

IES MARIANO BAQUERO GOYANES

Curso Escolar: 2024/25

Programación

Materia: DCR3EA - Digitalización Creativa

Curso: 3º

ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria

Plan General Anual

UNIDAD UF1: RETOS TECNOLÓGICOS CREATIVOS

Fecha inicio prev.: 11/09/2024

Fecha fin prev.: 30/10/2024

Sesiones prev.: 14

Saberes básicos

A - Retos tecnológicos creativos.

0.1 - Desarrollo del pensamiento crítico a través de la resolución de problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real. Metodología de aprendizaje-servicio.

0.2 - Uso de las tecnologías digitales para resolver problemas cotidianos de forma creativa y crítica.

0.3 - Estrategias de gamificación educativas: Escape Room, break out digital, eSports.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
1.Abordar problemas relacionados con el servicio a la comunidad fomentando un nuevo uso creativo y lúdico de la tecnología en una nueva era digital de pensamiento y creatividad.	#.1.1.Abordar problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real a través de la metodología de aprendizaje-servicio.	Eval. Ordinaria: - Cuestionarios y actividades:90% - Escala de observación:10%	0,667	- CCEC - CCL - CD - CE - CPSAA - STEM
	#.1.2.Comprender y desarrollar la capacidad para aplicar las tecnologías digitales a la hora de afrontar situaciones de la vida cotidiana y trabajar el uso creativo y eficiente de las tecnologías en un mundo digitalizado.	Eval. Ordinaria: - Cuestionarios y actividades:90% - Escala de observación:10%	0,667	- CCEC - CCL - CD - CE - CPSAA - STEM
	#.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales.	Eval. Ordinaria: - Cuestionarios y actividades:40% - Escala de observación:10% - Prueba práctica:50%	0,667	- CCEC - CCL - CD - CE - CPSAA - STEM

2.Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales para crear y reutilizar contenidos digitales generando nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.	#.2.1.Alfabetizar en información y tratamiento datos para analizar cómo los resultados de las búsquedas son condicionados por los datos personales obtenidos por los motores de búsqueda y por el uso que de ellos hacen sus algoritmos.	Eval. Ordinaria: - Cuestionarios y actividades:90% - Escala de observación:10%	0,667	- CD - CE - CPSAA
--	--	--	-------	---

UNIDAD UF2: DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE	Fecha inicio prev.: 30/10/2024	Fecha fin prev.: 23/12/2024	Sesiones prev.: 14
---	---------------------------------------	------------------------------------	---------------------------

Saberes básicos

B - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.
0.1 - Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y datos.
0.2 - Comunicación y colaboración digital.
0.3 - Creación de contenidos digitales. Licencias y derechos autor. Propiedad intelectual.
0.4 - Aplicación de herramientas digitales para: crear, desarrollar, investigar, explorar, interactuar y presentar en nuevos espacios educativos.
0.5 - Uso responsable, saludable y bienestar digital.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
2.Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales para crear y reutilizar contenidos digitales generando nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.	#.2.2.Interaccionar, compartir contenidos y comunicar a través de plataformas, foros y redes sociales usando habilidades sociales, pautas de cortesía y una utilización inclusiva del lenguaje en entornos digitales. Además del compromiso con una ciudadanía activa en el ámbito digital y de la construcción de la identidad digital, desde los perfiles creados en redes sociales hasta los registros de la huella digital.	Eval. Ordinaria: - Cuestionarios y actividades:90% - Escala de observación:10%	0,667	- CD - CE - CPSAA
	#.2.3.Crear y modificar contenidos digitales, incluyendo programas informáticos, de forma individual o colectiva respetando los derechos de autor y de propiedad intelectual. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	Eval. Ordinaria: - Cuestionarios y actividades:40% - Escala de observación:10% - Prueba práctica:50%	0,667	- CD - CE - CPSAA

