

Programación

Materia: TYD1EA - Tecnología y Digitalización

**Curso:
1º**

ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria

Plan General Anual

UNIDAD UF1: PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS I

**Fecha inicio prev.:
11/09/2025**

**Fecha fin prev.:
17/10/2025**

**Sesiones prev.:
15**

Saberes básicos

A - Proceso de resolución de problemas.

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

0.2 - Medidas preventivas para: la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal. Problemas, riesgos y análisis del uso de la tecnología.

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

0.4 - Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.

0.9 - Impacto ambiental sobre el patrimonio tecnológico industrial en la Región de Murcia.

0.10 - Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales en la construcción de objetos y prototipos. Introducción a la fabricación digital. Respeto de las normas de seguridad e higiene.

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

E - Tecnología sostenible.

0.1 - Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental.

0.2 - Tecnología sostenible.

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

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-----------------------------------	--------------

	#.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">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM
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.Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM
	#.1.3.Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita: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 eficaces, innovadoras y sostenibles 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">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita: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 y colaborativa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita: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 correspondientes.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• 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">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• STEM
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: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CC• CD• STEM

UNIDAD UF2: EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA**Fecha inicio prev.:**
20/10/2025**Fecha fin prev.:**
21/11/2025**Sesiones prev.:**
15**Saberes básicos****B - Comunicación y difusión de ideas.**

0.1 - Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).

0.2 - Técnicas de representación gráfica: acotación y escalas.

0.3 - Introducción a las aplicaciones CAD en dos dimensiones y en tres dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
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">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• STEM

UNIDAD UF3: DIGITALIZACIÓN I	Fecha inicio prev.: 24/11/2025	Fecha fin prev.: 22/12/2025	Sesiones prev.: 12
-------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------

Saberes básicos

D - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

0.1 - Dispositivos digitales. Elementos del hardware y del software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.

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 evaluación	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.	#.1.3.Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de clase:10% • Proyectos:20% • Prueba escrita:50% • Prueba práctica:20% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

	#.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: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	• CD • CP • CPSAA
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">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%	0,769	• CD • CP • CPSAA
	#.6.3.Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	• CD • CP • CPSAA
UNIDAD UF4: MATERIALES DE USO TÉCNICO		Fecha inicio prev.: 07/01/2026	Fecha fin prev.: 23/01/2026	Sesiones prev.: 6

Saberes básicos

A - Proceso de resolución de problemas.

0.8 - Materiales tecnológicos y su impacto ambiental.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	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.	#.2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita: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 correspondientes.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CD• CE• CPSAA• STEM
UNIDAD UF5: ESTRUCTURAS Y MECANISMOS		Fecha inicio prev.: 26/01/2026	Fecha fin prev.: 14/02/2026	Sesiones prev.: 9

Saberes básicos

A - Proceso de resolución de problemas.

0.5 - Estructuras para la construcción de modelos.

0.6 - Sistemas mecánicos básicos: montajes físicos o uso de simuladores.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	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.	#.2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita: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 correspondientes.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CD• CE• CPSAA• STEM
UNIDAD UF6: DIGITALIZACIÓN II		Fecha inicio prev.: 16/02/2026	Fecha fin prev.: 06/03/2026	Sesiones prev.: 9

Saberes básicos

D - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

0.1 - Dispositivos digitales. Elementos del hardware y del software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.

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 evaluación	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.	#.1.3.Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM

	#.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: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	• CD • CP • CPSAA
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">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%	0,769	• CD • CP • CPSAA
	#.6.3.Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	• CD • CP • CPSAA
	UNIDAD UF7: PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS II		Fecha inicio prev.: 09/03/2026	Fecha fin prev.: 27/03/2026
Saberes básicos		Sesiones prev.: 9		

A - Proceso de resolución de problemas.

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

0.2 - Medidas preventivas para: la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal. Problemas, riesgos y análisis del uso de la tecnología.

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

0.4 - Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.

0.9 - Impacto ambiental sobre el patrimonio tecnológico industrial en la Región de Murcia.

0.10 - Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales en la construcción de objetos y prototipos. Introducción a la fabricación digital. Respeto de las normas de seguridad e higiene.

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

E - Tecnología sostenible.

0.2 - Tecnología sostenible.

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

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
	#.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">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM
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.Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM
	#.1.3.Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita: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 eficaces, innovadoras y sostenibles 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">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita: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 y colaborativa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita: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 correspondientes.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	• CCEC • 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">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	• CCEC • CCL • CD • STEM
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: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	• CC • CD • STEM
UNIDAD UF8: ELECTRICIDAD BÁSICA		Fecha inicio prev.: 13/04/2026	Fecha fin prev.: 08/05/2026	Sesiones prev.: 12

Saberes básicos

A - Proceso de resolución de problemas.

0.7 - Iniciación a la electricidad y electrónica: montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-----------------------------------	--------------

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 correspondientes.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CD• CE• CPSAA• STEM
---	--	--	-------	---

UNIDAD UF9: PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA	Fecha inicio prev.: 11/05/2026	Fecha fin prev.: 29/05/2026	Sesiones prev.: 9
--	--	---------------------------------------	-----------------------------

Saberes básicos

C - Pensamiento computacional, programación y robótica.

0.1 - Iniciación a la algoritmia y diagramas de flujo.

0.2 - Aplicaciones informáticas sencillas, para ordenador y dispositivos móviles, e introducción a la inteligencia artificial.

0.3 - Fundamentos de la robótica: montaje y control programado de robots de manera física o por medio de simuladores.

0.4 - La importancia de la autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
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 correspondientes.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• 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>	#.5.1.Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%• Prueba escrita:100%	0,769	• 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">• Cuaderno de clase:10%• Proyectos:20%• Prueba escrita:50%• Prueba práctica:20%	0,769	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM

UNIDAD UF10: DIGITALIZACIÓN III**Fecha inicio prev.:**
01/06/2026**Fecha fin prev.:**
22/06/2026**Sesiones prev.:**
9**Saberes básicos****D - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.**

0.1 - Dispositivos digitales. Elementos del hardware y del software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.

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 evaluación	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>#.1.3.Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de clase:10% • Proyectos:20% • Prueba escrita:50% • Prueba práctica:20% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • 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.Urar 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"> • Cuaderno de clase:10% • Proyectos:20% • Prueba escrita:50% • Prueba práctica:20% • Prueba escrita:100% 	0,769	<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"> • Cuaderno de clase:10% • Proyectos:20% • Prueba escrita:50% • Prueba práctica:20% 	0,769	<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"> • Cuaderno de clase:10% • Proyectos:20% • Prueba escrita:50% • Prueba práctica:20% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CP • CPSAA

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
-La adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia de Tecnología y Digitalización se verán favorecidos por el desarrollo de una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje. -Se potenciarán metodologías activas y contextualizadas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos científicos, matemáticos y tecnológicos (STEM) mediante situaciones de aprendizaje reales que ayuden al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo la reflexión y crítica en la elaboración de hipótesis y las tareas investigadoras, a través de un proceso en el que cada estudiante asume la responsabilidad de su aprendizaje.				

<p>-A partir de los niveles de desempeño adquiridos en la etapa anterior tanto en competencia digital, como en competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería se fomentarán las vocaciones científico-tecnológicas. -El carácter esencialmente práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo, requerirán metodologías específicas que lo fomenten, como la resolución de problemas basada en el desarrollo de proyectos, la implementación de sistemas tecnológicos (eléctricos, mecánicos, robóticos...), la construcción de prototipos, el desarrollo del pensamiento computacional, la incorporación de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje, 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.</p>			
<p>-Las propuestas pedagógicas partirán de los centros de interés de los alumnos, y les permitirán construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. -Se posibilitará 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.</p>			
<p>-Las estrategias metodológicas tendrán en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorecerán la capacidad de aprender por sí mismos y promoverán 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. -El diseño de las situaciones de aprendizaje integrará los elementos curriculares mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos, de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.</p>			
<p>-La enseñanza se secuenciará 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, cualquier espacio de trabajo 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.</p>			
<p>-El espacio educativo favorecerá que el alumnado tenga la oportunidad de llevar a cabo ciertas tareas mientras explora, descubre, experimenta, aplica y reflexiona sobre lo que hace. -La acción docente incluirá estrategias interactivas que permitan interpretar y transmitir resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas...). Siempre que sea posible se hará uso de gráficos o diagramas que faciliten la adquisición de conocimientos. -El desarrollo de habilidades y métodos permitirán avanzar desde la identificación y resolución de un problema técnico hasta su solución constructiva, todo ello a través de un proceso planificado de estrategias: comunicación y difusión de ideas, pensamiento computacional, programación y robótica, que busque la optimización de recursos y de soluciones, siguiendo criterios compatibles con una tecnología sostenible.</p>			
<p>-La reflexión e investigación se fomentará, así como la realización de tareas que supongan un reto y desafío intelectual para los alumnos mediante la resolución de problemas. -La puesta en práctica deberá implicar la producción y la integración verbal, empleando con propiedad la terminología tecnológica, 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.</p>			
<p>-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. -Las estrategias, procedimientos y acciones permitirán 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.</p>			
<p>-La participación de alumnos con una visión integral de la disciplina se promoverá, resaltando su esfera social ante los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad. -Se recomienda el uso del portfolio como herramienta de evaluación continua, así como para potenciar la autonomía y el pensamiento crítico en los alumnos.</p>			

Con el fin de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todo el alumnado, adoptamos el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): un marco pedagógico que favorece la reducción de las barreras al aprendizaje y la participación, y promueve el diseño de entornos, metodologías, recursos y evaluaciones que respondan a la diversidad de nuestro alumnado. En concreto, nuestra programación didáctica contempla los siguientes compromisos generales:

1. Garantizar el acceso y la participación de todo el alumnado: diseñamos actividades y materiales con múltiples formas de presentación, de acción y de expresión, así como de implicación, de modo que cada estudiante pueda aprender según sus ritmos, estilos y capacidades.
2. Fomentar la implicación, la autonomía y la motivación: se plantean tareas que permitan diferentes formas de implicarse, colaborar, elegir y autorregularse, y se ofrece flexibilidad en el diseño para responder a diferentes intereses, necesidades y motivaciones.
3. Facilitar múltiples vías de aprendizaje y demostración de los logros: se contemplan diversas formas de aporte de evidencias de aprendizaje (orales, escritas, digitales, visuales, prácticas) y se adapta la evaluación para que no dependa únicamente de un único formato que puede limitar la participación de algunos estudiantes.
4. Prever y minimizar barreras para el aprendizaje y la participación: identificamos posibles obstáculos (temporalidad, presentación de la información, lengua, tecnología, agrupamientos, evaluación, entorno) y anticipamos ajustes organizativos, metodológicos, de recursos y de evaluación que permitan ofrecer una respuesta personalizada sin necesidad de acudir únicamente a medidas extraordinarias.
5. Coordinar la respuesta educativa con los demás ámbitos del centro: se articula la acción tutorial, la orientación educativa, la atención a la diversidad, los refuerzos y adaptaciones curriculares, dentro del Proyecto Educativo del centro y el Plan de Atención a la Diversidad, de modo que quede integrada en la práctica docente del departamento.
6. Evaluar y revisar la eficacia de las medidas de inclusión y flexibilidad del aprendizaje: se hace un seguimiento sistemático del alumnado, registrando evidencias de logro, dificultades y efectividad de los recursos y adaptaciones, y se revisa la programación para mejorarlía año tras año.

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 (tecnologiamarianobaquero.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 piletas. 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 puertas 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 PDI más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos.

Aula Informática de Tecnología : dotada con cañón más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos. Es de uso común para el centro.

Aula EDIT dotada con PDI más ordenador del profesor, 4 ordenadores. Carro de 30 Chromebook, Impresora 3D,Cortadora Laser, 21 robots mBoot2, set de fotografía con croma más 2 cámaras reflex y set de radio.

4 Armarios con 30 Chromebook, repartidos en todas las plantas del centro.

La utilización de los dispositivos digitales y de las aulas de Informática se desarrollarán como se contempla en el Plan Digital de Centro.

Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar

DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			RESPONSABLES	OBSERVACIONES
	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre		
Visita a los puentes de Murcia en el río segura.		✓		Margarita Martínez Baello y David Pérez Martínez	La actividad se realizará durante las tres primeras horas de clase.

