

Programación Didáctica de la materia de **TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN** **1º ESO**

CURSO 2026-27



ÍNDICE

A. Introducción: conceptualización y características de la materia.	2
B. Diseño de la evaluación inicial.	6
C. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos del Perfil de salida: Mapa de relaciones competenciales	6
D. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, junto a los contenidos con los que se asocian.	9
E. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.	16
F. Metodología Didáctica.	19
F.1. Principios Metodológicos	19
F.2. Métodos Pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.	20
F.3. Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios	21
G. Concreción de los proyectos significativos.	21
H. Materiales y recursos de desarrollo curricular	21
I. Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.	23
J. Actividades complementarias y extraescolares	24
J.1. Actividades Complementarias/Extraescolares	24
Durante este curso, no tenemos previsto la realización de ninguna actividad extraescolar con los alumnos de 1ºESO	24
K. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.	24
L. Atención a las diferencias individuales del alumnado	28
L.1. Generalidades sobre la atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.	28
L.2. Planes específicos:	29
L.3. Adaptaciones curriculares	29
M. Secuencia de unidades temporales de programación.	30
N. Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente	31
N.1. De la Programación de Aula	31
N.2. De la práctica docente	32
O. Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica	33

Referencias de género.

Este documento se ha elaborado desde una perspectiva de igualdad de género, si bien en ocasiones para aludir a términos genéricos se puede haber utilizado el género gramatical masculino con el único propósito de simplificar y favorecer la lectura del documento, entendiendo que se hace referencia tanto al género masculino como femenino, en igualdad de condiciones y sin distinción alguna.

A. Introducción: conceptualización y características de la materia.

La **Educación Secundaria Obligatoria** tiene como finalidad lograr que el alumnado adquiera los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar en ellos hábitos de estudio y trabajo, prepararlos para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y formales para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos.

De acuerdo con lo establecido en el RD 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, en el Anexo II, así como en el D 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, en el Anexo III, establece que:

La asignatura de **Tecnología y Digitalización** pretende que los alumnos observen en su entorno los objetos y los avances que les rodean y vean en ellos el resultado de un proceso que abarca la ciencia y la técnica, el pensamiento científico y las habilidades prácticas.

A lo largo de la historia de la humanidad los desarrollos tecnológicos han cambiado en gran medida nuestra forma de vida, dando respuesta a una necesidad, a un anhelo o a una idea. En la educación Secundaria, esta materia busca que los estudiantes comprendan la relación del ser humano con el mundo creado por el hombre, valoren la Tecnología como un proceso ligado íntimamente al ingenio, emprendimiento y habilidad humana.

No es posible entender el desarrollo tecnológico sin los conocimientos científicos, como no es posible hacer ciencia sin el apoyo de la tecnología; ambas necesitan de instrumentos, equipos y conocimientos técnicos.

En la **sociedad actual**, todos estos campos están relacionados con gran dependencia unos de otros, pero a la vez cada uno cubre una actividad diferente. La materia Tecnología aporta al alumno “saber cómo hacer” al integrar ciencia y técnica, es decir “por qué se puede hacer” y “cómo se puede hacer”. Por tanto, un elemento fundamental de la tecnología es el carácter integrador de diferentes disciplinas con un referente disciplinar común basado en un modo ordenado y metodológico de intervenir en el entorno. El valor educativo de la materia está asociado tanto a su propio contenido como a la metodología.

El **objetivo final** será la resolución de los problemas tecnológicos: desde la identificación y formulación del problema hasta su solución constructiva mediante un desarrollo que busque la optimización de recursos. Para alcanzar este propósito es necesario integrar los conocimientos científicos y técnicos adquiridos de un modo ordenado y metódico.

Dado el carácter práctico, Tecnología es la materia más indicada para que el alumnado sea consciente de que los contenidos que aprende realmente son aplicables. Esta funcionalidad se va a ver reflejada en el desarrollo de un proyecto en el que los alumnos van a aplicar todos y cada uno de los conocimientos que han ido adquiriendo en forma de contenidos teóricos y problemas o casos prácticos.

Siempre que se pueda, se aplicarán *metodologías activas* en las que el protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje sea el propio alumno y no el profesor ni los contenidos que se vean en cada momento.

En cada proyecto técnico los alumnos discutirán sobre diversos aspectos resolutivos, como, por ejemplo, tipo de herramientas que utilizarán, diferentes formas de realizar una tarea, acabados finales, presentación del producto, entre otros. Una cuestión fundamental es crear unos hábitos de trabajo adecuados evitando que realicen la fase de construcción del objeto sin haber realizado las fases previas de diseño y planificación.

Es importante crear unos hábitos de comportamiento en el espacio de trabajo y organizar las tareas entre los distintos miembros del grupo para poder tener controlado el proceso en todo momento tanto por parte de los alumnos como del profesor.

Los alumnos aprenden mejor si ven la posibilidad de aplicar en el mundo real los conocimientos adquiridos. En este sentido, es muy importante que se realicen salidas organizadas para que puedan ver la aplicación práctica de la tecnología en la vida real. Así pues, actividades tales como trabajos de investigación sobre soluciones tecnológicas reales, visitas a museos de la ciencia y tecnología, a centros de investigación, parques tecnológicos, estaciones de tratamiento de residuos y depuración, algunos establecimientos industriales, plantas generadoras de energía, etc., les motivarán a la hora de adquirir conocimientos relacionados con estos ámbitos.

Las ***tecnologías de la información y la comunicación*** van a estar presentes en todo momento. No solamente a la hora del aprendizaje del manejo básico de las aplicaciones sino en la utilización práctica de software específico, simuladores, creación de documentación técnica de proyectos, búsqueda de información en Internet, presentaciones de contenidos y otras tareas que el profesor pueda proponer en las que el uso del ordenador sea necesario.

Desde estos postulados, se plantea la necesidad de una actividad metodológica que se apoye en tres principios. Por un lado, la adquisición de los conocimientos técnicos y científicos e integrándolo en el ámbito social y cultural de la época en que se produce. En tercer lugar, la emulación de procesos de resolución de problemas se convierte en remate de este proceso de aprendizaje y adquiere su dimensión completa, apoyado en las dos actividades precedentes.

Por último, tanto en el aula como en el taller se ha de fomentar un clima que potencie la creatividad del alumnado, el desarrollo de su autoestima personal, la integración de distintos saberes culturales, la asunción de valores éticos y la autonomía personal.

Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

La materia Tecnología y Digitalización permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

- ✓ Esta enfatiza en propiciar el respeto por los demás, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad, así como la igualdad real de trato y oportunidades entre hombres y mujeres.
- ✓ Los contenidos de la materia se adaptan a la consolidación de hábitos de disciplina y trabajo en equipo, buscando la realización eficaz de las tareas, desde el trabajo individual hasta la aportación final al grupo.

- ✓ En la práctica académica, la adquisición de conocimientos utilizando las fuentes digitales de información, es una realidad a la que el alumnado se va adaptando, pero es necesario aportar un sentido crítico en el filtrado de la misma, identificando recursos veraces y depurados, bajo entornos de seguridad informática.
- ✓ El conocimiento científico integrado en la resolución de problemas ayuda a optimizar la capacidad para la planificación, la toma de decisiones y la responsabilidad final del resultado obtenido.
- ✓ La necesidad de difusión de las producciones, así como la comprensión de las mismas, hace que se estimule la correcta expresión tanto en lengua castellana como en cualquier lengua extranjera.
- ✓ La adquisición de hábitos de seguridad personal y de salud en la manipulación de herramientas, entrenadores y simulaciones, favorecen el progreso personal y colectivo.
- ✓ Finalmente, el diseño y la creación digital de prototipos ayudan a la comprensión de manifestaciones artísticas, como medio alternativo de expresión presente en la red, y que forma parte de un nuevo entorno cultural que convivirá paralelamente a la tradicional contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave.

