y uso de un vocabulario específico. Se evitarán actividades que puedan ser plagadas, aunque se propongan otras con párrafos cortas.	
Se realizarán lecturas en voz alta de algunos puntos del tema guiando a los alumnos con las oportunas correcciones y fomentando la comprensión lectora. El objetivo es practicar este hábito de forma regular, hacer que el ejercicio desarrolle una lectura reflexiva, compartida, divertida, profunda, etc, poner en común los pensamientos que vayan surgiendo o las dudas, practicar la expresión oral (entonación, volumen, velocidad, intensidad), tomar conciencia de las posibilidades de esta actividad y crear lectores a largo plazo.	
Para desarrollar y mejorar la expresión oral en público, haremos actividades sobre los contenidos que se corregirán tras una exposición en clase por parte de los alumnos: se colocarán frente a sus compañeros para dar sus respuestas o las soluciones a las tareas que se propongan, pudiendo en ocasiones ayudarse de las notas de su cuaderno.	