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 Tecnología pendiente de cualquier nivel, realizará una serie de actividades en cada trimestre, que supondrá el 30% de la nota y un examen teórico de los temas de cada trimestre que supondrá el 70% 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.				
Los alumnos de 4º de ESO no escolarizados, que tengan que realizar la prueba extraordinaria para la obtención de dicho título. Obtendrán la nota mediante una prueba escrita.				
La nota final del curso, se obtendrá, realizando la media aritmética de la nota obtenida en cada evaluación sin aplicarle el redondeo.				
Con los alumnos de incorporación tardía y desconocimiento de idioma se llevarán a cabo las actuaciones recogidas en el Plan de Actuación del departamento de Tecnología. Los objetivos son: - Favorecer la integración académica, social y cultural del alumnado de incorporación tardía. - Detectar necesidades de apoyo lingüístico y curricular en el área de Tecnología. - Diseñar itinerarios flexibles que faciliten la progresiva incorporación a los aprendizajes del nivel. - Coordinar las medidas con tutoría, equipo docente y profesorado de apoyo a la compensación educativa.				

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

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

Medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión 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.	

Programación

Materia: DCR3EA - Digitalización Creativa

**Curso:
3º**

ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria

Plan General Anual

UNIDAD UF1: SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL	Fecha inicio prev.: 11/09/2025	Fecha fin prev.: 31/10/2025	Sesiones prev.: 14
---	-----------------------------------	--------------------------------	-----------------------

Saberes básicos

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
	#.1.1.Abdorar problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real a través de la metodología de aprendizaje-servicio.	Eval. Ordinaria: • Prácticas:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
1.Abdorar 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.	#.1.2.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: • Prácticas:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales.	Eval. Ordinaria: • Prácticas:100%	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: <ul style="list-style-type: none">Prácticas:100%	0,667	• CD • CE • CPSAA
UNIDAD UF2: DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE I		Fecha inicio prev.: 03/11/2025	Fecha fin prev.: 22/12/2025	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: <ul style="list-style-type: none">Prácticas:100%	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: <ul style="list-style-type: none">Prácticas:100%	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: • Prácticas:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
---	--	---	-------	---

UNIDAD UF3: PROGRAMACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL	Fecha inicio prev.: 07/01/2026	Fecha fin prev.: 15/05/2026	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: • Prácticas:100%	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: • Prácticas:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.3.4.Programar aplicaciones informáticas capaces de interaccionar 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: • Prácticas:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM

UNIDAD UF4: DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE II	Fecha inicio prev.: 16/02/2026	Fecha fin prev.: 27/03/2026	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
	#.2.2. 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: <ul style="list-style-type: none">• Prácticas:100%	0,667	• CD • CE • CPSAA
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.	#.2.3. 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: <ul style="list-style-type: none">• Prácticas:100%	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: <ul style="list-style-type: none">• Prácticas:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
UNIDAD UF5: RETOS TECNOLÓGICOS CREATIVOS (uso del móvil)		Fecha inicio prev.: 07/01/2026	Fecha fin prev.: 15/05/2026	Sesiones prev.: 10

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
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: <ul style="list-style-type: none">• Prácticas:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CPSAA
	#.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: <ul style="list-style-type: none">• Prácticas:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CC• 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.	#.4.2.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: <ul style="list-style-type: none">• Prácticas:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none">• 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: <ul style="list-style-type: none">• Prácticas:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CC• CD• CE• CPSAA
	#.4.4.Analizar las diferentes formas de protección del derecho al olvido digital emergente en los sistemas codificados.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Prácticas:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CC• CD• CE• CPSAA
UNIDAD UF6: DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE III	Fecha inicio prev.: 18/05/2026	Fecha fin prev.: 22/06/2026	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: <ul style="list-style-type: none">• Prácticas:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none">• Prácticas:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none">• Prácticas:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • 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

<p>-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.</p>				
<p>-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.</p>				
<p>-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.</p>				
<p>-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.</p>				
<p>-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.</p>				
<p>-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.</p>				
<p>-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.</p>				
<p>Con el fin de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todo el alumnado, adoptamos el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): un marco pedagógico que favorece la reducción de las barreras al aprendizaje y la participación, y promueve el diseño de entornos, metodologías, recursos y evaluaciones que respondan a la diversidad de nuestro alumnado. En concreto, nuestra programación didáctica contempla los siguientes compromisos generales:</p>				

1. Garantizar el acceso y la participación de todo el alumnado: diseñamos actividades y materiales con múltiples formas de presentación, de acción y de expresión, así como de implicación, de modo que cada estudiante pueda aprender según sus ritmos, estilos y capacidades. 2. Fomentar la implicación, la autonomía y la motivación: se plantean tareas que permitan diferentes formas de implicarse, colaborar, elegir y autorregularse, y se ofrece flexibilidad en el diseño para responder a diferentes intereses, necesidades y motivaciones. 3. Facilitar múltiples vías de aprendizaje y demostración de los logros: se contemplan diversas formas de aporte de evidencias de aprendizaje (orales, escritas, digitales, visuales, prácticas) y se adapta la evaluación para que no dependa únicamente de un único formato que puede limitar la participación de algunos estudiantes.

4. Prever y minimizar barreras para el aprendizaje y la participación: identificamos posibles obstáculos (temporalidad, presentación de la información, lengua, tecnología, agrupamientos, evaluación, entorno) y anticipamos ajustes organizativos, metodológicos, de recursos y de evaluación que permitan ofrecer una respuesta personalizada sin necesidad de acudir únicamente a medidas extraordinarias.

5. Coordinar la respuesta educativa con los demás ámbitos del centro: se articula la acción tutorial, la orientación educativa, la atención a la diversidad, los refuerzos y adaptaciones curriculares, dentro del Proyecto Educativo del centro y el Plan de Atención a la Diversidad, de modo que quede integrada en la práctica docente del departamento.

6. Evaluar y revisar la eficacia de las medidas de inclusión y flexibilidad del aprendizaje: se hace un seguimiento sistemático del alumnado, registrando evidencias de logro, dificultades y efectividad de los recursos y adaptaciones, y se revisa la programación para mejorarlía año tras año.

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 (tecnologiamarianobaquero.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 piletas. 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 puertas 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 PDI más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos. Es de uso común para el centro, pero está reservada para nuestros alumnos cuando es necesario.	

Aula Informática de Tecnología : dotada con cañón más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos. Es de uso común para el centro, pero está reservada para nuestros alumnos cuando es necesario.

Aula EDIT dotada con PDI más ordenador del profesor, 4 ordenadores. Carro de 30 Chromebook, Impresora 3D,Cortadora Laser, 21 robots mBoot2, set de fotografía con croma más 2 cámaras reflex y set de radio.

4 Armarios con 30 Cromebook, repartidos en todas las plantas del centro.

La utilización de los dispositivos digitales y de las aulas de Informática se desarrollarán como se contempla en el Plan Digital de Centro.

Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar

DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			RESPONSABLES	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.				
Con los alumnos de incorporación tardía y desconocimiento de idioma se llevarán a cabo las actuaciones recogidas en el Plan de Actuación del departamento de Tecnología. Los objetivos son: - Favorecer la integración académica, social y cultural del alumnado de incorporación tardía. - Detectar necesidades de apoyo lingüístico y curricular en el área de Tecnología. - Diseñar itinerarios flexibles que faciliten la progresiva incorporación a los aprendizajes del nivel. - Coordinar las medidas con tutoría, equipo docente y profesorado de apoyo a la compensación educativa.				

Estrategias e instrumentos para la evaluación 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.

Programación

Materia: TYD3EA - Tecnología y Digitalización

**Curso:
3º**

ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria

Plan General Anual

UNIDAD UF1: PROCESO TECNOLÓGICO	Fecha inicio prev.: 11/09/2025	Fecha fin prev.: 04/10/2025	Sesiones prev.: 8
---------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------	----------------------

Saberes básicos

A - Proceso de resolución de problemas.

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

0.2 - Medidas preventivas para: la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal. Problemas, riesgos y análisis del uso de la tecnología.

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

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 evaluación	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"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

	#.2.1.Idear y diseñar soluciones originales a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuestiones y actividades:10%• Proyecto:15%• Prueba escrita:60%• Prueba práctica:15%• Prueba escrita: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">• Cuestiones y actividades:10%• Proyecto:15%• Prueba escrita:60%• Prueba práctica:15%• Prueba escrita: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">• Cuestiones y actividades:10%• Proyecto:15%• Prueba escrita:60%• Prueba práctica:15%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• 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">• Cuestiones y actividades:10%• Proyecto:15%• Prueba escrita:60%• Prueba práctica:15%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• STEM
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: <ul style="list-style-type: none">• Cuestiones y actividades:10%• Proyecto:15%• Prueba escrita:60%• Prueba práctica:15%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• 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: <ul style="list-style-type: none">• Cuestiones y actividades:10%• Proyecto:15%• Prueba escrita:60%• Prueba práctica:15%• Prueba escrita:100%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CC• CD• STEM

UNIDAD UF2: EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA	Fecha inicio prev.: 07/10/2025	Fecha fin prev.: 15/11/2025	Sesiones prev.: 12
---	---	--	-------------------------------------

Saberes básicos

B - Comunicación y difusión de ideas.

0.1 - 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 evaluación	Competencias
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"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC • CCL • CD • STEM
UNIDAD UF3: DIGITALIZACIÓN I		Fecha inicio prev.: 17/11/2025	Fecha fin prev.: 22/12/2025	Sesiones prev.: 8

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.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	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"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita: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"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita: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.	#.6.1.Urar 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: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CP • CPSAA
	#.6.3.Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CP • CPSAA

UNIDAD UF4: ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA	Fecha inicio prev.: 07/09/2026	Fecha fin prev.: 13/02/2026	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.

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

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
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"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF5: DIGITALIZACIÓN II		Fecha inicio prev.: 16/02/2026	Fecha fin prev.: 27/03/2026	Sesiones prev.: 10

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.

0.6 - 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 evaluación	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"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.1.Urar 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: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CP • CPSAA
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"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CP • CPSAA
	#.6.3.Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CP • CPSAA
UNIDAD UF6: PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA	Fecha inicio prev.: 13/04/2026	Fecha fin prev.: 08/05/2026	Sesiones prev.: 8	

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.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
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"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita: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"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM

UNIDAD UF7: DISEÑO E IMPRESIÓN 3D. FABRICACIÓN SOSTENIBLE

Fecha inicio prev.: 11/05/2026

Fecha fin prev.: 29/05/2026

Sesiones prev.: 6

Saberes básicos

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
UNIDAD UF8: DIGITALIZACIÓN III	Fecha inicio prev.: 01/06/2026	Fecha fin prev.: 22/06/2026	Sesiones prev.: 6	

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 evaluación	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"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CPSAA • 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"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita: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"> • Cuestiones y actividades:10% • Proyecto:15% • Prueba escrita:60% • Prueba práctica:15% • Prueba escrita:100% 	0,769	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM

	#.6.1.Urar 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: <ul style="list-style-type: none">• Cuestiones y actividades:10%• Proyecto:15%• Prueba escrita:60%• Prueba práctica:15%• Prueba escrita:100%	0,769	• CD • CP • CPSAA
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">• Cuestiones y actividades:10%• Proyecto:15%• Prueba escrita:60%• Prueba práctica:15%• Prueba escrita:100%	0,769	• CD • CP • CPSAA
	#.6.3.Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Cuestiones y actividades:10%• Proyecto:15%• Prueba escrita:60%• Prueba práctica:15%• Prueba escrita:100%	0,769	• CD • CP • CPSAA

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
-La adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia de Tecnología y Digitalización se verán favorecidos por el desarrollo de una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje. -Se potenciarán metodologías activas y contextualizadas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos científicos, matemáticos y tecnológicos (STEM) mediante situaciones de aprendizaje reales que ayuden al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo la reflexión y crítica en la elaboración de hipótesis y las tareas investigadoras, a través de un proceso en el que cada estudiante asume la responsabilidad de su aprendizaje.				
-A partir de los niveles de desempeño adquiridos en la etapa anterior tanto en competencia digital, como en competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería se fomentarán las vocaciones científico-tecnológicas. -El carácter esencialmente práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo, requerirán metodologías específicas que lo fomenten, como la resolución de problemas basada en el desarrollo de proyectos, la implementación de sistemas tecnológicos (eléctricos, mecánicos, robóticos...), la construcción de prototipos, el desarrollo del pensamiento computacional, la incorporación de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje, 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.				