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

La materia Tecnología y Digitalización contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística

La presentación de una idea o proyecto de forma oral, escrita o signada, utilizando vocabulario técnico, expresando las ideas con claridad, rigor, eficacia y coherencia en los diferentes ámbitos, y con distintos propósitos influye positivamente en la capacidad comunicativa del alumnado.

Competencia plurilingüe

El conocimiento y utilización de gran parte de los contenidos informáticos y digitales conlleva el uso de terminología en lengua inglesa.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

La materia Tecnología y Digitalización es idónea para desarrollar de manera simultánea las cuatro competencias integradas en una sola. La resolución analítica de problemas tecnológicos, en los que la herramienta para obtener el resultado final será una expresión matemática, depurada mediante la experimentación, constituye un proceso propio de la materia, que ilustra su aportación al desarrollo de la competencia.

Competencia digital

La búsqueda y creación de contenidos y recursos digitales desde el respeto a la normativa de uso y difusión, así como el empleo del pensamiento computacional para el diseño de algoritmos, o la comprensión y configuración de dispositivos cotidianos, garantizando la seguridad, permiten al alumnado crecer competencialmente en el campo digital.

Competencia personal, social y aprender a aprender

La evaluación reflexiva y autónoma de las diferentes alternativas de solución a un problema, proceso o sistema, la planificación del trabajo, y el tratamiento adecuado de la información, son ejemplos de cómo la materia contribuye a alcanzar esta competencia.

Competencia ciudadana

A través del trabajo colaborativo se desarrollan los valores de tolerancia, respeto y compromiso grupal, mediante una participación activa y aceptando las decisiones colegiadas.

Competencia emprendedora

La creación y gestión de contenido creativo e innovador desde la planificación, depurando los procesos y sistemas con nuevas aportaciones y mejoras, contribuye de forma importante a dicha competencia.

Competencia en conciencia y expresión culturales

Ser consciente de la importancia que tiene una presentación atractiva de los productos de aprendizaje, tanto en formato gráfico como digital, y la utilización de la imagen como medio de comunicación, contribuyen al desarrollo de esta competencia desde la materia.

Esta materia contribuye al logro de los **objetivos de la etapa** en la siguiente medida:

	a)	b)	c)	d)	e)	f)	g)	h)	i)	j)	k)	l)	m)	n)	ñ)
Grado de contribución al logro de los objetivos	****	*****	**	**	*****	***	***	**	*	*	*	*	*	*	*

Igualmente, contribuye al **desarrollo competencial** del alumnado, en la siguiente medida:



Tecnología y Digitalización	Competencia en Comunicación Lingüística					Competencia Plurilingüe			Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería					Competencia Digital					Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender					Competencia Ciudadana				Competencia Emprendedora			Competencia en Conciencia y Expresión Culturales				Vinculaciones Decreto Currículo
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	GPAA1	GPAA2	GPAA3	GPAA4	GPAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CEC1	CEC2	CEC3	CEC4	
Vinculaciones por Descriptor:	3	2	2	0	2	0	2	0	3	3	3	2	2	3	5	2	4	3	2	2	1	4	3	1	1	1	2	5	0	3	0	0	2	2	70
Grado de contribución al desarrollo competencial:	9					2			13					17					12					5				8			4				

B. Diseño de la evaluación inicial.

Criterios de evaluación Curso 1º ESO	Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Fechas de desarrollo pruebas evaluación	Agente evaluador		
				Heteroev	Autoev.	Coevaluación
1.1	Prueba escrita	1 sesión	Entre el 15 y 25 de septiembre	✓		
1.2	Corrección Prueba escrita	1 sesión	Entre el 15 y 25 de septiembre		✓	✓
2.1	Escala de actitudes	1 sesión	Entre el 15 y 25 de septiembre	✓	✓	✓
3.1	Porfolio	2 sesiones	Entre el 15 y 25 de septiembre	✓		

C. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos del Perfil de salida: Mapa de relaciones competenciales

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, iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida y transmitir documentalmente la información técnica descriptiva de dichos procesos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CD2, CD4, CPSAA4, CE1.

2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares, trabajando de forma cooperativa y colaborativa, difundiendo documentalmente la información técnica, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma descriptiva, eficaz, innovadora y sostenible.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE1, CE3.

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, fabricar o simular soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM5, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL5, STEM4, CD2, CD3, CC4, CCEC3, CCEC4.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM5, CD4, CC2, CC3, CC4.

Mapa de relaciones competenciales.

		Competencia en Comunicación Lingüística					Competencia Plurilingüe			Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería					Competencia Digital					Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender					Competencia Ciudadana				Competencia Emprendedora			Competencia en Conciencia y Expresión Culturales			
		CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD 1	CD 2	CD 3	CD 4	CD 5	CPSAA 1	CPSAA 2	CPSAA 3	CPSAA 4	CPSAA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEC 1	CCEC 2	CCEC 3	CCEC 4
Tecnología y Digitalización	Competencia Específica 1	✓	✓	✓							✓				✓	✓		✓				✓						✓							
	Competencia Específica 2	✓		✓		✓				✓		✓				✓					✓	✓	✓	✓	✓			✓			✓				
	Competencia Específica 3										✓	✓		✓				✓	✓	✓								✓		✓			✓	✓	
	Competencia Específica 4	✓				✓							✓			✓																	✓	✓	
	Competencia Específica 5		✓					✓		✓		✓			✓	✓				✓		✓	✓					✓		✓					
	Competencia Específica 6							✓		✓			✓		✓	✓		✓	✓		✓		✓	✓				✓							
	Competencia Específica 7										✓			✓				✓								✓	✓	✓							

D. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, junto a los contenidos con los que se asocian.

Unidad 1. El método de proyectos		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	INDICADORES DE LOGRO
1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CE1)	<p>1. La tecnología resuelve problemas</p> <p>Analizar cómo la tecnología ayuda al ser humano a resolver sus problemas. Objeto tecnológico.</p> <p>2. Fases del proceso tecnológico</p> <p>Analizar las fases de proyecto tecnológico.</p> <p>3. El aula taller. Orden y organización en el aula - taller.</p> <p>4. Normas de higiene y seguridad en el aula – taller. Señales</p> <p>5. Análisis de un objeto tecnológico</p> <p>6. Fuentes de documentación. Realizar búsquedas en internet sobre problemas tecnológicos.</p>	1.1.1. Define problemas o necesidades planteadas. 1.1.2. Busca y compara información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura.
1.2 Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico. CCL2, CCL3, STEM2, CD4, CPSAA4, CE1		1.2.1. Comprende y examina productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas 1.2.2. Emplea el método científico en el análisis de objetos y sistemas.
2.1 Idear y diseñar soluciones originales y eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE1, CE3		2.1.1. Idea y diseña soluciones originales y eficaces a problemas definidos 2.1.2. Aplica conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares 2.1.3. Construye la solución elegida y elabora informes técnicos sobre el proyecto.
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. (CCL3, CCL5, STEM3, CD3, CPSAA3, CE1, CE3)		2.2.1 Selecciona, planifica y organiza los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado 2.2.2. Trabaja individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.
3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud. STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4		3.1.1. Fabrica objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas 3.1.2 Aplica los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad, higiene y salud. 3.1.3. Respeta las normas de seguridad y salud.