3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robótica.	#.3.2.Seleccionar, preparar, tratar e interpretar los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Identificar y reducir sesgos en los algoritmos.	Eval. Ordinaria: • Escala de observación:10% • Presentaciones:90%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
UNIDAD UF3: PROGRAMACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL		Fecha inicio prev.: 07/01/2025	Fecha fin prev.: 14/02/2025	Sesiones prev.: 12
Saberes básicos				
C - Programación, ciencia de datos e inteligencia artificial.				
0.1 - Introducción al diseño e impresión 3D de prototipos y a la programación creativa.				
0.2 - Introducción a la ciencia de datos. Interpretación de los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Sesgos algorítmicos.				
0.3 - Desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas e inteligencia artificial.				
0.4 - Iniciación a la programación de videojuegos y simulación con drones.				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robótica.	#.3.1.Diseñar e imprimir en 3D prototipos, programar empleando los elementos de programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de sistemas de control que añadan funcionalidades.	Eval. Ordinaria: • Cuestionarios y actividades:90% • Escala de observación:10%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.3.3.Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual.	Eval. Ordinaria: • Cuestionarios y actividades:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.3.4.Programar aplicaciones informáticas capaces de interactuar con objetos mediante la utilización de tecnologías emergentes empleando los elementos de programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades y soluciones tecnológicas sostenibles para resolver problemas.	Eval. Ordinaria: • Cuestionarios y actividades:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
UNIDAD UF4: DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE		Fecha inicio prev.: 17/02/2025	Fecha fin prev.: 11/04/2025	Sesiones prev.: 16

D - Ciudadanía, seguridad y bienestar digital				
0.1 - Iniciación a las gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.				
0.2 - Uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales. Huella digital. Gestión de identidades virtuales.				
0.3 - Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información.				
0.4 - Garantía de los derechos digitales. Derecho al olvido digital.				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
2.Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales para crear y reutilizar contenidos digitales generando nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.	#.2.4.Proteger los dispositivos digitales, los datos personales y la privacidad, adoptar de medidas de uso saludable y de bienestar digital para la prevención de riesgos en la salud, tanto física como mental, y la concienciación y promoción de actuaciones conducentes a la protección medioambiental que permita evitar o mitigar el impacto de las tecnologías digitales.	Eval. Ordinaria: - Cuestionarios y actividades:90% - Escala de observación:10%	0,667	- CD - CE - CPSAA
4.Construir una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles gestiones administrativas, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, seguro, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales y un uso ético de la tecnología.	#.4.1.Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo conscientes de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. Conocer y utilizar los medios de comunicación con las administraciones regionales.	Eval. Ordinaria: - Escala de observación:10% - Presentaciones:90%	0,667	- CC - CD - CE - CPSAA
	#.4.2.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	Eval. Ordinaria: - Escala de observación:10% - Presentaciones:90%	0,667	- CC - CD - CE - CPSAA
	#.4.3.Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza a la seguridad en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.	Eval. Ordinaria: - Cuestionarios y actividades:40% - Escala de observación:10% - Prueba práctica:50%	0,667	- CC - CD - CE - CPSAA
	#.4.4.Analizar las diferentes formas de protección del derecho al olvido digital emergente en los sistemas codificados.	Eval. Ordinaria: - Cuestionarios y actividades:90% - Escala de observación:10%	0,667	- CC - CD - CE - CPSAA
UNIDAD UF6: DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE		Fecha inicio prev.: 19/05/2025	Fecha fin prev.: 20/06/2025	Sesiones prev.: 10