-Las propuestas pedagógicas partirán de los centros de interés de los alumnos, y les permitirán construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. -Se posibilitará 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.		
-Las estrategias metodológicas tendrán en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorecerán la capacidad de aprender por sí mismos y promoverán 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. -El diseño de las situaciones de aprendizaje integrará los elementos curriculares mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos, de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.		
-La enseñanza se secuenciará 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, cualquier espacio de trabajo 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.		
-El espacio educativo favorecerá que el alumnado tenga la oportunidad de llevar a cabo ciertas tareas mientras explora, descubre, experimenta, aplica y reflexiona sobre lo que hace. -La acción docente incluirá estrategias interactivas que permitan interpretar y transmitir resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas...). Siempre que sea posible se hará uso de gráficos o diagramas que faciliten la adquisición de conocimientos. -El desarrollo de habilidades y métodos permitirán avanzar desde la identificación y resolución de un problema técnico hasta su solución constructiva, todo ello a través de un proceso planificado de estrategias: comunicación y difusión de ideas, pensamiento computacional, programación y robótica, que busque la optimización de recursos y de soluciones, siguiendo criterios compatibles con una tecnología sostenible.		
-La reflexión e investigación se fomentará, así como la realización de tareas que supongan un reto y desafío intelectual para los alumnos mediante la resolución de problemas. -La puesta en práctica deberá implicar la producción y la integración verbal, empleando con propiedad la terminología tecnológica, 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. -Las estrategias, procedimientos y acciones permitirán 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.		
-La participación de alumnos con una visión integral de la disciplina se promoverá, resaltando su esfera social ante los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad. -Se recomienda el uso del portfolio como herramienta de evaluación continua, así como para potenciar la autonomía y el pensamiento crítico en los alumnos.		
Con el fin de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todo el alumnado, adoptamos el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): un marco pedagógico que favorece la reducción de las barreras al aprendizaje y la participación, y promueve el diseño de entornos, metodologías, recursos y evaluaciones que respondan a la diversidad de nuestro alumnado. En concreto, nuestra programación didáctica contempla los siguientes compromisos generales:		

1. Garantizar el acceso y la participación de todo el alumnado: diseñamos actividades y materiales con múltiples formas de presentación, de acción y de expresión, así como de implicación, de modo que cada estudiante pueda aprender según sus ritmos, estilos y capacidades. 2. Fomentar la implicación, la autonomía y la motivación: se plantean tareas que permitan diferentes formas de implicarse, colaborar, elegir y autorregularse, y se ofrece flexibilidad en el diseño para responder a diferentes intereses, necesidades y motivaciones. 3. Facilitar múltiples vías de aprendizaje y demostración de los logros: se contemplan diversas formas de aporte de evidencias de aprendizaje (orales, escritas, digitales, visuales, prácticas) y se adapta la evaluación para que no dependa únicamente de un único formato que puede limitar la participación de algunos estudiantes.

4. Prever y minimizar barreras para el aprendizaje y la participación: identificamos posibles obstáculos (temporalidad, presentación de la información, lengua, tecnología, agrupamientos, evaluación, entorno) y anticipamos ajustes organizativos, metodológicos, de recursos y de evaluación que permitan ofrecer una respuesta personalizada sin necesidad de acudir únicamente a medidas extraordinarias.

5. Coordinar la respuesta educativa con los demás ámbitos del centro: se articula la acción tutorial, la orientación educativa, la atención a la diversidad, los refuerzos y adaptaciones curriculares, dentro del Proyecto Educativo del centro y el Plan de Atención a la Diversidad, de modo que quede integrada en la práctica docente del departamento.

6. Evaluar y revisar la eficacia de las medidas de inclusión y flexibilidad del aprendizaje: se hace un seguimiento sistemático del alumnado, registrando evidencias de logro, dificultades y efectividad de los recursos y adaptaciones, y se revisa la programación para mejorarlía año tras año.

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 (tecnologiamarianobaquero.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 piletas. 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 puertas 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 PDI más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos.	
Aula Informática de Tecnología : dotada con cañón más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos. Es de uso común para el centro.	

4 Armarios con 30 Chromebook, repartidos en todas las plantas del centro. Los alumnos de 1º y 3º de ESO tienen reservada una hora semanal para su uso.

Aula EDIT dotada con PDI más ordenador del profesor, 4 ordenadores. Carro de 30 Chromebook, Impresora 3D,Cortadora Laser, 21 robots mBoot2, set de fotografía con croma más 2 cámaras reflex y set de radio.

La utilización de los dispositivos digitales y de las aulas de Informática se desarrollarán como se contempla en el Plan Digital de Centro.

Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar

DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			RESPONSABLES	OBSERVACIONES
	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre		
Visita a la Planta Potabilizadora de la Contraparada.	<input checked="" type="checkbox"/>			David Pérez Martínez	Esta actividad requiere de transporte en autobús y se realizará en colaboración con el departamento de Física y Química.
"Murciencia" visita por Murcia.	<input checked="" type="checkbox"/>			David Pérez Martínez	Esta actividad no requiere de transporte en autobús y se realizará en colaboración con el departamento de Física y Química.

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 Tecnología pendiente de cualquier nivel, realizará una serie de actividades en cada trimestre, que supondrá el 30% de la nota y un examen teórico de los temas de cada trimestre que supondrá el 70% 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.				
Los alumnos de 4º de ESO no escolarizados, que tengan que realizar la prueba extraordinaria para la obtención de dicho título. Obtendrán la nota mediante una prueba escrita.				
La nota final del curso, se obtendrá, realizando la media aritmética de la nota obtenida en cada evaluación sin aplicarle el redondeo.				
Con los alumnos de incorporación tardía y desconocimiento de idioma se llevarán a cabo las actuaciones recogidas en el Plan de Actuación del departamento de Tecnología. Los objetivos son: - Favorecer la integración académica, social y cultural del alumnado de incorporación tardía. - Detectar necesidades de apoyo lingüístico y curricular en el área de Tecnología. - Diseñar itinerarios flexibles que faciliten la progresiva incorporación a los aprendizajes del nivel. - Coordinar las medidas con tutoría, equipo docente y profesorado de apoyo a la compensación educativa.				

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

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

Medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión 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.	
Para trabajar el proyecto de centro sobre Alan Turing e Isaac Assimov los alumnos/as de 3ºA y 3ºB de ESO, trabajarán en el Aula EDIT el "Manejo de Robots mBoot2" dentro también del proyecto Escuela 4.0. Trabajando la programación de robots mediante bloques de código.	

Programación

Materia: TEC4EA - Tecnología **Curso: 4º** **ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria**

Plan General Anual

UNIDAD UF1: ELECTRÓNICA	Fecha inicio prev.: 11/09/2025	Fecha fin prev.: 07/11/2025	Sesiones prev.: 24
-------------------------	-----------------------------------	--------------------------------	-----------------------

Saberes básicos

B - Operadores tecnológicos.

0.1 - Electrónica analógica. Componentes básicos, simbología, análisis y montaje físico y simulado de circuitos elementales.

0.2 - Electrónica digital básica.

0.4 - Elementos mecánicos, electrónicos y neumáticos aplicados a la robótica. Montaje físico o simulado.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
2.Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.	#.2.2.Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CC• CCEC• CD• CPSAA• STEM
3.Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.	#.3.1.Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• CPSAA• STEM

4.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes, para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos.	#.4.1.Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:30%• Prácticas taller:30%• Prueba práctica:40%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CP• CPSAA• STEM
UNIDAD UF2: TECNOLOGÍA SOSTENIBLE		Fecha inicio prev.: 10/11/2025	Fecha fin prev.: 22/12/2025	Sesiones prev.: 18

Saberes básicos

D - Tecnología Sostenible.

0.1 - Sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y diseño de procesos, de productos y sistemas tecnológicos.

0.2 - Arquitectura bioclimática y sostenible. Ahorro energético en edificios.

0.3 - Transporte y sostenibilidad.

0.4 - Comunidades abiertas, voluntariado tecnológico y proyectos de servicio a la comunidad.

0.5 - Contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible en la Región de Murcia.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
	#.6.1.Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CC• CD• STEM
6.Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno y aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad, para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología.	#.6.2.Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, que aportan la arquitectura bioclimática y el ecotransporte eléctrico, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CC• CD• STEM
	#.6.3.Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CC• CD• STEM

UNIDAD UF3: PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Fecha inicio prev.: 07/01/2026	Fecha fin prev.: 27/02/2026	Sesiones prev.: 21
---	--	---------------------------------------	------------------------------

Saberes básicos

A - Proceso de resolución de problemas.

1 - Estrategias y técnicas: 1.1 - Estrategias de gestión de proyectos colaborativos y técnicas de resolución de problemas iterativas.

1 - Estrategias y técnicas: 1.2 - Estudio de necesidades del centro, locales, regionales, etc. Planteamiento de proyectos colaborativos o cooperativos.

1 - Estrategias y técnicas: 1.3 - Técnicas de ideación.

1 - Estrategias y técnicas: 1.4 - Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas desde una perspectiva interdisciplinar de la actividad tecnológica y satisfacción e interés por el trabajo y la calidad del mismo.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
	#.1.1.Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad, a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CPSAA• STEM
1.Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora.	#.1.2.Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CPSAA• STEM
	#.1.3.Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CPSAA• STEM

	#.2.1.Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CC• CCEC• CD• CPSAA• STEM
2.Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.	#.2.2.Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CC• CCEC• CD• CPSAA• STEM
3.Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.	#.3.1.Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• CPSAA• STEM
	#.3.2.Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• CPSAA• STEM
4.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes, para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos.	#.4.1.Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:30%• Prácticas taller:30%• Prueba práctica:40%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CP• CPSAA• STEM
	#.4.2.Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como el internet de las cosas, big data e inteligencia artificial con sentido crítico y ético.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:30%• Prácticas taller:30%• Prueba práctica:40%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CP• CPSAA• STEM
5.Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de una manera más eficiente.	#.5.1.Resolver tareas propuestas de manera eficiente mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:30%• Prácticas taller:30%• Prueba práctica:40%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CP• CPSAA
UNIDAD UF4: NEUMÁTICA		Fecha inicio prev.: 02/03/2026	Fecha fin prev.: 27/03/2026	Sesiones prev.: 12

Saberes básicos

B - Operadores tecnológicos.

0.3 - Neumática básica. Circuitos.

0.4 - Elementos mecánicos, electrónicos y neumáticos aplicados a la robótica. Montaje físico o simulado.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
3.Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.	#.3.1.Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:20%• Prácticas taller:30%• Prueba escrita:50%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• CPSAA• STEM
4.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes, para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos.	#.4.1.Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:30%• Prácticas taller:30%• Prueba práctica:40%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CP• CPSAA• STEM
UNIDAD UF5: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, AUTOMÁTICA APLICADA Y ROBÓTICA		Fecha inicio prev.: 13/04/2026	Fecha fin prev.: 22/06/2026	Sesiones prev.: 30

Saberes básicos

C - Pensamiento computacional, automatización y robótica.

0.1 - Componentes de sistemas de control programado: controladores, sensores y actuadores integrados en las máquinas y sistemas tecnológicos.

0.2 - El ordenador y los dispositivos móviles como elementos de programación y control. Trabajo con simuladores informáticos en la verificación y comprobación del funcionamiento de los sistemas diseñados. Iniciación a la inteligencia artificial y big data: aplicaciones. Espacios compartidos y discos virtuales.

0.3 - Telecomunicaciones en sistemas de control digital: internet de las cosas; elementos, comunicaciones y control. Aplicaciones prácticas.

0.4 - Robótica. Diseño, construcción y control de robots sencillos de manera física o simulada, integrando aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
4.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes, para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos.	# 4.1.Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:30%• Prácticas taller:30%• Prueba práctica:40%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CP• CPSAA• STEM
	#4.2.Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como el internet de las cosas, big data e inteligencia artificial con sentido crítico y ético.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:30%• Prácticas taller:30%• Prueba práctica:40%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CP• CPSAA• STEM
5.Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de una manera más eficiente.	#.5.1.Resolver tareas propuestas de manera eficiente mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:30%• Prácticas taller:30%• Prueba práctica:40%	0,769	<ul style="list-style-type: none">• CD• CP• CPSAA

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
- La adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia Tecnología se verán favorecidos por el despliegue de una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje. - Se potenciarán metodologías activas y contextualizadas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos científicos, matemáticos y tecnológicos (STEM), mediante el diseño de situaciones de aprendizaje reales que ayuden al alumnado a organizar su pensamiento, favoreciendo la reflexión y crítica en la elaboración de hipótesis y las tareas investigadoras, a través de un proceso en el que cada estudiante asume la responsabilidad de su aprendizaje. - Las propuestas pedagógicas partirán de los centros de interés de alumnos, y les permitirán construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias.				
- Se arbitrarán estrategias metodológicas que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y 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 planificarán situaciones de aprendizaje mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos, de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.				