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. (CCL1, CCL5, STEM4, CD2, CD3, CC4, CCEC3, CCEC4)		4.1.1. Realizar una presentación en diapositivas del producto desde el diseño hasta su difusión. 4.1.2. Elabora documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales.
5.1 Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro. (CD1, CD2, CD4, CPSAA4)		5.1.1. Organiza la información de manera estructurada. 5.1.2. Aplica técnicas de almacenamiento seguro.
6.3 Manejar y representar datos de diversas fuentes generando informes gráficos con distinto software. (STEM1, STEM4, CD1, CD4, CE1)		6.3.1. Maneja y representar datos de diversas fuentes 6.3.2. Genera informes gráficos con distinto software.

Unidad 2. Expresión y comunicación de ideas		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	INDICADORES DE LOGRO
1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y <i>contrastando</i> información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CE1)	1. El dibujo técnico 2. Elementos necesarios para dibujar. Papel, lápiz, herramientas de dibujo (regla, escuadra, cartabón, transportador de ángulos, compás), goma, sacapuntas, ... 3. Utilización de las herramientas de dibujo	1.1.1. Define problemas o necesidades planteadas. 1.1.2. Busca y compara información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura.
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. (CCL1, CCL5, STEM4, CD2, CD3, CC4, CCEC3, CCEC4)	4. Tipos de dibujos. Boceto, croquis, plano delineado 5. Normalización. Acotación 6. Escalas. Tipos de escalas	4.1.1 Representa y comunica el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión 4.1.2. Elabora documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales
4.2 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos, usando aplicaciones CAD 2D y 3D y software de modelado 2D y 3D. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)	7. Representación de objetos. Vistas 8. Dibujo asistido por ordenador en 2D y 3D (CAD)	4.2.1. Representa gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos, usando aplicaciones CAD 2D
4.3 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos en dos y tres dimensiones, de forma manual y digital, empleando adecuadamente las vistas, escalas y acotaciones, y respetando las normas UNE. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)		4.3.1. Representa gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos en dos y tres dimensiones, de forma manual y digital 4.3.2. Empleando adecuadamente las vistas, escalas y acotaciones 4.3.3. Respetar las normas UNE.

Unidad 3. Materiales de uso técnico		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	INDICADORES DE LOGRO

1.2 Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico. (CCL2, CCL3, STEM2, CD4, CPSAA4, CE1)		1.2.1. Comprende y examina productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas 1.2.2. Emplea el método científico en el análisis de objetos y sistemas.
2.1 Idear, crear y diseñar soluciones originales y eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. (CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE1, CE3)		2.1.1. Idea y diseña soluciones originales y eficaces a problemas definidos 2.1.2. Aplica conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares 2.1.3. Construye la solución elegida y elabora informes técnicos sobre el proyecto.
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. (CCL3, CCL5, STEM3, CD3, CPSAA3, CE1, CE3)	1. Materias primas Clasificación de las materias primas. 2. Materiales utilizados en tecnología. 3. Propiedades de los materiales. Propiedades técnicas: Dureza, conductividad eléctrica, térmica y acústica, maleabilidad, ductilidad, tenacidad, permeabilidad, elasticidad, oxidación, dilatación térmica.	2.2.1 Selecciona, planifica y organiza los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado 2.2.2. Trabaja individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.
2.3 Registrar descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada, empleando medios digitales. (CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CE3)	4. Madera. Definición, propiedades, tipos y aplicaciones Impacto ambiental	2.3.1. Registra descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada 2.3.2. Emplea medios digitales.
3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)	5. Herramientas utilizadas en el taller. Clasificación. 6. Uniones. Clasificación. Tipos.	3.1.1. Fabrica objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas 3.1.2 Aplica los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad, higiene y salud. 3.1.3. Respeta las normas de seguridad y salud.
3.2 Comprender y analizar los usos y el impacto ambiental asociados a la madera y los materiales de construcción, interpretando su importancia en la sociedad actual, empleando técnicas de investigación grupal y generando propuestas alternativas de uso cuando ello sea posible, desde una óptica constructiva y propositiva. (STEM3, STEM5, CPSAA2, CE1, CE3)		3.2.1. Comprende y analiza los usos y el impacto ambiental asociados a la madera y los materiales de construcción. 3.2.2. Valora su importancia en la sociedad actual 3.2.3. Emplea técnicas de investigación grupal y genera propuestas alternativas de uso

Unidad 4. Estructuras		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	INDICADORES DE LOGRO
1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CE1)	<p>1. Estructura. Definición. Tipos.</p> <p>2. Fuerzas y cargas que actúan en una estructura.</p> <p>3. Tipos de esfuerzos: Tracción, compresión, flexión, torsión, cizalladura o corte.</p> <p>4. Estabilidad resistencia y rigidez en una estructura</p> <p>5. Estructuras masivas, abovedadas, trianguladas, colgantes, entramadas, laminadas, neumáticas, espaciales y geodésicas</p>	1.1.1. Define problemas o necesidades planteadas. 1.1.2. Busca y compara información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura.
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. (CCL3, CCL5, STEM3, CD3, CPSAA3, CE1, CE3)		2.2.1 Selecciona, planifica y organiza los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado 2.2.2. Trabaja individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.
3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)		3.1.1. Fabrica objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas 3.1.2 Aplica los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad, higiene y salud. 3.1.3. Respeta las normas de seguridad y salud.
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. (CCL1, CCL5, STEM4, CD2, CD3, CC4, CCEC3, CCEC4)		4.1.1 Representa y comunica el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión 4.1.2. Elabora documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales

Unidad 5. Mecanismos		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	INDICADORES DE LOGRO
1.4 Redactar documentación de forma que se transmita la información técnica relativa a la solución creada de una manera organizada, utilizando medios digitales, como procesadores de textos y presentaciones a un nivel inicial. (CCL1, STEM2, CD2, CE1)	<p>1. Mecanismos. Definición.</p> <p>2. Clasificación de los mecanismos</p> <p>3. Máquinas simples y complejas.</p> <p>4. Palancas. Tipos. Ley de la palanca</p> <p>5. Poleas y polipasto. Polea fija, polea móvil y polipastos</p> <p>6. Sistemas de transmisión del movimiento de rotación.</p>	1.4.1 Redacta documentación de forma que se transmita la información técnica relativa a la solución creada de una manera organizada 1.4.2. Utiliza medios digitales, como procesadores de textos y presentaciones a un nivel inicial.
2.3 Registrar descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada, empleando medios digitales. (CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CE3)		2.3.1. Registra descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada 2.3.2. Emplea medios digitales.