Saberes básicos				
B - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.				
0.1 - Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y datos.				
0.2 - Comunicación y colaboración digital.				
0.3 - Creación de contenidos digitales. Licencias y derechos autor. Propiedad intelectual.				
0.4 - Aplicación de herramientas digitales para: crear, desarrollar, investigar, explorar, interactuar y presentar en nuevos espacios educativos.				
0.5 - Uso responsable, saludable y bienestar digital.				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
2.Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales para crear y reutilizar contenidos digitales generando nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.	#.2.2.Interaccionar, compartir contenidos y comunicar a través de plataformas, foros y redes sociales usando habilidades sociales, pautas de cortesía y una utilización inclusiva del lenguaje en entornos digitales. Además del compromiso con una ciudadanía activa en el ámbito digital y de la construcción de la identidad digital, desde los perfiles creados en redes sociales hasta los registros de la huella digital.	Eval. Ordinaria: - Cuestionarios y actividades:90% - Escala de observación:10%	0,667	- CD - CE - CPSAA
	#.2.3.Crear y modificar contenidos digitales, incluyendo programas informáticos, de forma individual o colectiva respetando los derechos de autor y de propiedad intelectual. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	Eval. Ordinaria: - Cuestionarios y actividades:40% - Escala de observación:10% - Prueba práctica:50%	0,667	- CD - CE - CPSAA
3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robótica.	#.3.2.Seleccionar, preparar, tratar e interpretar los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Identificar y reducir sesgos en los algoritmos.	Eval. Ordinaria: - Escala de observación:10% - Presentaciones:90%	0,667	- CD - CE - CP - CPSAA - 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
-Se potenciarán metodologías activas y contextualizadas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y desarrollo de los conocimientos necesarios para usar los medios tecnológicos de manera ética, responsable, segura y crítica. -Se implementarán propuestas pedagógicas que, a partir de retos y desafíos del siglo XXI, aborden determinados temas como el consumo responsable, el logro de una vida saludable, el compromiso ante situaciones de inequidad 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 arbitrarán estrategias metodológicas que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo. Asimismo, podrán realizarse agrupamientos flexibles en función de la tarea y de las características individuales del alumnado con objeto de realizar tareas puntuales de enriquecimiento o refuerzo. -Se diseñarán situaciones de aprendizaje para hacer un uso competente de las tecnologías, tanto en la resolución de retos a través de tecnologías emergentes de manera creativa, como en el fomento del bienestar digital, posibilitando al alumnado tomar conciencia y construir una identidad digital adecuada, de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.				
-Se promoverá, a través de la participación de todo el alumnado, el logro de una visión integral de los problemas, el desarrollo de una ciudadanía digital crítica, y la consecución de una efectiva igualdad entre hombres y mujeres. -La enseñanza será secuenciada de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos. Se sentarán las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.				
-Se incentivará el uso de nuevos espacios educativos que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa en el reto o problema planteado. Asimismo, deberá organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación, necesarias para garantizar la participación de todo el alumnado en las actividades del aula y del centro. -Se propiciará un entorno para que el alumnado tenga la oportunidad de llevar a cabo ciertas tareas mientras explora, descubre, experimenta, aplica y reflexiona sobre lo que hace.				
-Se destacará la resolución de problemas interdisciplinares como eje vertebrador de la materia que refleje el enfoque competencial de la misma, proporcionando al alumnado competencias en la resolución de problemas de forma creativa e innovadora mediante tecnologías emergentes como la programación e inteligencia artificial y la capacidad para organizar su entorno personal de aprendizaje. Se fomentará el aprendizaje permanente y el bienestar digital con objeto de proteger los dispositivos y a sus usuarios, contribuyendo a generar una ciudadanía digital crítica, informada y responsable, que favorezca el desarrollo de la autonomía, la igualdad y la inclusión, mediante la creación y difusión de nuevos conocimientos para hacer frente a la brecha digital.				
-Se fomentará la reflexión e investigación, así como la realización de tareas que supongan un reto y desafío intelectual para los alumnos mediante la resolución de problemas sobre temas necesarios para poder ejercer una ciudadanía digital activa y comprometida. -La puesta en práctica deberá implicar la producción y la integración verbal, empleando con propiedad la terminología tecnológica digital, haciendo un buen uso del lenguaje, e incluyendo el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales. Se procurará seleccionar materiales y recursos didácticos diversos, variados, interactivos y accesibles, tanto en lo que se refiere al contenido, como al soporte. -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.				
-Se podrán planificar estrategias, procedimientos y acciones que permitan el aprendizaje por proyectos, la experimentación, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas o retos y que supongan el uso significativo de la lectura, escritura, las tecnologías digitales y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales. -Se recomienda el uso del portfolio como herramienta de evaluación continua, así como para potenciar la autonomía y el pensamiento crítico en los alumnos.				

Medidas de atención a la diversidad					
DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES				
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre	
Se tendrá en cuenta una serie de aspectos que permitan individualizar en mayor medida el proceso de enseñanza y aprendizaje: - Distinguir claramente entre contenidos prioritarios y contenidos complementarios o de ampliación. - Proponer actividades diferenciadas en función de la distinción establecidas en los contenidos. - Utilizar metodologías diversas. - Emplear materiales didácticos variados y graduados en función de su dificultad. - Favorecer agrupamientos en clase que posibiliten la interacción. - Garantizar la igualdad de oportunidades entre alumnos y alumnas.					
- Reparto de tareas, vigilando que no siempre recaigan los mismos trabajos en los mismos alumnos. - Potenciar las destrezas en los alumnos menos habilidosos, mediante habilidades manuales en el uso de herramientas. - Dejar libertad al alumno en la toma de decisiones, que él mismo se dé cuenta de la viabilidad de su iniciativa. No se le puede dar todo (pensado). - Una vez planteado el problema técnico por parte del profesor, el grupo tendrá libertad en elegir la solución del problema, siempre y cuando el profesor estime conveniente su puesta en práctica, tras valorar todos los pormenores.					
Para los alumnos con necesidades educativas especiales, con dificultades específicas de aprendizaje y trastorno por déficit de atención con hiperactividad, compensación educativa (incluyendo a alumnos de incorporación tardía en el sistema educativo) y con altas capacidades, nuestro departamento cumplimentará el anexo correspondiente del PTI (Plan de Trabajo Individualizado).					
Materiales y recursos didácticos					
DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES				
Blog del departamento (tecnologiariamarianobaquero.blogspot.com) y los diferentes classroom de cada curso, donde se puede repasar los contenidos de la asignatura.					
Aula-taller dotada con ordenador y proyector, 6 mesas, 30 sillas, pizarra y piletta. 6 mesas de trabajo con tornillo de banco y conexión eléctrica. Un gran panel con herramientas. 2 bancos de trabajo con herramientas fijas. Un armario con seis puerta para guardar trabajos de los alumnos. Estanterías para exponer proyectos. Tres armarios para almacenar materiales y herramientas específicas. Un botiquín de primeros auxilios. Un almacén.					
Aula Plumier: dotada con cañón y 20 ordenadores, más el del profesor. Es de uso común para el centro, pero está reservada para nuestros alumnos cuando es necesario.					
Aula Informática de Tecnología : dotada con cañón y 20 ordenadores, más el del profesor. Es de uso común para el centro, pero está reservada para nuestros alumnos cuando es necesario.					
Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar					
DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			OBSERVACIONES	
	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre		
Concreción de los elementos transversales					
DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES				
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre	
Los elementos transversales que encontramos en la LOMLOE son los siguientes: Comprensión lectora. Expresión oral y escrita. Comunicación audiovisual y TIC. Educación emocional y en valores. Fomento de la creatividad y del espíritu científico. Educación para la salud (incluida educación sexual).					
Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje del alumnado					