- La enseñanza se secuenciará de tal modo que se parte 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, cualquier espacio de trabajo 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.

- El espacio educativo favorecerá que el alumnado tenga la oportunidad de llevar a cabo ciertas tareas mientras explora, descubre, experimenta, aplica y reflexiona sobre lo que hace. - La acción docente incluirá las estrategias interactivas que permitan interpretar y transmitir resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas...). Siempre que sea posible se hará uso de gráficos o diagramas que faciliten la adquisición de conocimientos. - La resolución de problemas interdisciplinarios se destacará como eje vertebrador de la materia que refleje el enfoque competencial de la misma.

- Se tendrán en cuenta los elementos esenciales que conforman esta materia: la naturaleza transversal; el impulso de la colaboración y el trabajo en equipo; el pensamiento computacional y sus implicaciones en la automatización y en la conexión de dispositivos a internet; el fomento de actitudes como la creatividad, la perseverancia, la responsabilidad en el desarrollo tecnológico sostenible o el emprendimiento incorporando las tecnologías digitales. - 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.

- La puesta en práctica deberá implicar la producción y la integración verbal, empleando con propiedad la terminología tecnológica, 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 mediante los procesos de fabricación, la correcta selección de materiales y técnicas de manipulación y los sistemas de control que permitan optimizar los recursos.

- Las estrategias, procedimientos y acciones permitirán 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 fomentarán aspectos económicos, sociales y ambientales relacionados con la influencia del desarrollo tecnológico y la gestión de la incertidumbre ante situaciones de inequidad y exclusión, favoreciendo la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.

- Se desarrollarán acciones que aborden los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) como el acceso universal a la energía y la comunicación, así como a la educación, a la alimentación y la salud entre otros. - Finalmente, se recomienda el uso del portfolio como herramienta de evaluación continua, así como para potenciar la autonomía y el pensamiento crítico en el alumnado.

Con el fin de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todo el alumnado, adoptamos el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): un marco pedagógico que favorece la reducción de las barreras al aprendizaje y la participación, y promueve el diseño de entornos, metodologías, recursos y evaluaciones que respondan a la diversidad de nuestro alumnado. En concreto, nuestra programación didáctica contempla los siguientes compromisos generales:

1. Garantizar el acceso y la participación de todo el alumnado: diseñamos actividades y materiales con múltiples formas de presentación, de acción y de expresión, así como de implicación, de modo que cada estudiante pueda aprender según sus ritmos, estilos y capacidades. 2. Fomentar la implicación, la autonomía y la motivación: se plantean tareas que permitan diferentes formas de implicarse, colaborar, elegir y autorregularse, y se ofrece flexibilidad en el diseño para responder a diferentes intereses, necesidades y motivaciones. 3. Facilitar múltiples vías de aprendizaje y demostración de los logros: se contemplan diversas formas de aporte de evidencias de aprendizaje (orales, escritas, digitales, visuales, prácticas) y se adapta la evaluación para que no dependa únicamente de un único formato que puede limitar la participación de algunos estudiantes.

4.Prever y minimizar barreras para el aprendizaje y la participación: identificamos posibles obstáculos (temporalidad, presentación de la información, lengua, tecnología, agrupamientos, evaluación, entorno) y anticipamos ajustes organizativos, metodológicos, de recursos y de evaluación que permitan ofrecer una respuesta personalizada sin necesidad de acudir únicamente a medidas extraordinarias.

5.Coordinar la respuesta educativa con los demás ámbitos del centro: se articula la acción tutorial, la orientación educativa, la atención a la diversidad, los refuerzos y adaptaciones curriculares, dentro del Proyecto Educativo del centro y el Plan de Atención a la Diversidad, de modo que quede integrada en la práctica docente del departamento.

6.Evaluar y revisar la eficacia de las medidas de inclusión y flexibilidad del aprendizaje: se hace un seguimiento sistemático del alumnado, registrando evidencias de logro, dificultades y efectividad de los recursos y adaptaciones, y se revisa la programación para mejorarlía año tras año.

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 (tecnologiamarianobaquero.blogspot.com) y diferentes páginas web, donde se pueden repasar los contenidos de la asignatura.	
Aula-taller dotada con 6 mesas, 30 sillas, pizarra y piletas. 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 puertas 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 PDI más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos. Es de uso común para el centro, pero está reservada para nuestros alumnos cuando es necesario.	
Aula Informática de Tecnología : dotada con cañón más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos. Es de uso común para el centro, pero está reservada para nuestros alumnos cuando es necesario.	
Aula EDIT dotada con PDI más ordenador del profesor, 4 ordenadores. Carro de 30 Chromebook, Impresora 3D, Cortadora Laser, 21 robots mBoot2, set de fotografía con croma más 2 cámaras reflex y set de radio.	
4 Armarios con 30 Chromebook, repartidos en todas las plantas del centro.	
La utilización de los dispositivos digitales y de las aulas de Informática se desarrollarán como se contempla en el Plan Digital de Centro.	

Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar

DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			RESPONSABLES	OBSERVACIONES
	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre		
Mares de Plástico: Proyecto de Eco-Investigación en el Mar Menor.		✓		Pedro Serrano Gómez	Para esta actividad se requiere el uso de autobús y se desarrollará en colaboración con los departamentos de Física y Química y Biología.

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 Tecnología pendiente de cualquier nivel, realizará una serie de actividades en cada trimestre, que supondrá el 30% de la nota y un examen teórico de los temas de cada trimestre que supondrá el 70% de la nota.				
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.				
Los alumnos de 4º de ESO no escolarizados, que tengan que realizar la prueba extraordinaria para la obtención de dicho título. Obtendrán la nota mediante una prueba escrita.				
La nota final del curso, se obtendrá, realizando la media aritmética de la nota obtenida en cada evaluación sin aplicarle el redondeo.				
Con los alumnos de incorporación tardía y desconocimiento de idioma se llevarán a cabo las actuaciones recogidas en el Plan de Actuación del departamento de Tecnología. Los objetivos son: - Favorecer la integración académica, social y cultural del alumnado de incorporación tardía. - Detectar necesidades de apoyo lingüístico y curricular en el área de Tecnología. - Diseñar itinerarios flexibles que faciliten la progresiva incorporación a los aprendizajes del nivel. - Coordinar las medidas con tutoría, equipo docente y profesorado de apoyo a la compensación educativa.				

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.	

Para trabajar el proyecto de centro sobre Alan Turing e Isaac Assimov los alumnos/as de 4ºBC, 4ºD y 4ºE de ESO, realizarán un proyecto en el Taller de Tecnología, que consiste en la construcción de un Telégrafo para emitir y recibir código morse. Trabajando la codificación y decodificación de mensajes escritos.

Programación

Materia: DIG4EA - Digitalización **Curso: 4º** **ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria**

Plan General Anual

UNIDAD UF1: DISPOSITIVOS DIGITALES, SISTEMAS OPERATIVOS Y DE COMUNICACIÓN	Fecha inicio prev.: 11/09/2025	Fecha fin prev.: 17/10/2025	Sesiones prev.: 15
---	-----------------------------------	--------------------------------	-----------------------

Saberes básicos

A - Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.

0.1 - Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.

0.2 - Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.

0.3 - Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.

0.4 - Dispositivos conectados (IoT+Wearables): configuración y conexión de dispositivos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
	#.1.1.Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades clase y casa:50% Prueba práctica:50% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA STEM
1.Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	#.1.2.Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades clase y casa:50% Prueba práctica:50% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA STEM
	#.1.3.Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades clase y casa:50% Prueba práctica:50% 	0,714	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA STEM

UNIDAD UF2: DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE	Fecha inicio prev.: 20/03/2026	Fecha fin prev.: 22/12/2025	Sesiones prev.: 27
--	-----------------------------------	--------------------------------	-----------------------

Saberes básicos

B - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

0.1 - Búsqueda, selección y archivo de información.

0.2 - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	#.2.1.Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:50%• Prueba práctica:50%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CPSAA
	#.2.2.Buscar y seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:50%• Prueba práctica:50%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CPSAA
UNIDAD UF3: SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL		Fecha inicio prev.: 11/09/2025	Fecha fin prev.: 13/10/2025	Sesiones prev.: 15

Saberes básicos

C - Seguridad y bienestar digital.

0.1 - Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.

0.2 - Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.

0.3 - Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
3.Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	#.3.1.Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:100%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• CC• CCL• CD• CPSAA• STEM
	#.3.2.Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:100%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• CC• CCL• CD• CPSAA• STEM
	#.3.3.Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:100%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• CC• CCL• CD• CPSAA• STEM
UNIDAD UF4: DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE		Fecha inicio prev.: 16/02/2026	Fecha fin prev.: 27/03/2026	Sesiones prev.: 18

Saberes básicos

B - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

0.3 - Comunicación y colaboración en red configurando el entorno personal de aprendizaje.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	#.2.3.Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:100%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• CD• CE• CPSAA
UNIDAD UF5: CIUDADANÍA DIGITAL CRÍTICA		Fecha inicio prev.: 13/04/2026	Fecha fin prev.: 08/05/2026	Sesiones prev.: 12

Saberes básicos

D - Ciudadanía digital crítica.

0.1 - Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.

0.2 - Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.

0.3 - Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.

0.4 - Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.

0.5 - Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos, algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.

0.6 - Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.

0.7 - Análisis del uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales. Criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
	# 4.1.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:100%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• CC• CD• CE• CPSAA
4.Ejercer una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	#.4.2.Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:100%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• CC• CD• CE• CPSAA
	#.4.3.Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:100%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• CC• CD• CE• CPSAA
	#.4.4.Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades clase y casa:100%	0,714	<ul style="list-style-type: none">• CC• CD• CE• CPSAA
UNIDAD UF6: DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE		Fecha inicio prev.: 11/05/2026	Fecha fin prev.: 22/06/2026	Sesiones prev.: 18

Saberes básicos

B - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
2.Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	#.2.4.Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	Eval. Ordinaria: • Actividades clase y casa:100%	0,714	• CD • CE • CPSAA

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
- La adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia de Digitalización se verán favorecidas por el despliegue de una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje. - 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.				
- Las estrategias metodológicas tendrán en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorecerán la capacidad del alumnado de aprender por sí mismo y promoverán 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. - Las situaciones de aprendizaje se diseñarán para hacer un uso competente de las tecnologías, tanto en la gestión de dispositivos y entornos de aprendizaje, 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 se secuenciará de tal modo que parte 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, cualquier espacio educativo deberá organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación, necesarias para garantizar la participación de todos los alumnos en las actividades del aula y del centro. - El espacio educativo favorecerá 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 sencillos a la hora de configurar dispositivos y periféricos de uso cotidiano y la capacidad para organizar su entorno personal de aprendizaje. Se busca fomentar 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. Con ello se favorecerá el desarrollo de la autonomía, la igualdad y la inclusión, mediante la creación y difusión de nuevos conocimientos que ayuden a 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 incluir 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 trabajarán 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. - Las estrategias, procedimientos y acciones permitirán 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 recomendará el uso del portfolio como herramienta de evaluación continua, así como para potenciar la autonomía y el pensamiento crítico en los alumnos.

Con el fin de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todo el alumnado, adoptamos el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): un marco pedagógico que favorece la reducción de las barreras al aprendizaje y la participación, y promueve el diseño de entornos, metodologías, recursos y evaluaciones que respondan a la diversidad de nuestro alumnado. En concreto, nuestra programación didáctica contempla los siguientes compromisos generales:

1. Garantizar el acceso y la participación de todo el alumnado: diseñamos actividades y materiales con múltiples formas de presentación, de acción y de expresión, así como de implicación, de modo que cada estudiante pueda aprender según sus ritmos, estilos y capacidades. 2. Fomentar la implicación, la autonomía y la motivación: se plantean tareas que permitan diferentes formas de implicarse, colaborar, elegir y autorregularse, y se ofrece flexibilidad en el diseño para responder a diferentes intereses, necesidades y motivaciones. 3. Facilitar múltiples vías de aprendizaje y demostración de los logros: se contemplan diversas formas de aporte de evidencias de aprendizaje (orales, escritas, digitales, visuales, prácticas) y se adapta la evaluación para que no dependa únicamente de un único formato que puede limitar la participación de algunos estudiantes.

4. Prever y minimizar barreras para el aprendizaje y la participación: identificamos posibles obstáculos (temporalidad, presentación de la información, lengua, tecnología, agrupamientos, evaluación, entorno) y anticipamos ajustes organizativos, metodológicos, de recursos y de evaluación que permitan ofrecer una respuesta personalizada sin necesidad de acudir únicamente a medidas extraordinarias.