3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)	<i>Poleas y correa, piñón y cadena, ruedas de fricción y engranajes. Relación de transmisión</i> <i>7. Transformación del movimiento circular a lineal. Piñón cremallera, tornillo-tuerca, biela-manivela, leva y excéntrica</i>	3.1.1. Fabrica objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas 3.1.2 Aplica los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad, higiene y salud. 3.1.3. Respeta las normas de seguridad y salud.
3.3 Manejar a nivel básico simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológicos, creando soluciones e interpretando los resultados obtenidos. (STEM2, STEM3, CD4, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC4)		3.3.1. Maneja a nivel básico simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológico 3.3.2. Crea soluciones e interpreta los resultados obtenidos. 3.3.3. Realiza cálculos elementales en palancas y relaciones de transmisión

Unidad 6. Circuitos eléctricos y electrónicos		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	INDICADORES DE LOGRO
1.2 Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico. (CCL2, CCL3, STEM2, CD4, CPSAA4, CE1)		1.2.1. Comprende y examina productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas 1.2.2. Emplea el método científico en el análisis de objetos y sistemas.
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. (CCL3, CD4, CPSAA4)	1. La corriente eléctrica 2. Circuito eléctrico. Elementos que lo forman. Generadores, conductores, receptores, elementos de control y maniobra, elementos de protección. Simbología	1.3.1. Adopta medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal 1.3.2. Identifica problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología 1.3.3. Analiza de manera ética y crítica esos riesgos
3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)	3. Magnitudes eléctricas. Voltaje, intensidad, resistencia, Energía eléctrica consumida, potencia. Unidades. 4. Ley de Ohm 5. Circuitos serie y paralelo 6. Efectos que produce la corriente eléctrica. Luz, calor, movimiento	3.1.1. Fabrica objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas 3.1.2 Aplica los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad, higiene y salud. 3.1.3. Respeta las normas de seguridad y salud.
3.3 Manejar a nivel básico simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológicos, creando soluciones e interpretando los resultados obtenidos. (STEM2, STEM3, CD4, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC4)	7. Resistencias fijas y variables o potenciómetros	3.3.1. Maneja a nivel básico simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológico 3.3.2. Crea soluciones e interpreta los resultados obtenidos. 3.3.3. Realiza cálculos elementales con magnitudes eléctricas
4.2 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos, usando aplicaciones CAD 2D y 3D y software de modelado 2D y 3D. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)		4.2.1. Representa gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos, usando aplicaciones CAD 2D

6.1 Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y discriminando las tareas y eventos que los optimizan. (CP2, STEM1, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5)		6.1.1 Hace un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos 6.1.2. Analiza los componentes y discrimina las tareas y eventos que los optimizan.

Unidad 7. Hardware y software		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	INDICADORES DE LOGRO
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. (CCL3, CD4, CPSAA4)		1.3.1. Adopta medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal 1.3.2. Identifica problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología 1.3.3. Analiza de manera ética y crítica esos riesgos
1.4 Redactar documentación de forma que se transmita la información técnica relativa a la solución creada de una manera organizada, utilizando medios digitales, como procesadores de textos y presentaciones a un nivel inicial. (CCL1, STEM2, CD2, CE1)	1. <i>Hardware. CPU, placa base, memoria, tarjeta gráfica, disipadores de calor, unidades de almacenamiento, fuente de alimentación, periféricos de entrada, periféricos de salida</i>	1.4.1 Redacta documentación de forma que se transmita la información técnica relativa a la solución creada de una manera organizada 1.4.2. Utiliza medios digitales, como procesadores de textos y presentaciones a un nivel inicial.
4.4 Difundir en entornos virtuales la idoneidad de productos para distintos propósitos, respetando la "etiqueta digital" (netiqueta) y comunicando interpersonalmente de modo eficaz. (CCL5, CD3, CC4)	2. <i>Software. Sistema operativo.</i> 3. <i>Escritorio del sistema operativo</i> 4. <i>Organización de la información</i>	4.4.1. Difunde en entornos virtuales la idoneidad de productos para distintos propósitos 4.4.2. Respeto la "etiqueta digital" (netiqueta) 4.4.3. Comunica interpersonalmente de modo eficaz
5.2 Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada, y aplicando herramientas de edición que añadan funcionalidades. (CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3)	5. <i>Instalación de programas y aplicaciones</i> 6. <i>Procesadores de texto, programas de presentaciones, hoja de cálculo.</i> 7. <i>Otros programas de uso común.</i>	5.2.1. Programa aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) 5.2.2. Emplea los elementos de programación de manera apropiada 5.2.3. Aplica herramientas de edición que añadan funcionalidades
6.1 Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y discriminando las tareas y eventos que los optimizan. (CP2, STEM1, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5)	<i>Antivirus</i> <i>Compresores</i> <i>Convertidores de formato</i> 8. <i>Internet y seguridad cibernética. Navegador. Licencias.</i> <i>Formas de compartir información</i>	6.1.1 Hace un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos 6.1.2. Analiza los componentes y discrimina las tareas y eventos que los optimizan.
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. (CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2,		6.2.1. Crea contenidos, elabora materiales y los difunde en distintas plataformas 6.2.2. Configura correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital

CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1)		
6.3 Manejar y representar datos de diversas fuentes generando informes gráficos con distinto software. (STEM1, STEM4, CD1, CD4, CE1)		6.3.1. Maneja y representar datos de diversas fuentes 6.3.2. Genera informes gráficos con distinto software.

Unidad 8. Programación y pensamiento computacional		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	INDICADORES DE LOGRO
1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CE1)	<p>1. Programación de aplicaciones con Scratch. ¿Qué es programar? Proceso de programación. Programación con Scratch</p> <p>2. Elementos básicos que integran un programa. Variables, instrucciones, operadores, condicionales, bucles</p> <p>3. Montaje de robots: características, tipos y programación</p> <p>4. Aplicaciones: Arduino</p>	1.1.1. Define problemas o necesidades planteadas. 1.1.2. Busca y compara información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura.
3.3 Manejar a nivel básico simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológicos, creando soluciones e interpretando los resultados obtenidos. (STEM2, STEM3, CD4, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC4)		3.3.1. Maneja a nivel básico simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológicos 3.3.2. Crea soluciones e interpreta los resultados obtenidos. 3.3.3. Realiza cálculos elementales con magnitudes eléctricas
4.2 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos, usando aplicaciones CAD 2D y 3D y software de modelado 2D y 3D. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)		4.2.1. Representa gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos, usando aplicaciones CAD 2D
5.1 Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa, y respetando los derechos de autoría. (CCL2, CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CE1, CE3)		5.1.1. Describe, interpreta y diseña soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo 5.1.2. Aplica los elementos y técnicas de programación de manera creativa 5.1.3. Respeta los derechos de autoría.
5.2 Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada, y aplicando herramientas de edición que añadan funcionalidades. (CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3)		5.2.1. Programa aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) 5.2.2. Emplea los elementos de programación de manera apropiada 5.2.3. Aplica herramientas de edición que añadan funcionalidades
5.3 Adoptar la reevaluación y la depuración de errores como elementos del proceso de aprendizaje, aplicando la realimentación de secuencias de programación, fomentando con ello la autoconfianza y la iniciativa. (CCL2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)		5.3.1 Adopta la reevaluación y la depuración de errores como elementos del proceso de aprendizaje 5.3.2. Aplica la realimentación de secuencias de programación, fomentando con ello la autoconfianza y la iniciativa

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. (CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1)		6.2.1. Crea contenidos, elabora materiales y los difunde en distintas plataformas 6.2.2. Configura correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital
--	--	---

E. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.

Se llevará a cabo la concreción de elementos transversales, mediante las siguientes Situaciones de Aprendizaje:

SA1 Educación para la tolerancia

La educación para la tolerancia exige trabajar, programar y desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje de dichos valores a lo largo del itinerario educativo.