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
-La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora. La evaluación de los alumnos tendrá un carácter formativo y será instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. -En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento a la situación del alumnado con necesidades educativas especiales y estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.				
-En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida. -El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus criterios de evaluación. -La evaluación de los ámbitos, definidos en el artículo 12 del presente decreto, se realizará también de forma integrada, tomando como referentes para la misma las competencias específicas y criterios de evaluación de las materias que los forman.				
-Los alumnos que cursen los programas de diversificación curricular a los que se refiere el artículo 30 del presente decreto, serán evaluados de conformidad con los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación fijados en cada uno de los respectivos programas. -El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente a fin de conseguir la mejora de los mismos. -El equipo docente, constituido en cada caso por el profesorado que imparte docencia al alumno, coordinado por el tutor, actuará de manera colegiada a lo largo del proceso de evaluación y en la adopción de las decisiones resultantes del mismo.				
-En cada curso de la etapa se celebrarán para cada grupo de alumnos al menos tres sesiones de evaluación que orientarán a los alumnos y a sus familias sobre el desarrollo de los procesos de aprendizaje. La última de estas sesiones de evaluación podrá coincidir con la evaluación final. -Con independencia del seguimiento realizado a lo largo del curso, las decisiones sobre promoción o titulación serán adoptadas colegiadamente por el equipo docente en una única sesión de evaluación que tendrá lugar al finalizar el curso escolar.				
-Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado garantizándose, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. -La propuesta pedagógica de los centros docentes incluirá los criterios de actuación de los equipos docentes responsables de la evaluación de los alumnos de acuerdo con lo regulado en este decreto.				

Otros

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores: el alumno con la Digitalización Creativa pendiente de cursos anteriores, realizará una serie de actividades en cada trimestre, que supondrá el 100% de la nota. -Se creará un classroom en cada materia, donde se pondrá toda la información y las actividades que tienen que realizar los alumnos en cada trimestre. -Se elaborará un Plan de pendientes para cada alumno, realizando un seguimiento en cada trimestre.				
Alumnos absentistas: si tenemos alumnos que faltan continuamente a clase y pierden el derecho a una evaluación continua. Tras haberles realizado el protocolo de absentismo. Estos obtendrán la nota de cada evaluación mediante un examen final.				
Actuación del profesorado en caso de que un alumno copie durante un examen: el profesor le retirará el examen que esté realizando, que será calificado con un cero. Esta nota hará media con el resto de notas obtenidas en las diferentes pruebas que se puedan realizar durante el trimestre. El alumno recibirá una amonestación que será comunicada a sus padres y al tutor del curso.				

En la evaluación de alumnos de la ESO, el decimal 0.5 o superior se redondeará al entero siguiente de forma automática en todos los casos.				
La nota final del curso, se obtendrá, realizando la media aritmética de la nota obtenida en cada evaluación sin aplicarle el redondeo.				

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

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Cuestionarios de evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente.				

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

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
Se desarrollarán medidas de acuerdo con el plan de mejora de la escritura del centro.	
Se desarrollarán medidas de acuerdo con el plan de mejora de la lectura del centro.	
Se utilizarán estrategias para mejorar la expresión oral de los alumnos, mediante exposiciones orales.	