5. Coordinar la respuesta educativa con los demás ámbitos del centro: se articula la acción tutorial, la orientación educativa, la atención a la diversidad, los refuerzos y adaptaciones curriculares, dentro del Proyecto Educativo del centro y el Plan de Atención a la Diversidad, de modo que quede integrada en la práctica docente del departamento.

6. Evaluar y revisar la eficacia de las medidas de inclusión y flexibilidad del aprendizaje: se hace un seguimiento sistemático del alumnado, registrando evidencias de logro, dificultades y efectividad de los recursos y adaptaciones, y se revisa la programación para mejorarlía año tras año.

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 (tecnologiamarianobaquero.blogspot.com) y diferentes páginas web, donde se pueden repasar los contenidos de la asignatura.	
Aula Plumier: dotada con PDI más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos. Es de uso común para el centro, pero está reservada para nuestros alumnos cuando es necesario.	
Aula Informática de Tecnología : dotada con cañón más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos. Es de uso común para el centro, pero está reservada para nuestros alumnos cuando es necesario.	
Aula EDIT dotada con PDI más ordenador del profesor, 4 ordenadores. Carro de 30 Chromebook, Impresora 3D,Cortadora Laser, 21 robots mBoot2, set de fotografía con croma más 2 cámaras reflex y set de radio.	
4 Armarios con 30 Chromebook, repartidos en todas las plantas del centro.	
La utilización de los dispositivos digitales y de las aulas de Informática se desarrollarán como se contempla en el Plan Digital de Centro.	

Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar

DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			RESPONSABLES	OBSERVACIONES
	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre		
Taller del Ayuntamiento de Murcia: Visita a la Casa del Agua de Santomera o Visita a la Planta Potabilizadora de la Contraparada.		✓		Joana Rufete Saez	Taller perteneciente al bloque de Patrimonio Científico.

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 pendiente de cursos anteriores, realizará una serie de actividades en cada trimestre, que supondrá el 100% de la nota.				
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.

Con los alumnos de incorporación tardía y desconocimiento de idioma se llevarán a cabo las actuaciones recogidas en el Plan de Actuación del departamento de Tecnología. Los objetivos son: - Favorecer la integración académica, social y cultural del alumnado de incorporación tardía. - Detectar necesidades de apoyo lingüístico y curricular en el área de Tecnología. - Diseñar itinerarios flexibles que faciliten la progresiva incorporación a los aprendizajes del nivel. - Coordinar las medidas con tutoría, equipo docente y profesorado de apoyo a la compensación educativa.

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.	

Programación

Materia: DYO1BA - Digitalización y Ofimática

Curso:
1º

ETAPA: Bachillerato de Ciencias y Tecnología

Plan General Anual

UNIDAD UF1: ARQUITECTURA DE ORDENADORES	Fecha inicio prev.: 11/09/2025	Fecha fin prev.: 10/10/2025	Sesiones prev.: 8
--	--	---------------------------------------	-----------------------------

Saberes básicos

A - Arquitectura de ordenadores.

0.1 - Equipos y sistemas informáticos. Tipos y clasificación en cuanto a funcionalidad y tamaño.

0.2 - Arquitectura de ordenadores. Elementos y subsistemas de un ordenador. Alimentación, placa base, procesador, memoria, dispositivos de almacenamiento y periféricos. Interconexión de componentes y funcionalidad.

0.3 - Dispositivos de almacenamiento: características y clasificación atendiendo a tecnología, rendimiento y acceso.

0.4 - Memoria: tipos y jerarquía de memoria. Impacto en el funcionamiento general del sistema.

0.5 - Sistemas operativos: tipos y partes funcionales. Sistemas operativos libres y propietarios. Instalación y configuración básica.

0.6 - Software de utilidad necesario: "drivers" o controladores. Instalación y gestión.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-----------------------------------	--------------

	#.1.1.Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto. 1.Investigar la configuración más adecuada de los equipos informáticos, instalando y utilizando el software más apropiado para cada aplicación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:40%• Escala de observación:10%• Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:40%• Escala de observación:10%• Prueba práctica:50%	1,250	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.1.2.Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:40%• Escala de observación:10%• Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:40%• Escala de observación:10%• Prueba práctica:50%	1,250	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF2: SOFTWARE PARA SISTEMAS INFORMÁTICOS		Fecha inicio prev.: 13/10/2025	Fecha fin prev.: 22/12/2025	Sesiones prev.: 20

Saberes básicos

B - Software para sistemas informáticos.

0.1 - Tipos de software. "Suites" y aplicaciones ofimáticas: de escritorio y web.

0.2 - Aplicaciones libres y propietarias: compatibilidad, instalación y prueba de aplicaciones ofimáticas.

0.3 - Procesadores de texto: Estilos, formatos y plantillas, inserción de tablas, gráficos e imágenes, listas y esquemas, combinación de correspondencia y revisión de documentos, trabajo colaborativo, formularios, macros y documentos en línea.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias

2.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos y aplicaciones de uso concreto.	#.2.1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50% 	1,250	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.4.1.Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social, identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:90% • Escala de observación:10% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50% 	1,250	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
4.Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social, elaborando y publicando contenidos, integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido, así como el objetivo que se persigue e identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	#.4.2.Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta el destinatario y el objetivo que se pretende conseguir, reconociendo diferentes perfiles lingüísticos.	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:90% • Escala de observación:10% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50% 	1,250	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.4.3.Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos, aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:90% • Escala de observación:10% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50% 	1,250	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CP • CPSAA • STEM

UNIDAD UF3: REDES DE ORDENADORESFecha inicio prev.:
07/01/2026Fecha fin prev.:
30/01/2026Sesiones prev.:
8**Saberes básicos**

0.1 - Modelo de referencia OSI. Niveles y funciones. Protocolos. Comunicación extremo a extremo.

0.2 - Redes locales: tecnologías y funcionalidad. Cableado: tipos y características. Elementos de conexión. Diseño de la red local y estructuración del cableado.

0.3 - Redes inalámbricas: estándares y elementos de la infraestructura. Comparativa con redes cableadas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
3.Analizar las principales topologías que se utilizan para clasificar las redes de ordenadores. Describir los distintos niveles del modelo OSI (Open Systems Interconnection Model) y su función en una red informática.	#.3.1.Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas. #.3.2.Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:40%• Escala de observación:10%• Prueba escrita:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:40%• Escala de observación:10%• Prueba práctica:50%	1,250	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
		Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:40%• Escala de observación:10%• Prueba escrita:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:40%• Escala de observación:10%• Prueba práctica:50%	1,250	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

UNIDAD UF4: SOFTWARE PARA SISTEMAS INFORMÁTICOS

Fecha inicio prev.:
02/02/2026

Fecha fin prev.:
27/03/2026

Sesiones prev.:
14

Saberes básicos

B - Software para sistemas informáticos.

0.4 - Hojas de cálculo: estructura y organización de los datos a través del uso de tablas dinámicas, creación de fórmulas y funciones avanzadas, ilustración y enriquecimiento con imágenes y gráficos, destaque de información a través del formato condicional, automatización de tareas con macros, eliminación de duplicados, limpieza, filtrado y organización de datos, manejo de herramientas de análisis, revisión, protección y restricción de la edición del libro.

0.5 - Generación de gráficos. Bases de datos ofimáticas: tablas, relaciones, consultas sencillas, formularios e informes.

0.6 - Presentaciones: formatos y plantillas. Texto, imágenes y multimedia. Trabajo en línea colaborativo.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
2.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos y aplicaciones de uso concreto.	#.2.1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50% 	1,250	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.4.1.Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social, identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:90% • Escala de observación:10% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50% 	1,250	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
4.Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social, elaborando y publicando contenidos, integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido, así como el objetivo que se persigue e identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	#.4.2.Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta el destinatario y el objetivo que se pretende conseguir, reconociendo diferentes perfiles lingüísticos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:90% • Escala de observación:10% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50% 	1,250	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.4.3.Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos, aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:90% • Escala de observación:10% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50% 	1,250	<ul style="list-style-type: none"> • CCL • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
UNIDAD UF5: SOFTWARE PARA SISTEMAS INFORMÁTICOS		Fecha inicio prev.: 13/04/2026	Fecha fin prev.: 15/05/2026	Sesiones prev.: 10

Saberes básicos

D - Publicación y difusión de contenidos.

0.1 - Creación y publicación web. HTML: lenguaje, editores y herramientas. Estándares de accesibilidad: W3C, WAI, WCGA.

0.2 - Blogs. Utilización y creación.

0.3 - Integración de contenidos textuales, gráficos y multimedia en publicaciones web.

0.4 - Web 2.0. Evolución, tecnologías, características e impacto social. Redes sociales: usos y retos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
2.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos y aplicaciones de uso concreto.	# 2.1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades prácticas:40% • Escala de observación:10% • Prueba práctica:50% 	1,250	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CP • CPSAA • STEM

	#.4.1.Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social, identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:90%• Escala de observación:10% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:40%• Escala de observación:10%• Prueba práctica:50%	1,250	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CP• CPSAA• STEM
4.Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social, elaborando y publicando contenidos, integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido, así como el objetivo que se persigue e identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	#.4.2.Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta el destinatario y el objetivo que se pretende conseguir, reconociendo diferentes perfiles lingüísticos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:90%• Escala de observación:10% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:40%• Escala de observación:10%• Prueba práctica:50%	1,250	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CP• CPSAA• STEM
	#.4.3.Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos, aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:90%• Escala de observación:10% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:40%• Escala de observación:10%• Prueba práctica:50%	1,250	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CP• CPSAA• STEM

UNIDAD UF6: PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS

Fecha inicio prev.: 18/05/2026

Fecha fin prev.: 22/06/2026

Sesiones prev.: 10

Saberes básicos

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-----------------------------------	--------------

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

<p>-La adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia se verán favorecidas por el desarrollo de una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje. -Se potenciarán metodologías activas y contextualizadas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos científicos, matemáticos y tecnológicos (STEM) mediante situaciones de aprendizaje reales que ayuden al alumnado a organizar su pensamiento, favoreciendo la reflexión y la crítica en la elaboración de hipótesis y las tareas investigadoras a través de un proceso en el que cada estudiante asume la responsabilidad de su aprendizaje.</p>					
<p>-A partir de los niveles de desempeño adquiridos en la etapa anterior tanto en competencia digital, como en competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería se fomentarán las vocaciones científico-tecnológicas. -El carácter esencialmente práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo, requerirán metodologías específicas que lo fomenten, como la resolución de problemas basada en el desarrollo de proyectos, la implementación de sistemas tecnológicos (eléctricos, mecánicos, robóticos...), la construcción de prototipos, el desarrollo del pensamiento computacional, la incorporación de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje, 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.</p>					
<p>-Las propuestas pedagógicas partirán de los centros de interés de los alumnos y las alumnas, y les permitirán construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. -Se posibilitará 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. -Las estrategias metodológicas tendrán en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promoverán 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.</p>					
<p>-El diseño de las situaciones de aprendizaje integrarán los elementos curriculares mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos, de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad. -La enseñanza se secuenciará de tal modo que se parte 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, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.</p>					
<p>-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, cualquier espacio de trabajo 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. -El espacio educativo favorecerá que el alumnado tenga la oportunidad de llevar a cabo ciertas tareas mientras explora, descubre, experimenta, aplica y reflexiona sobre lo que hace.</p>					
<p>-La acción docente incluirá las estrategias interactivas que permitan interpretar y transmitir resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas...). Siempre que sea posible se hará uso de gráficos o diagramas que faciliten la adquisición de conocimientos. -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. - Concretamente en esta materia, la propuesta metodológica va más allá del trabajo en equipo o trabajo cooperativo y pretende que las formas de proceder de la sociedad del conocimiento se reflejen en las actividades desarrolladas en el aula, facilitando el intercambio de opiniones y la compartición de ideas y producciones a través de medios digitales.</p>					
<p>-La selección de herramientas, recursos y materiales didácticos deberá orientarse hacia aquellos que favorezcan el trabajo colaborativo en red a través de la variedad de posibilidades que brinda actualmente las tecnologías digitales. -Se utilizarán técnicas y estilos productivos que propicien un contexto adecuado, orientados a conseguir un desarrollo creativo y autónomo, donde la iniciativa del alumnado le permita enfrentarse a la resolución de problemas con capacidad de adaptación a distintos escenarios diferenciados que puedan surgir de la utilización de las tecnologías digitales en entornos personales o profesionales.</p>					

-La puesta en práctica deberá implicar la producción y la integración verbal, empleando con propiedad la terminología tecnológica, haciendo un buen uso del lenguaje, e incluir 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.