Objetivos:

- Impulsar acciones donde se dé a conocer y compartir nuestra seña de identidad, potenciando el desarrollo de una educación en valores: la tolerancia, la igualdad de género, la solidaridad, la coeducación, la actitud crítica y la vida saludable.
- Potenciar y favorecer actitudes de respeto y posibilitar la adquisición de recursos y disposiciones individuales que canalicen la aceptación de las críticas.
- Favorecer procesos interdisciplinares y de aprendizaje significativo, estimulando en el alumnado la adquisición de hábitos de estudio y trabajo cooperativo como complemento del individual.

SA2 Educación para la paz

Significa construir y potenciar unas relaciones pacíficas entre los alumnos, cultivando las conductas asertivas, la aceptación de las diferencias y la forma de resolución pacífica y sosegada de los conflictos que puedan surgir entre ellos.

Hacer habituales la práctica y el empleo del diálogo como instrumento positivo en la prevención y resolución de conflictos.

SA3. Educación para la convivencia

Los objetivos de la educación para la convivencia están orientados a fomentar entre los alumnos actitudes de respeto hacia todas las personas, cualesquiera que sean sus opiniones, creencias, razas o sexos; actitudes de tolerancia, pluralismo, respeto por uno mismo y rechazo de toda injusticia, favoreciendo la convivencia, el diálogo y la solidaridad. Trabajaremos este contenido transversal desde:

- El fortalecimiento del respeto a los derechos humanos, libertades fundamentales, y valores de nuestra sociedad.
- El conocimiento y respeto de los valores recogidos en la Constitución española y en el Estatuto de Autonomía.
- Insistir en que valores como la cortesía, amabilidad, respeto, lealtad, hábitos de higiene, etc, facilitan una mejor adaptación e integración social.

SA4. Educación intercultural

Se facilita el despertar el interés por el conocimiento de otras culturas y formas de vida, lo que implica apreciar la riqueza y diversidad del mundo que nos rodea.

Intentar desarrollar la pluralidad ideológica como un mecanismo facilitador de la convivencia y el enriquecimiento social.

SA5. Educación para la igualdad entre hombres y mujeres

Nos gustaría poder desterrar la idea anticuada de que la Tecnología es para los hombres. Desde el desarrollo de la autoestima y la concepción del cuerpo como expresión de la personalidad, pretende consolidar hábitos no discriminatorios, corrigiendo prejuicios sexistas a partir del análisis crítico de sus manifestaciones en el lenguaje, en la publicidad, etc... y promoviendo la adquisición de habilidades y recursos para realizar cualquier tipo de tareas, domésticas o no.

Desarrollar actitudes y comportamientos encaminados al trabajo en equipo, insistiendo en su participación autónoma y en el enriquecimiento grupal.

SA6. Educación ambiental

Se facilita la comprensión y valoración de los procesos que se dan en la Naturaleza y en las relaciones del hombre con ella, animando un cambio de valores, actitudes y conductas que promuevan el respeto, cuidado y promoción del medio ambiente.

Trabajar con el criterio de las tres R: reducir, reutilizar y reciclar, para todos los trabajos y proyectos realizados en clase.

SA7. Educación para la salud

Fomenta cualquier actividad que estimule a los alumnos a crear hábitos de vida saludable y deportiva y salud laboral.

SA8. Educación sexual

Se pretende que el alumnado sea capaz de:

Reconocer y aceptar los diferentes cambios físicos y psicológicos que se producen en la pubertad.

Valorar y entender la sexualidad como una cosa propia, que tiene implicaciones sociales.

Tomar conciencia del carácter cultural y diversidad de enfoques que se dan, según las épocas, los lugares, las religiones, las ideologías, etc

Aprender a valorar otras cualidades en las personas, y no únicamente su aspecto físico.

SA9. Educación del consumidor

Consiste en promover todo tipo de acciones por las que los alumnos filtren la información recibida, de manera consciente, crítica, responsable y solidaria, así como las decisiones consecuentes para la compra de bienes y servicios, teniendo en cuenta los valores personales, la utilización de los recursos y las consideraciones ecológicas adecuadas.

Dado que impartimos contenidos TICs y éstas están intrínsecamente relacionadas con el ocio, nos parece importante tratar este contenido transversal.

Educación en la utilización racional de los juegos interactivos de consolas y videojuegos.

Educación en la correcta utilización de las nuevas tecnologías.

Conocimiento, respeto y valoración por los juegos de tradición popular.

SA10. Educación vial

Se insiste en la adquisición de conductas y hábitos de seguridad vial, tanto de peatones, ciclistas como de usuarios de vehículos a motor, a la vez que les sensibiliza sobre los problemas de circulación.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6	SA7	SA8	SA9	SA10
Comprensión lectora		X		X		X		X		X
Expresión oral y escrita	X				X				X	
La comunicación audiovisual	X		X						X	
La competencia digital	X				X					
Emprendimiento social y Empresarial			X				X			
Fomento del espíritu crítico y científico		X				X			X	X
Educación emocional y en Valores					X			X		
Igualdad de Género										
La Creatividad	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
La educación para la Salud										
La formación estética		X				X				X
La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable	X		X		X		X		X	
El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.	X			X	X			X	X	
Las TIC y su uso ético y responsable		X				X				X
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza		X	X			X	X			X
Resolución pacífica de conflictos	X			X	X			X	X	
Valores y oportunidades de Castilla y León	X				X				X	

F. Metodología Didáctica.

F.1. Principios Metodológicos

Se determinan los siguientes **principios pedagógicos** que identifican el conjunto de normas que deben orientar la vida del centro educativo, al objeto de articular la respuesta más adecuada posible al alumnado de educación secundaria obligatoria:

- a) La atención individualizada.
- b) La atención y el respeto a las diferencias individuales.
- c) La respuesta ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa.
- d) La potenciación de la autoestima del alumnado.
- e) La actuación preventiva y compensatoria que evite desigualdades derivadas de factores de cualquier índole, en especial de los personales, sociales, económicos o culturales.
- f) La promoción, en colaboración con las familias, del desarrollo integral del alumnado, atendiendo a su bienestar psicofísico, emocional y social, desde la perspectiva del respeto a sus derechos y al desarrollo de todas sus potencialidades.
- g) El trabajo en equipo, favoreciendo la coordinación de los diferentes profesionales que desarrollan su labor en el centro.
- h) La continuidad del proceso educativo del alumnado, al objeto de que la transición de la etapa de educación primaria a la de educación secundaria obligatoria sea positiva.

En toda la etapa se propugna la coexistencia de los estilos directivo e integrador, en función del perfil del alumnado del grupo, siempre desde la óptica de un aprendizaje competencial, donde parte de las decisiones serán tomadas por el alumnado bajo la supervisión continua del docente, fomentando la autonomía e iniciativa personal, e integrando el conjunto de competencias.

Se sugiere propulsar el empleo progresivo y ponderado de metodologías activas tales como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), la clase invertida o la gamificación, en función de las características del alumnado. Dentro de la autonomía pedagógica del docente, se recomienda el uso de materiales adaptados a las características de cada uno de los alumnos, adecuados a los niveles y currículos vigentes, así como el uso de materiales propios del profesorado, con el rigor científico pertinente. Presentaciones interactivas, simuladores y software específico, entre otros, constituyen complementos metodológicos esenciales, y la diversidad en su uso ayudará a que la propuesta sea más dinámica e integradora.

La materia Tecnología y Digitalización necesita de distintos espacios de trabajo: aula de referencia, aula digital y taller, siendo aconsejable la existencia de un aula materia.

En todos ellos se buscará generar un ambiente que fomente el trabajo creativo y colaborativo, bajo estándares de prevención y seguridad. La actividad propuesta será la que nos indique el tipo de agrupamiento: individual, en parejas o en pequeños grupos, con un reparto de tareas rotativo que persiga la consecución global de todas las competencias.

Sintetizando, la metodología será constructivista, con el alumno como protagonista y responsable de su propio aprendizaje, requisito para la consecución de las competencias clave y el Perfil de salida.

F.2. Métodos Pedagógicos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.

La **actividad metodológica** que se apoya en tres principios básicos:

1. - En primer lugar, se hace imprescindible la adquisición de los conocimientos técnicos y científicos necesarios para la comprensión y el desarrollo de la actividad tecnológica.
2. - En segundo, estos conocimientos adquieren su razón de ser si se aplican al análisis de los objetos tecnológicos existentes y a su posible manipulación y transformación, sin olvidar que este análisis se debe enmarcar trascendiendo al propio objeto e integrándolo en el ámbito social y cultural de la época en que se produce.
3. - En tercer lugar, la posibilidad de emular procesos de resolución de problemas a través de una metodología de proyectos se convierte en remate de este proceso de aprendizaje y adquiere su dimensión completa apoyada en las dos actividades precedentes. Además, esta última actividad requiere que el alumnado trabaje en equipo y permite que desarrolle las cualidades necesarias para un futuro trabajo profesional dentro de un grupo.

Para la acción metodológica descrita anteriormente, es el profesorado el que, por medio de la programación de aula, deberá dar forma a los contenidos y objetivos propuestos en el currículo, dando soporte argumental a las acciones correspondientes de análisis y formulación de proyectos. Deberá fomentar la integración de los distintos bloques tecnológicos en las unidades didácticas que establezca, respetando, en todo caso, los contenidos fijados para cada curso, en función de los **condicionantes didácticos** particulares y de la propia lógica del proceso industrial y técnico.

- La asignatura se imparte en el aula-taller o en el aula de ordenadores adjunta donde se dispone de 22 ordenadores más el del profesor que está conectado al cañón de proyección. Cada alumno tendrá asignado un ordenador, salvo cuando el número de alumnos exceda de 22 o cuando se realice algún trabajo en grupo.
- Al menos una vez al trimestre, la realización de trabajos individuales o en grupo deberán ser expuestos en clase con la ayuda de un cañón de proyección, para la valoración de la expresión oral de los alumnos.
- La cuenta de acceso de cada usuario a cada ordenador será privada y cada alumno o grupo de alumnos será responsable de guardar y actualizar los trabajos, en un pen drive, realizados en clase, salvo avería ajena a los usuarios (también aprenderán a guardar los trabajos en el OneDrive de Educacyl). Además, es conveniente que cada alumno disponga de una cuenta de correo electrónico (se utilizará normalmente la facilitada por la Junta de Castilla y León).
- El profesor explicará los contenidos de forma que los alumnos puedan seguir la exposición de contenidos, realizando pequeñas actividades que ayuden a la comprensión de los contenidos. Posteriormente se asignará a los alumnos cuantas tareas prácticas se estimen oportunas para afianzar los contenidos de cada tema. Las distintas tareas se llevarán a cabo preferentemente usando el ordenador y tendrán una duración de una clase lectiva o más, según la actividad y las necesidades de cada alumno.
- La variedad de ejercicios propuestos permitirá el tratamiento de los temas transversales contenidos en la legislación conforme se vayan exponiendo los distintos contenidos de la signatura.
- La mayoría de los contenidos de la Unidad 7 se irán viendo de forma transversal en los temas anteriores, ya que, muchos de los ejercicios o tareas intentarán desarrollarse en soporte informático.

F.3. Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios

- o Los proyectos serán abiertos para que el alumnado sienta interés por la temática propuesta en cada uno de los proyectos, cumpliendo una serie de condiciones marcadas por el profesor.
- o Se trabajará en grupos de 2, 3 o 4 personas y en otras ocasiones individualmente.
- o Las memorias, buscar información, etc..., la exposición o presentación del proyecto se realizará con las Tecnologías de la información y la comunicación disponibles en el aula.
- o Se utilizarán las aplicaciones de simulación de circuitos eléctricos, electrónicos y sistemas mecánicos para comprobar su buen funcionamiento antes de montarlos.
- o Se trabajará con simuladores de autómatas que permitan construir proyectos diversos.

G. Concreción de los proyectos significativos.

Desde la materia Tecnología y Digitalización se desarrollarán algunos de los siguientes proyectos significativos y relevantes y la resolución colaborativa de problemas, que refuerzan la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado:

1. Proyecto. Construcción de una Garra o Edificación con materiales reciclados
2. Proyecto. Diseño de tu habitación o espacio ideal.
3. Proyecto. Diseño y construcción de estructuras eficientes
4. Proyecto. Diseña de una página web
5. Proyecto. Construye un juego como el Tangram
6. Proyecto. Diseña y construye la iluminación de una vivienda
7. Proyecto. Diseña tu Entorno personal de aprendizaje
8. Proyecto. Diseña y regula el funcionamiento de un semáforo con Arduino.

Todos los proyectos tienen carácter disciplinar, algunos proyectos son interdisciplinarios y se apoya en conocimientos adquiridos en otras materias, como Lengua, Biología, Física, Historia, Educación Plástica y Visual y Matemáticas.

Los proyectos se adaptarán o modificarán teniendo en cuenta el tipo de alumnado y las necesidades educativas.

H. Materiales y recursos de desarrollo curricular

Los criterios de selección de los materiales curriculares que hemos adoptado son:

- ✓ Adecuación al contexto educativo del centro.
- ✓ La adecuación a los criterios de evaluación.
- ✓ Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de los contenidos transversales.
- ✓ La acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
- ✓ La variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
- ✓ La claridad y amenidad gráfica y expositiva.

a. Materiales didácticos de desarrollo curricular

– Materiales y recursos primarios: cuadernos, apuntes propios, cuaderno específico para resolución de ejercicios, OneNote (bloc de notas), etc.

También se utilizará el libro de texto “Tecnología y digitalización I” de la editorial Oxford, (Castilla y León) junto a su plataforma material blinklearning <https://www.oup.es/en/digital>.

Bibliografía: los alumnos dispondrán, en el aula-taller, de una pequeña biblioteca con ejemplares de diferentes editoriales, revistas científicas, catálogos de máquinas y herramientas...

- Aula-taller: Se dispone de un taller de Tecnología con los instrumentos de medida, aparatos, máquinas, herramientas, entrenadores y material necesario para la realización de prácticas y proyectos.

- Materiales: contamos con diverso material y herramientas proporcionadas al centro al dotar el aula-taller de tecnología y algunas compradas con posterioridad. Además, durante este curso se adquirirán los materiales y herramientas necesarias, si el presupuesto del Centro lo permite, para el desarrollo de esta programación.

- Se dispone de medios audiovisuales: contamos con cañón proyector que está conectado al ordenador para poder realizar presentaciones en PowerPoint de las unidades didácticas correspondientes, poder seguir el libro de texto digital, visionado de algunos videos interesantes de YouTube relacionados con los temas que se estén tratando en ese momento... .

- Se dispone de medios informáticos: contamos con un aula de ordenadores que permite trabajar como máximo a dos alumnos por ordenador. En cada uno de ellos se encuentran instalados los programas necesarios para el seguimiento de esta programación. En los dos primeros trimestres se trabajará principalmente con aplicaciones de ofimática y de Internet, y algunos programas gratuitos de simulación sencillos, además, se trabajará con programas de diseño asistido por ordenador, simuladores eléctricos.