-Las estrategias, procedimientos y acciones permitirán el aprendizaje por proyectos, la experimentación, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas o retos y el uso significativo de la lectura, escritura, las tecnologías digitales y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales. -Se promoverá la participación de alumnos y alumnas con una visión integral de la disciplina, resaltando su esfera social ante los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad. -Se recomienda el uso del portfolio como herramienta de evaluación continua, así como para potenciar la autonomía y el pensamiento crítico en los alumnos.

Con el fin de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todo el alumnado, adoptamos el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): un marco pedagógico que favorece la reducción de las barreras al aprendizaje y la participación, y promueve el diseño de entornos, metodologías, recursos y evaluaciones que respondan a la diversidad de nuestro alumnado. En concreto, nuestra programación didáctica contempla los siguientes compromisos generales:

1. Garantizar el acceso y la participación de todo el alumnado: diseñamos actividades y materiales con múltiples formas de presentación, de acción y de expresión, así como de implicación, de modo que cada estudiante pueda aprender según sus ritmos, estilos y capacidades. 2. Fomentar la implicación, la autonomía y la motivación: se plantean tareas que permitan diferentes formas de implicarse, colaborar, elegir y autorregularse, y se ofrece flexibilidad en el diseño para responder a diferentes intereses, necesidades y motivaciones. 3. Facilitar múltiples vías de aprendizaje y demostración de los logros: se contemplan diversas formas de aporte de evidencias de aprendizaje (orales, escritas, digitales, visuales, prácticas) y se adapta la evaluación para que no dependa únicamente de un único formato que puede limitar la participación de algunos estudiantes.

4. Prever y minimizar barreras para el aprendizaje y la participación: identificamos posibles obstáculos (temporalidad, presentación de la información, lengua, tecnología, agrupamientos, evaluación, entorno) y anticipamos ajustes organizativos, metodológicos, de recursos y de evaluación que permitan ofrecer una respuesta personalizada sin necesidad de acudir únicamente a medidas extraordinarias.

5. Coordinar la respuesta educativa con los demás ámbitos del centro: se articula la acción tutorial, la orientación educativa, la atención a la diversidad, los refuerzos y adaptaciones curriculares, dentro del Proyecto Educativo del centro y el Plan de Atención a la Diversidad, de modo que quede integrada en la práctica docente del departamento.

6. Evaluar y revisar la eficacia de las medidas de inclusión y flexibilidad del aprendizaje: se hace un seguimiento sistemático del alumnado, registrando evidencias de logro, dificultades y efectividad de los recursos y adaptaciones, y se revisa la programación para mejorarlía año tras año.

Medidas de atención a la diversidad

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Adaptaciones generales: -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.				

<p>Adaptaciones en metodología para alumnos TEA: - Sentarse en la parte de delante en la clase, de tal manera que haya menos estímulos distractores y pueda estar más atento y centrado. También puede ser una opción en un lateral del aula. - Mensajes en positivo. Cualquier corrección debe realizarse con mucho tacto, con las explicaciones oportunas y siempre poniendo en valor lo que se ha hecho bien. - Realiza una interpretación literal. Cuidar el uso del lenguaje; ironías y dobles sentidos, puede no entenderlos. Utilizar con cautela las palabras nunca y siempre. Acotar tiempos.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> - Menos deberes, con una selección adecuada de los mismos, de tal manera que representen los contenidos, pero no sean excesivos en cantidad para el alumno, teniendo en cuenta que es más lento y se cansa antes realizándolos. No copiar enunciados de preguntas. - No corregir en exceso la grafía. Dar tiempo extra para copiar de la pizarra. - Utilizar mucho el canal visual en el proceso de enseñanza y aprendizaje (imágenes, fotos, gestos, power-point, esquemas, calendarios, etc.). - Planificar el apoyo y la ayuda puntual de un compañero o compañeros como co-tutor, tanto dentro de clase como en el recreo, periodos entre clases y momentos de entrada y salida al centro. 		
<p>-Acordad el uso de la agenda y asegurarnos que sabe utilizarla eficazmente. Que apunte deberes, trabajos, exámenes, etc. - Ayudarle a diferenciar los aspectos más relevantes de los secundarios de los contenidos académicos, y a hacer resúmenes y esquemas. - Ofrecer una rutina diaria constante. Procurar anticiparse a las novedades y cambios de rutina. - Las instrucciones de lo que debe hacer (de cualquier actividad y en cualquier contexto) deben ser claras, literales y concretas (asegurarse de que las ha entendido). Darle directrices muy explícitas en cuanto a cómo realizar actividades, tareas y trabajos - Las explicaciones en clase se comprenderán mejor si se resalta lo importante y se apoya la explicación con esquemas (apoyo visual). - Fragmentar cada tarea en diferentes pasos y señalárselas las palabras claves de los enunciados, asegurándose de que los ha entendido.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> - Posibilidad de realización de esquemas o mapas conceptuales para presentar trabajos en lugar de exposiciones largas por escrito. 		
<p>Adaptaciones en la evaluación alumnos TEA: - Dar a conocer las fechas de las pruebas de evaluación al alumno y las familias con, al menos, una semana de antelación. - Cuidar el formato de los textos escritos y de los exámenes que se le presenten al alumno, de forma que le faciliten la lectura (tamaño letra 12, interlineado -1.15 y párrafos espaciados). Diferenciar bien las diferentes preguntas y sub-preguntas. - Evitar la ambigüedad en las preguntas del examen, intentar que las preguntas sean lo más concretas posibles. Las preguntas de relación les suelen resultar más complicadas. - Para la realización de preguntas largas, se puede concretar los aspectos particulares de las cuestiones a tratar en el desarrollo de esas preguntas largas, a fin de que sirva de recordatorio y no deje sin desarrollar algún contenido del ejercicio.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> - En las pruebas escritas, puede ser aconsejable acercarse a su mesa 5 o 10 minutos después de haber comenzado el examen, y preguntarle si tiene alguna duda que le podamos aclarar y animarle a preguntarnos si no entiende algún aspecto a lo largo del examen. - Si es necesario, sobre todo en algún Área, realización de exámenes adaptados (más cortos), pero que representen de manera adecuada los contenidos académicos que se quieren evaluar. - Ayudarle a continuar el examen si no sabe alguna pregunta, diciéndole que la deje sin hacer y haga la siguiente pregunta. También es posible proporcionar un tiempo extra. - Combinar el tipo de evaluación escrita y oral, formular preguntas cortas o tipo test. - Buscar alternativas a la realización de pruebas globales de modo que no incluyan los contenidos ya evaluados y calificados. 		
<p>Adaptaciones en la metodología para alumnos con dislexia y disgrafía: ¿Evitar la copia innecesaria, realizar esquemas gráficos o mapas mentales, conceder tiempo extra en la realización de tareas de aula o pruebas escritas, etc., por sus dificultades en el dominio de la caligrafía y mayor lentitud al escribir. ¿Ejercicios de fortalecimiento de la memoria visortográfica, dando mayor prioridad a la imagen visortográfica de las palabras de más uso en las que cada alumno comete errores.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> - Para facilitar el acceso al texto escrito proporcionarle ayudas visuales tales como dibujos, esquemas, mapas conceptuales, cuadros de resumen que complementen al texto escrito. - Permitir la presentación de los trabajos escritos en otros formatos alternativos al texto escrito como el ordenador. Fomentar también el uso del ordenador para copiar los apuntes de clase y la realización de los exámenes. - Las actividades podemos modificarlas con el objetivo de adaptarlas a las capacidades lectoescritoras del alumno/a, minimizando la carga escrita, dosificándola y teniendo en cuenta siempre su falta de destreza en estos procesos, que debemos intentar que afecte lo menos posible a la adquisición de contenidos. - Intentar no penalizar las faltas de ortografía ya que forman parte de su alteración, no significando esto que el niño/a deba abandonar la enseñanza de las reglas ortográficas, intentando que poco a poco las memorice, pero teniendo en cuenta que es algo intrínseco a sus dificultades. 		

- Preguntar oralmente las respuestas a los ejercicios, trabajando su habilidad oral: estructuración de las ideas, expresión oral y organización del discurso. - Darle órdenes simples y breves. Establecer contacto visual con el alumno. - Evitar la obligación de copiar los enunciados. - Realizar actividades que impliquen el trabajo con las palabras-clave. - Presentar las instrucciones en pasos secuenciados, leer las instrucciones al alumnado, dar información verbal y visual simultáneamente por medio de imágenes, utilizando fotografías, murales, diapositivas, vídeos, etc. - Aprovecharlos momentos en que los demás hacen actividades escritas o individuales o la organización de los apoyos ordinarios en el aula, para dar una atención más específica al alumno.

-Introducir ejercicios específicos para facilitar la lectura fluida (corregir el silabeo) y con una adecuada prosodia (ritmo y entonación). - Diseñar actividades en las que tenga mayor peso el lenguaje oral que el escrito. - Ser constante en pautas concretas en la presentación de trabajos y actividades. -No exigir al alumno que lea como sus compañeros. - Calcular la cantidad de tareas en función de la velocidad lectora del niño/a y ajustar el nivel de dificultad de la actividad o tarea para evitar la fatiga. - Valorar los éxitos del alumno ya que necesita reconocimiento positivo de su esfuerzo.

Adaptaciones en cuanto a materiales y nuevas tecnología para alumnos con dislexia y disgrafía: ¿Permitir la presentación de trabajos de clase en formatos alternativos al texto escrito (a ordenador, en audio, filmaciones, etc.). ¿Uso de adaptadores para coger mejor los lápices o bolígrafos. ¿Introducir las buenas prácticas de la mecanografía en el uso del teclado con software específico. ¿Enseñar todas las posibilidades de uso del software procesador de texto (corrector ortográfico, de estilo, diccionario personalizado, opciones de formato, presentaciones digitales, etc.).

Adaptaciones en cuanto a evaluación para alumnos con dislexia y disgrafía: -Permitir el uso del teclado del ordenador o Tablet. - Minimizar la carga lectoescritora en los exámenes escritos, adaptando los ejercicios a un formato más visual. - Desmenuzar o realizar por pasos las peticiones en el control escrito para favorecer su comprensión y planificación de la acción. - No penalizar las faltas de ortografía salvo en aquellos estándares que los señalen explícitamente.

Cuidar el formato de los textos Arial, a 12 pt. Con 1,5 de interlineado y 1,5 al menos de inter-espaciado. Y mejor que use la letra de imprenta al escribir si se adapta a ella. - Utilizar formatos alternativos al texto escrito para la presentación de trabajos o tareas (ordenador, audio, filmaciones, etc.). -Facilitar pruebas de evaluación encargándose de la lectura de la prueba el profesorado. -La ampliación del tiempo de realización en una prueba escrita. -Valorar más los trabajos por su contenido que por su forma. - Intentar que no se acumulen varios exámenes en el mismo día. Hacer una planificación adecuada y con antelación en clase.

Materiales y recursos didácticos

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
Blog del departamento (tecnologiamarianobaquero.blogspot.com) y el classroom de clase, donde se puede repasar los contenidos de la asignatura.	
Aula Plumier: dotada con PDI más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos. Es de uso común para el centro, pero está reservada para nuestros alumnos cuando es necesario.	
Aula Informática de Tecnología : dotada con cañón más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos. Es de uso común para el centro, pero está reservada para nuestros alumnos cuando es necesario.	
Aula EDIT dotada con PDI más ordenador del profesor, 4 ordenadores. Carro de 30 Chromebook, Impresora 3D,Cortadora Laser, 21 robots mBoot2, set de fotografía con croma más 2 cámaras reflex y set de radio.	
4 Armarios con 30 Chromebook, repartidos en todas las plantas del centro.	
La utilización de los dispositivos digitales y de las aulas de Informática se desarrollarán como se contempla en el Plan Digital de Centro.	

Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar

DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			RESPONSABLES	OBSERVACIONES
	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre		
Taller de Ciberseguridad. "Reto Hacker"	✓			Pedro Serano Gómez	Esta actividad se desarrollará durante 2h en horario escolar.

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
Nosotros entendemos la evaluación como una parte del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas, que ayuda a valorar los resultados obtenidos durante dicho proceso y al final del mismo. Con este fin, utilizaremos técnicas de recogida de datos del proceso de aprendizaje que, analizadas con los instrumentos adecuados, permitan emitir una información para que los alumnos y alumnas conozcan su evolución.				
El proceso de evaluación tiene por objeto decidir si el alumno ha alcanzado las competencias específicas propuestas en la programación y, por tanto, en qué medida han sido eficaces las clases, los recursos y actividades que se han puesto en práctica. También nos da información sobre los problemas surgidos, qué hay que mejorar y cómo hacerlo.				
- La evaluación del aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada según las distintas materias, se llevará a cabo teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo y será un 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 podrán establecer medidas y actividades de seguimiento con el objeto de facilitar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles necesarios en esta etapa educativa.				
- El profesor de cada materia decidirá, al término del curso, si el alumno ha logrado los objetivos y ha alcanzado el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes. - El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, con el 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 ordinaria.				
- El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, que se celebrará en el plazo establecido al efecto por el calendario escolar vigente.- Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles 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.				

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 y Ofimática pendiente de cursos anteriores, realizará una serie de actividades en cada trimestre, que supondrá el 100% de la nota.				
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 Bachillerato, 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.

Con los alumnos de incorporación tardía y desconocimiento de idioma se llevarán a cabo las actuaciones recogidas en el Plan de Actuación del departamento de Tecnología. Los objetivos son: - Favorecer la integración académica, social y cultural del alumnado de incorporación tardía. - Detectar necesidades de apoyo lingüístico y curricular en el área de Tecnología. - Diseñar itinerarios flexibles que faciliten la progresiva incorporación a los aprendizajes del nivel. - Coordinar las medidas con tutoría, equipo docente y profesorado de apoyo a la compensación educativa.

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.	

Programación

Materia: DYP2BA - Digitalización y Programación **Curso: 2º** **ETAPA: Bachillerato de Ciencias y Tecnología**

Plan General Anual

UNIDAD UF1: ALMACENAMIENTO Y TRATAMIENTO DE INFORMACIÓN	Fecha inicio prev.: 11/09/2025	Fecha fin prev.: 07/11/2025	Sesiones prev.: 16
---	-----------------------------------	--------------------------------	-----------------------

Saberes básicos

C - Almacenamiento de información y tratamiento.

0.1 - Almacenamiento de información: tipos de almacenes de datos, similitudes y diferencias.

0.2 - Bases de datos relacionales. Sistemas Gestores y aplicaciones de escritorio.

0.3 - Diseño conceptual y específico (lógico) para creación de bases de datos.

0.4 - Lenguaje de consulta relacional (SQL) y herramientas de manipulación y explotación. Conexión con aplicaciones estándares o de desarrollo propio.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-----------------------------------	--------------

<p>3.Analizar y explotar distintos tipos de almacenes de datos para productividad en entornos locales o en internet, desde las bases de datos relacionales más tradicionales como las utilizadas actualmente en aplicaciones de escritorio o de servidor, hasta llegar a las bases de datos más modernas orientadas a análisis de datos o no relacionales, teniendo en cuenta la conexión a ellas desde lenguajes y programas estándares o de desarrollo propio para el diseño, consulta, manipulación, explotación y análisis de datos.</p>	#.3.1.Analizar y realizar comparativas entre los distintos tipos de almacenes de datos priorizando las bases de datos relacionales y las más actuales NoSQL.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">Actividades prácticas:50%Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none">CCLCDCECPCPSAASTEM
	#.3.2.Diseñar modelados de datos conceptuales para cada uno de los almacenes de datos analizados para la creación de los modelos específicos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">Actividades prácticas:50%Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none">CCLCDCECPCPSAASTEM
	#.3.3.Explotar y analizar, a través de lenguajes, estándares de consulta y herramientas específicas normalizadas o de desarrollo propio, la información y datos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">Actividades prácticas:50%Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none">CCLCDCECPCPSAASTEM
	#.3.4.Conectar los almacenes de datos a programas de creación propia para persistencia de información y posterior explotación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">Actividades prácticas:50%Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none">CCLCDCECPCPSAASTEM

UNIDAD UF2: SEGURIDAD**Fecha inicio prev.:**
10/11/2025**Fecha fin prev.:**
22/12/2025**Sesiones prev.:**
12**Saberes básicos****D - Seguridad.**

0.1 - Seguridad informática y protección de datos en red. Tipos de software malicioso: virus, troyanos, gusanos y software espía. Impactos y consecuencias.

0.2 - Seguridad en internet. Vulnerabilidades y ataques.

0.3 - Seguridad activa y pasiva. Contramedidas ante riesgos. Antivirus y cortafuegos personales.

0.4 - Elementos físicos de la red local para protección contra ataques externos.

0.5 - Conectividad de redes locales de forma segura a internet: dispositivos hardware y software de interconexión. Cortafuegos corporativos.

0.6 - Protocolos seguros de interconexión: SSL, HTTPS, IPv6 y similares. Certificados digitales y autoridades de certificación.

0.7 - Privacidad en la red. Identidad digital y fraude. Firma digital.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias

4.Adoptar las conductas de seguridad informática y protección de datos en red que posibiliten la protección de los mismos, estableciendo contramedidas ante los riesgos, así como del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.	#.4.1.Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">Actividades prácticas:50%Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria:	0,667	• CC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF3: PROGRAMACIÓN		Fecha inicio prev.: 07/01/2026	Fecha fin prev.: 27/03/2026	Sesiones prev.: 22

Saberes básicos

A - Programación.

0.1 - Programación. Proceso y metodología. Diseño de algoritmos. Comparativa de lenguajes de programación estructurada frente a lenguajes orientados a objetos. Clases, objetos, atributos y métodos. Elementos y construcciones básicas: tipos de datos, constantes, variables, expresiones, sentencias condicionales y estructuras iterativas. Estructuras de datos sencillas.

0.2 - Elaboración de programas concretos partiendo de flujogramas.

0.3 - Fragmentación de programas complejos en otros más sencillos.

0.4 - Análisis de problemas concretos. Descomposición y elaboración de diagramas de flujo.

0.5 - Estructuras de datos y almacenamiento. Clasificación, características y uso en programas. Estructuras secuenciales, de control o decisión e iterativas. Diseño y seguimiento de un diagrama.

0.6 - Entornos integrados de programación. Características y tipos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-----------------------------------	--------------

<p>1.Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características, comprendiendo la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación, así como la realización de programas aplicados a solucionar problemas reales empleando entornos optimizados.</p>	#.1.1.Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades prácticas:50% Prueba escrita:20% Prueba práctica:30% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM
	#.1.2.Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades prácticas:50% Prueba escrita:20% Prueba práctica:30% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM
	#.1.3.Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado, aplicándolos a la solución de problemas reales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades prácticas:50% Prueba escrita:20% Prueba práctica:30% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM
	#.1.4.Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades prácticas:50% Prueba escrita:20% Prueba práctica:30% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM
	#.1.5.Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades prácticas:50% Prueba escrita:20% Prueba práctica:30% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM
	#.1.6.Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades prácticas:50% Prueba escrita:20% Prueba práctica:30% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM
UNIDAD UF4: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A LA WEB (uso del móvil)		Fecha inicio prev.: 13/04/2026	Fecha fin prev.: 22/06/2026	Sesiones prev.: 20

Saberes básicos

- 0.1 - Desarrollo web: lenguaje de marcas de hipertexto (HTML), estructura, etiquetas y atributos, formularios, multimedia y gráficos.
- 0.2 - Hoja de estilo en cascada (CSS), diseño adaptativo y plantillas.
- 0.3 - Herramientas de diseño web.
- 0.4 - Lenguajes de script (JavaScript/jQuery).

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
	#.2.1.Utilizar y describir las características de lenguajes orientados a la creación de sitios web y web dinámica.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:50%• Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CP• CPSAA• STEM
2.Utilizar un lenguaje de programación orientado a la creación de web tanto estáticas como dinámicas o para puesta en producción de aplicativos web basándose en los estándares de lenguajes del W3C tanto de cliente como de servidor integrando plantillas de estilos y frameworks que faciliten el despliegue y mantenimiento.	#.2.2.Desarrollo de sitio web a partir de lenguajes HTML, CSS, Javascript y del lenguaje de servidor correspondiente elegido.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:50%• Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CP• CPSAA• STEM
	#.2.3.Interconectar aplicación o sitio web con fuente de datos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:50%• Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CCL• CD• CE• CP• CPSAA• STEM
	#.2.4.Desplegar, depurar y poner en producción sitios y aplicaciones orientadas a web en entornos locales, internet o en cloud.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades prácticas:50%• Prueba práctica:50% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CCL• 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

<p>-La adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia se verán favorecidas por el desarrollo de una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje. -Se potenciarán metodologías activas y contextualizadas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos científicos, matemáticos y tecnológicos (STEM) mediante situaciones de aprendizaje reales que ayuden al alumnado a organizar su pensamiento, favoreciendo la reflexión y la crítica en la elaboración de hipótesis y las tareas investigadoras a través de un proceso en el que cada estudiante asume la responsabilidad de su aprendizaje.</p>				
<p>-A partir de los niveles de desempeño adquiridos en la etapa anterior tanto en competencia digital, como en competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería se fomentarán las vocaciones científico-tecnológicas. -El carácter esencialmente práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo, requerirán metodologías específicas que lo fomenten, como la resolución de problemas basada en el desarrollo de proyectos, la implementación de sistemas tecnológicos (eléctricos, mecánicos, robóticos...), la construcción de prototipos, el desarrollo del pensamiento computacional, la incorporación de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje, 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.</p>				
<p>-Las propuestas pedagógicas partirán de los centros de interés de los alumnos y las alumnas, y les permitirán construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. -Se posibilitará 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. -Las estrategias metodológicas tendrán en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promoverán 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.</p>				
<p>-El diseño de las situaciones de aprendizaje integrarán los elementos curriculares mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos, de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad. -La enseñanza se secuenciará de tal modo que se parte 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, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.</p>				
<p>-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, cualquier espacio de trabajo 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. -El espacio educativo favorecerá que el alumnado tenga la oportunidad de llevar a cabo ciertas tareas mientras explora, descubre, experimenta, aplica y reflexiona sobre lo que hace.</p>				
<p>-La acción docente incluirá las estrategias interactivas que permitan interpretar y transmitir resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas...). Siempre que sea posible se hará uso de gráficos o diagramas que faciliten la adquisición de conocimientos. -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. - Concretamente en esta materia, la propuesta metodológica va más allá del trabajo en equipo o trabajo cooperativo y pretende que las formas de proceder de la sociedad del conocimiento se reflejen en las actividades desarrolladas en el aula, facilitando el intercambio de opiniones y la compartición de ideas y producciones a través de medios digitales.</p>				
<p>-La selección de herramientas, recursos y materiales didácticos deberá orientarse hacia aquellos que favorezcan el trabajo colaborativo en red a través de la variedad de posibilidades que brinda actualmente las tecnologías digitales. -Se utilizarán técnicas y estilos productivos que propicien un contexto adecuado, orientados a conseguir un desarrollo creativo y autónomo, donde la iniciativa del alumnado le permita enfrentarse a la resolución de problemas con capacidad de adaptación a distintos escenarios diferenciados que puedan surgir de la utilización de las tecnologías digitales en entornos personales o profesionales.</p>				

-La puesta en práctica deberá implicar la producción y la integración verbal, empleando con propiedad la terminología tecnológica, haciendo un buen uso del lenguaje, e incluir 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.

-Las estrategias, procedimientos y acciones permitirán el aprendizaje por proyectos, la experimentación, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas o retos y el uso significativo de la lectura, escritura, las tecnologías digitales y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales. -Se promoverá la participación de alumnos y alumnas con una visión integral de la disciplina, resaltando su esfera social ante los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad. -Se recomienda el uso del portfolio como herramienta de evaluación continua, así como para potenciar la autonomía y el pensamiento crítico en los alumnos.

Con el fin de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todo el alumnado, adoptamos el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): un marco pedagógico que favorece la reducción de las barreras al aprendizaje y la participación, y promueve el diseño de entornos, metodologías, recursos y evaluaciones que respondan a la diversidad de nuestro alumnado. En concreto, nuestra programación didáctica contempla los siguientes compromisos generales:

1. Garantizar el acceso y la participación de todo el alumnado: diseñamos actividades y materiales con múltiples formas de presentación, de acción y de expresión, así como de implicación, de modo que cada estudiante pueda aprender según sus ritmos, estilos y capacidades. 2. Fomentar la implicación, la autonomía y la motivación: se plantean tareas que permitan diferentes formas de implicarse, colaborar, elegir y autorregularse, y se ofrece flexibilidad en el diseño para responder a diferentes intereses, necesidades y motivaciones. 3. Facilitar múltiples vías de aprendizaje y demostración de los logros: se contemplan diversas formas de aporte de evidencias de aprendizaje (orales, escritas, digitales, visuales, prácticas) y se adapta la evaluación para que no dependa únicamente de un único formato que puede limitar la participación de algunos estudiantes.