- Aula virtual (plataforma MOODLE/TEAMS): permite intercambio educativo entre el profesor y el alumno.

b. Recursos didácticos digitales (Herramientas/Aplicaciones TIC)

- Contamos con cañón proyector que está conectado al ordenador para poder realizar presentaciones en PowerPoint de las unidades didácticas correspondientes, poder seguir el libro de texto digital, visionado de algunos videos interesantes de YouTube relacionados con los temas que se estén tratando en ese momento...

- Se dispone de medios informáticos: contamos con un aula de ordenadores que permite trabajar como máximo a dos alumnos por ordenador. En cada uno de ellos se encuentran instalados los programas necesarios para el seguimiento de esta programación. En los dos primeros cursos se trabajará principalmente con aplicaciones de ofimática y de Internet, y algunos programas gratuitos de simulación sencillos. Además, se trabajará con programas de diseño asistido por ordenador y simuladores eléctricos, y programación de robots y sistemas automáticos muy básicos.

Además, para la posible realización de trabajos, los alumnos disponen de la bibliografía y medios de TICs con los que cuenta el Centro.

- Aula virtual (plataforma MOODLE/TEAMS): donde habrá un intercambio educativo entre el profesor y el alumno si así se estima oportuno.

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

Esta materia exige la configuración y la transmisión de las ideas e informaciones. Así pues, el cuidado en la precisión de los términos utilizados, en el encadenamiento adecuado de las ideas o en la expresión verbal de las relaciones hará efectiva esta contribución. El dominio de la terminología específica permitirá, además, comprender suficientemente lo que otros expresan sobre ella. El uso sistemático del debate sobre aspectos que estén relacionados, por ejemplo, con las redes sociales, ventajas y desventajas, o sobre aspectos relacionados con la biotecnología y sus aplicaciones a la salud humana y a la experimentación, contribuye también a la competencia en **comunicación lingüística**, porque exige ejercitarse en la escucha, la exposición y la argumentación. Así pues, el hecho de comunicar ideas y opiniones, imprescindibles para lograr los objetivos relacionados con una visión crítica de las repercusiones de la actividad humana sobre el medioambiente, fomenta el uso tanto del lenguaje verbal como del escrito. La valoración crítica de los mensajes explícitos e implícitos en los medios de comunicación, como, por ejemplo, en la prensa, puede ser el punto de partida para leer artículos tanto en periódicos como en revistas especializadas, estimulando de camino el hábito para la lectura.

Existen cuatro dimensiones generales de la competencia lingüística, que son:

Hablar y escuchar, es decir, ser competente en la expresión y comprensión de mensajes orales que se intercambian en situaciones comunicativas diversas.

Leer, es decir, ser competente a la hora de comprender y usar textos diferentes con intenciones comunicativas también diferentes.

Escribir, es decir, ser competente a la hora de componer diferentes tipos de texto y documentos con intenciones comunicativas diversas.

El dominio y el progreso de estas competencias en las dimensiones de hablar y escuchar, y leer y escribir, tendrá que comprobarse a través del uso que hace el alumnado en situaciones comunicativas diversas. Pueden servir de pautas los siguientes ejemplos de situaciones, actividades y tareas, que en su mayoría se realizan diariamente y que se pueden considerar para evaluar la consecución de esta competencia:

Hablar y escuchar

- La presentación de dibujos, fotografías, diagramas, etc. con la intención de que el alumno, individualmente o en grupo reducido, describa, narre, explique, razone, justifique, valore a propósito de la información que ofrecen estos materiales.
- La presentación pública, por parte del alumnado, de alguna producción elaborada personalmente o en grupo, sobre alguno de los temas que puedan tratarse en clase.
- La exposición en voz alta de una argumentación, de una opinión personal, de los conocimientos que se tienen en torno a algún tema puntual, como respuesta a preguntas concretas, o a cuestiones más generales, como pueden ser: “¿Qué sabes de...?”, “¿Qué piensas de...?”, “¿Qué quieres hacer con...?”, “¿Qué valor das a...?”, “¿Qué consejo darías en este caso?”.

Leer

- Hacer la lectura en voz alta, en todas las sesiones de clase, de la parte correspondiente a los contenidos a tratar en esa sesión, del libro de texto o cualquier otro documento usado como recurso, y evaluar ciertos aspectos: velocidad, entonación, corrección, ritmo, fonética.
- A partir de la lectura del enunciado de las actividades a desarrollar, obtener la idea principal de la cuestión que se propone, para poder dar la respuesta adecuada. Sobre todo, de la lectura de los **enunciados de los problemas**.
- Incorporar en un texto las palabras o ideas que faltan, identificar las que expresan falsedad, adelantar lo que el texto dice, a medida que se va leyendo.

- A partir de la lectura de un texto determinado (periódico, revista...), indicar qué cuadro, qué representación, qué gráfico, qué título de entre diversos posibles es el más adecuado para el conjunto del texto o para alguna parte del mismo, y extraer conclusiones.
- Búsqueda y realización de biografías de grandes científicos y lectura de parte de estas.

Escribir

- Componer un texto libre sobre un determinado tema, a partir de alguna razón que lo haga necesario.
- A partir de la lectura de un texto determinado, elaborar un resumen.
- Escribir al dictado o realizar algún que otro ejercicio o actividad que el profesor puede proponer en cualquier momento como complemento a los contenidos tratados en las sesiones de trabajo.

Actividades

- Lectura semanal de artículos científicos o curiosidades que acompañan al libro de texto o que se les pueda proporcionar por parte del profesor, así como de artículos de internet, periódicos y revistas relacionados con la Tecnología, completados con la realización de actividades relacionadas.
- Exposición oral de un trabajo de investigación realizado por el alumno o en grupo de máximo 4 alumnos.

Durante el proceso de diseño del proyecto, los alumnos deberán hacer uso de la pequeña biblioteca de aula, dotada con libros de texto, enciclopedias, catálogos..., donde tendrán que leer y buscar información para poder documentar la memoria que deben elaborar. También harán uso de Internet para la búsqueda de información en el desarrollo de las diferentes actividades.

En cuanto a la capacidad de expresarse correctamente uno de los objetivos generales de la etapa y que luego se desarrolla en cada uno de los cursos es “expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.”.

J. Actividades complementarias y extraescolares

Relación de actividades complementarias y extraescolares organizadas desde la materia previstas y la vinculación con las unidades de trabajo o contenidos trabajados

Los alumnos asistirán a cuantas actividades relacionadas con el currículo de Tecnología organice el Centro.

Se estudiarán en cada caso las propuestas que lleguen durante el curso y, si es el caso, se organizarán y se pedirá puntualmente la correspondiente autorización al Consejo escolar.