4. Prever y minimizar barreras para el aprendizaje y la participación: identificamos posibles obstáculos (temporalidad, presentación de la información, lengua, tecnología, agrupamientos, evaluación, entorno) y anticipamos ajustes organizativos, metodológicos, de recursos y de evaluación que permitan ofrecer una respuesta personalizada sin necesidad de acudir únicamente a medidas extraordinarias.

5. Coordinar la respuesta educativa con los demás ámbitos del centro: se articula la acción tutorial, la orientación educativa, la atención a la diversidad, los refuerzos y adaptaciones curriculares, dentro del Proyecto Educativo del centro y el Plan de Atención a la Diversidad, de modo que quede integrada en la práctica docente del departamento.

6. Evaluar y revisar la eficacia de las medidas de inclusión y flexibilidad del aprendizaje: se hace un seguimiento sistemático del alumnado, registrando evidencias de logro, dificultades y efectividad de los recursos y adaptaciones, y se revisa la programación para mejorarlía año tras año.

Medidas de atención a la diversidad

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Adaptaciones generales: -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.				

<p>Adaptaciones en metodología para alumnos TEA: - Sentarse en la parte de delante en la clase, de tal manera que haya menos estímulos distractores y pueda estar más atento y centrado. También puede ser una opción en un lateral del aula. - Mensajes en positivo. Cualquier corrección debe realizarse con mucho tacto, con las explicaciones oportunas y siempre poniendo en valor lo que se ha hecho bien. - Realiza una interpretación literal. Cuidar el uso del lenguaje; ironías y dobles sentidos, puede no entenderlos. Utilizar con cautela las palabras nunca y siempre. Acotar tiempos.</p>		
<p>- Menos deberes, con una selección adecuada de los mismos, de tal manera que representen los contenidos, pero no sean excesivos en cantidad para el alumno, teniendo en cuenta que es más lento y se cansa antes realizándolos. No copiar enunciados de preguntas. - No corregir en exceso la grafía. Dar tiempo extra para copiar de la pizarra. - Utilizar mucho el canal visual en el proceso de enseñanza y aprendizaje (imágenes, fotos, gestos, power-point, esquemas, calendarios, etc.). - Planificar el apoyo y la ayuda puntual de un compañero o compañeros como co-tutor, tanto dentro de clase como en el recreo, periodos entre clases y momentos de entrada y salida al centro.</p>		
<p>-Acordad el uso de la agenda y asegurarnos que sabe utilizarla eficazmente. Que apunte deberes, trabajos, exámenes, etc. - Ayudarle a diferenciar los aspectos más relevantes de los secundarios de los contenidos académicos, y a hacer resúmenes y esquemas. - Ofrecer una rutina diaria constante. Procurar anticiparse a las novedades y cambios de rutina. - Las instrucciones de lo que debe hacer (de cualquier actividad y en cualquier contexto) deben ser claras, literales y concretas (asegurarse de que las ha entendido). Darle directrices muy explícitas en cuanto a cómo realizar actividades, tareas y trabajos - Las explicaciones en clase se comprenderán mejor si se resalta lo importante y se apoya la explicación con esquemas (apoyo visual). - Fragmentar cada tarea en diferentes pasos y señalárselas las palabras claves de los enunciados, asegurándose de que los ha entendido.</p>		
<p>- Posibilidad de realización de esquemas o mapas conceptuales para presentar trabajos en lugar de exposiciones largas por escrito.</p>		
<p>Adaptaciones en la evaluación alumnos TEA: - Dar a conocer las fechas de las pruebas de evaluación al alumno y las familias con, al menos, una semana de antelación. - Cuidar el formato de los textos escritos y de los exámenes que se le presenten al alumno, de forma que le faciliten la lectura (tamaño letra 12, interlineado -1.15 y párrafos espaciados). Diferenciar bien las diferentes preguntas y sub-preguntas. - Evitar la ambigüedad en las preguntas del examen, intentar que las preguntas sean lo más concretas posibles. Las preguntas de relación les suelen resultar más complicadas. - Para la realización de preguntas largas, se puede concretar los aspectos particulares de las cuestiones a tratar en el desarrollo de esas preguntas largas, a fin de que sirva de recordatorio y no deje sin desarrollar algún contenido del ejercicio.</p>		
<p>- En las pruebas escritas, puede ser aconsejable acercarse a su mesa 5 o 10 minutos después de haber comenzado el examen, y preguntarle si tiene alguna duda que le podamos aclarar y animarle a preguntarnos si no entiende algún aspecto a lo largo del examen. - Si es necesario, sobre todo en algún Área, realización de exámenes adaptados (más cortos), pero que representen de manera adecuada los contenidos académicos que se quieren evaluar. - Ayudarle a continuar el examen si no sabe alguna pregunta, diciéndole que la deje sin hacer y haga la siguiente pregunta. También es posible proporcionar un tiempo extra. - Combinar el tipo de evaluación escrita y oral, formular preguntas cortas o tipo test. - Buscar alternativas a la realización de pruebas globales de modo que no incluyan los contenidos ya evaluados y calificados.</p>		
<p>Adaptaciones en la metodología para alumnos con dislexia y disgrafía: ¿Evitar la copia innecesaria, realizar esquemas gráficos o mapas mentales, conceder tiempo extra en la realización de tareas de aula o pruebas escritas, etc., por sus dificultades en el dominio de la caligrafía y mayor lentitud al escribir. ¿Ejercicios de fortalecimiento de la memoria visortográfica, dando mayor prioridad a la imagen visortográfica de las palabras de más uso en las que cada alumno comete errores.</p>		
<p>- Para facilitar el acceso al texto escrito proporcionarle ayudas visuales tales como dibujos, esquemas, mapas conceptuales, cuadros de resumen que complementen al texto escrito. - Permitir la presentación de los trabajos escritos en otros formatos alternativos al texto escrito como el ordenador. Fomentar también el uso del ordenador para copiar los apuntes de clase y la realización de los exámenes. - Las actividades podemos modificarlas con el objetivo de adaptarlas a las capacidades lectoescritoras del alumno/a, minimizando la carga escrita, dosificándola y teniendo en cuenta siempre su falta de destreza en estos procesos, que debemos intentar que afecte lo menos posible a la adquisición de contenidos. - Intentar no penalizar las faltas de ortografía ya que forman parte de su alteración, no significando esto que el niño/a deba abandonar la enseñanza de las reglas ortográficas, intentando que poco a poco las memorice, pero teniendo en cuenta que es algo intrínseco a sus dificultades.</p>		

- Preguntar oralmente las respuestas a los ejercicios, trabajando su habilidad oral: estructuración de las ideas, expresión oral y organización del discurso. - Darle órdenes simples y breves. Establecer contacto visual con el alumno. - Evitar la obligación de copiar los enunciados. - Realizar actividades que impliquen el trabajo con las palabras-clave. - Presentar las instrucciones en pasos secuenciados, leer las instrucciones al alumnado, dar información verbal y visual simultáneamente por medio de imágenes, utilizando fotografías, murales, diapositivas, vídeos, etc. - Aprovecharlos momentos en que los demás hacen actividades escritas o individuales o la organización de los apoyos ordinarios en el aula, para dar una atención más específica al alumno.

-Introducir ejercicios específicos para facilitar la lectura fluida (corregir el silabeo) y con una adecuada prosodia (ritmo y entonación). - Diseñar actividades en las que tenga mayor peso el lenguaje oral que el escrito. - Ser constante en pautas concretas en la presentación de trabajos y actividades. -No exigir al alumno que lea como sus compañeros. - Calcular la cantidad de tareas en función de la velocidad lectora del niño/a y ajustar el nivel de dificultad de la actividad o tarea para evitar la fatiga. - Valorar los éxitos del alumno ya que necesita reconocimiento positivo de su esfuerzo.

Adaptaciones en cuanto a materiales y nuevas tecnología para alumnos con dislexia y disgrafía: ¿Permitir la presentación de trabajos de clase en formatos alternativos al texto escrito (a ordenador, en audio, filmaciones, etc.). ¿Uso de adaptadores para coger mejor los lápices o bolígrafos. ¿Introducir las buenas prácticas de la mecanografía en el uso del teclado con software específico. ¿Enseñar todas las posibilidades de uso del software procesador de texto (corrector ortográfico, de estilo, diccionario personalizado, opciones de formato, presentaciones digitales, etc.).

Adaptaciones en cuanto a evaluación para alumnos con dislexia y disgrafía: -Permitir el uso del teclado del ordenador o Tablet. - Minimizar la carga lectoescritora en los exámenes escritos, adaptando los ejercicios a un formato más visual. - Desmenuzar o realizar por pasos las peticiones en el control escrito para favorecer su comprensión y planificación de la acción. - No penalizar las faltas de ortografía salvo en aquellos estándares que los señalen explícitamente.

Cuidar el formato de los textos Arial, a 12 pt. Con 1,5 de interlineado y 1,5 al menos de inter-espaciado. Y mejor que use la letra de imprenta al escribir si se adapta a ella. - Utilizar formatos alternativos al texto escrito para la presentación de trabajos o tareas (ordenador, audio, filmaciones, etc.). -Facilitar pruebas de evaluación encargándose de la lectura de la prueba el profesorado. -La ampliación del tiempo de realización en una prueba escrita. -Valorar más los trabajos por su contenido que por su forma. - Intentar que no se acumulen varios exámenes en el mismo día. Hacer una planificación adecuada y con antelación en clase.

Materiales y recursos didácticos

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
Blog del departamento (tecnologiamarianobaquero.blogspot.com) y el classroom de clase, donde se puede repasar los contenidos de la asignatura.	
Aula Plumier: dotada con PDI más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos. Es de uso común para el centro, pero está reservada para nuestros alumnos cuando es necesario.	
Aula Informática de Tecnología : dotada con cañón más ordenador del profesor y 20 ordenadores para alumnos. Es de uso común para el centro, pero está reservada para nuestros alumnos cuando es necesario.	
Aula EDIT dotada con PDI más ordenador del profesor, 4 ordenadores. Carro de 30 Chromebook, Impresora 3D,Cortadora Laser, 21 robots mBoot2, set de fotografía con croma más 2 cámaras reflex y set de radio.	
4 Armarios con 30 Chromebook, repartidos en todas las plantas del centro.	
La utilización de los dispositivos digitales y de las aulas de Informática se desarrollarán como se contempla en el Plan Digital de Centro.	

Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar

DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			RESPONSABLES	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
Nosotros entendemos la evaluación como una parte del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas, que ayuda a valorar los resultados obtenidos durante dicho proceso y al final del mismo. Con este fin, utilizaremos técnicas de recogida de datos del proceso de aprendizaje que, analizadas con los instrumentos adecuados, permitan emitir una información para que los alumnos y alumnas conozcan su evolución.				
El proceso de evaluación tiene por objeto decidir si el alumno ha alcanzado los objetivos propuestos en la programación y, por tanto, en qué medida han sido eficaces las clases, los recursos y actividades que se han puesto en práctica. También nos da información sobre los problemas surgidos, qué hay que mejorar y cómo hacerlo.				
- La evaluación del aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada según las distintas materias, se llevará a cabo teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo y será un 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 podrán establecer medidas y actividades de seguimiento con el objeto de facilitar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles necesarios en esta etapa educativa.				
- El profesor de cada materia decidirá, al término del curso, si el alumno ha logrado los objetivos y ha alcanzado el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes. - El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, con el 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 ordinaria.				
- El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, que se celebrará en el plazo establecido al efecto por el calendario escolar vigente.- Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles 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.				

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 y Programación pendiente de cursos anteriores, realizará una serie de actividades en cada trimestre, que supondrá el 100% de la nota.				
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 Bachillerato, 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.

Con los alumnos de incorporación tardía y desconocimiento de idioma se llevarán a cabo las actuaciones recogidas en el Plan de Actuación del departamento de Tecnología. Los objetivos son: - Favorecer la integración académica, social y cultural del alumnado de incorporación tardía. - Detectar necesidades de apoyo lingüístico y curricular en el área de Tecnología. - Diseñar itinerarios flexibles que faciliten la progresiva incorporación a los aprendizajes del nivel. - Coordinar las medidas con tutoría, equipo docente y profesorado de apoyo a la compensación educativa.

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.	