J.1. Actividades Complementarias/Extraescolares

Durante este curso, no tenemos previsto la realización de ninguna actividad extraescolar con los alumnos de 1ºESO

K. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

Los criterios de evaluación van asociados a los contenidos, distribuidos por bloques, al igual que los estándares de aprendizaje evaluables:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Peso	Instrumentos de Evaluación
1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura.	5%	Pruebas escritas Producciones escritas Producciones digitales Prácticas de taller Diseño del proyecto Observación sistemática
1.2 Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico.	5%	
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.	5%	
1.4 Redactar documentación de forma que se transmita la información técnica relativa a la solución creada de una manera organizada, utilizando medios digitales, como procesadores de textos y presentaciones a un nivel inicial.	5%	
2.1 Idear y diseñar soluciones originales y eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	5%	Pruebas escritas Producciones escritas Producciones digitales Prácticas de taller Diseño del proyecto Observación sistemática
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.	5%	
2.3 Registrar descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada, empleando medios digitales.	5%	
3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud.	5%	Pruebas escritas Producciones escritas Producciones digitales Prácticas de taller Diseño del proyecto Observación sistemática
3.2 Comprender y analizar los usos y el impacto ambiental asociados a la madera y los materiales de construcción, interpretando su importancia en la sociedad actual, empleando técnicas de investigación grupal y generando propuestas alternativas de uso cuando ello sea posible, desde una óptica constructiva y propositiva.	5%	
3.3 Manejar a nivel básico simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológicos, creando soluciones e interpretando los resultados obtenidos.	5%	
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.	5%	Pruebas escritas Producciones escritas Producciones digitales Prácticas de taller Diseño del proyecto Observación sistemática
4.2 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos, usando aplicaciones CAD 2D y 3D y software de modelado 2D y 3D.	5%	
4.3 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos en dos y tres dimensiones, de forma manual y digital, empleando adecuadamente las vistas, escalas y acotaciones, y respetando las normas UNE.	5%	

4.4 Difundir en entornos virtuales la idoneidad de productos para distintos propósitos, respetando la "etiqueta digital" (netiqueta) y comunicando interpersonalmente de modo eficaz.	5%	
5.1 Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa, y respetando los derechos de autoría.	5%	Pruebas escritas Producciones escritas Producciones digitales Prácticas de taller Diseño del proyecto Observación sistemática
5.2 Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada, y aplicando herramientas de edición que añadan funcionalidades.	5%	
5.3 Adoptar la reevaluación y la depuración de errores como elementos del proceso de aprendizaje, aplicando la realimentación de secuencias de programación, fomentando con ello la autoconfianza y la iniciativa.	5%	
6.1 Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y discriminando las tareas y eventos que los optimizan.	5%	Pruebas escritas Producciones escritas Producciones digitales Prácticas de taller Diseño del proyecto Observación sistemática
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.	5%	
6.3 Manejar y representar datos de diversas fuentes generando informes gráficos con distinto software.	5%	

a) Procedimientos de evaluación y criterios de calificación

Al comienzo del curso, a los alumnos se les realizará una prueba individual escrita para evaluar los conocimientos, intereses y actitudes previas al inicio del curso, con varias finalidades.

- ✓ Determinar el nivel de conocimientos y destrezas del que parte cada alumno y confirmar la diversidad de características entre los alumnos de un mismo grupo.
- ✓ Determinar el nivel de conocimientos y destrezas del que parte cada grupo-clase de forma global.
- ✓ Determinar las expectativas de los alumnos frente a la asignatura.

Además de la citada prueba, y sobre todo en el aula-taller, se empleará el método de la observación, con el fin de detectar posibles problemas o deficiencias en el campo de los contenidos procedimentales.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa e integradora, utilizando como referentes los conocimientos adquiridos, así como el desarrollo de los objetivos generales y de las competencias básicas. El carácter continuo de la evaluación debe permitir al profesor constatar los progresos realizados por cada alumno, partiendo de su particular situación inicial y atendiendo a la diversidad de capacidades, actitudes, ritmos y estilos de aprendizaje. Asimismo, la evaluación se realizará de forma que permita al alumno tomar conciencia de su nivel de aprendizaje y favorecer sus procesos de construcción del conocimiento.

Para evaluar el aprendizaje de los alumnos se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Observación diaria del alumno en clase:
 - Asistencia, puntualidad, interés y participación

- Su comportamiento es correcto y contribuye a mantener el orden
- Realiza las actividades, ejercicios y tareas propuestas en clase y las de casa
- Cuaderno del alumno (en formato papel y digital)
 - Orden y limpieza
 - Contenidos
 - Ortografía
 - Expresión escrita y gráfica
- Realización de trabajos prácticos y proyectos en el taller
 - Utiliza las herramientas y los instrumentos de medida adecuadamente
 - Respeto las normas de seguridad e higiene en cada momento
 - Aprovechamiento adecuado del material
 - Asume sus responsabilidades individuales
 - Cooperar y colaborar en el buen funcionamiento del grupo
 - Originalidad, acabado y funcionamiento de los proyectos contruidos
- Elaboración de trabajos teóricos y memorias
 - Entrega en los plazos establecidos
 - Presentación
 - Contenidos
 - Planos, croquis, esquemas mecánicos, esquemas eléctricos
- Trabajos en el aula de informática
 - Utiliza adecuadamente los medios informáticos
 - Realiza correctamente los ejercicios
 - Sigue las normas o pautas dadas

b) Criterios de calificación

El departamento de Tecnología ha decidido elaborar unos criterios de calificación generales para todos los cursos de la ESO, teniendo en cuenta el nivel inicial del que parten los alumnos. Tendrán como referente principal el cumplimiento de las competencias clave y de los objetivos y la aplicación de los criterios de evaluación, los cuales están relacionados con los contenidos de cada una de las unidades didácticas o temas desarrollados en la programación.

Mediante los procedimientos previstos en el anterior punto el profesor evaluará y calificará los criterios de evaluación enumerados en la asignatura. Tal y como se ha acordado en este departamento, todos los criterios de evaluación tendrán el mismo peso. Sin embargo, el profesor valorará el peso porcentual de cada ítem evaluable en función de los criterios evaluados en cada prueba, trabajo o práctica y el número de estas realizadas. La herramienta para los cálculos de las notas de las competencias clave se pueden realizar, en principio, utilizando la Hoja de Excel facilitada por la Junta de Castilla y León para este fin.

Al final de cada evaluación el profesor informará al alumno de la calificación obtenida y los criterios evaluados.

Las calificaciones finales serán:

- Insuficiente: 0, 1, 2, 3 y 4
- Suficiente: 5
- Bien: 6
- Notable: 7 y 8
- Sobresaliente: 9 y 10

Para calcular la nota final de curso (convocatoria ordinaria) de la asignatura se hará la media aritmética de los criterios evaluados, teniendo en cuenta que todos tienen el mismo peso.

En caso de ausencia el día de realización de una actividad o examen, el alumno podrá realizarlo el siguiente día lectivo que acuda al Centro, siempre y cuando justifique adecuadamente su ausencia. En caso contrario, se calificará con insuficiente.

Aquellos alumnos que se comporten con falta de honradez en la realización de cualquier tipo de prueba o ejercicio, que hagan uso de material no autorizado, o que copien o intenten copiar (incluido el uso de cualquier dispositivo físico, electrónico, etc. que almacene información) abandonarán inmediatamente la prueba o ejercicio a la que se le aplicará un cero.

La asistencia a clase es obligatoria. En el caso de faltas de asistencia a clase injustificadas, cuando el número de éstas sea superior al número de horas de clase semanales más una se le advertirá al alumno por escrito. A la tercera notificación de este tipo dentro del mismo curso, el alumno perderá el derecho a la evaluación continua. Los alumnos con pérdida de derecho a evaluación continua realizarán un examen global de la materia al término del curso académico.

- Será necesario mantener una actitud positiva en el trabajo diario y en los trabajos en grupo. La nula colaboración en la clase o en el grupo podrá suponer el suspenso en la evaluación
- Los trabajos, informes, memorias, proyectos... deberán estar entregados en los plazos establecidos para poder aprobar. No se valorará ningún trabajo presentado fuera del plazo o entregado de forma distinta a la indicada (las tareas de más de una semana siempre serán entregadas en la plataforma de TEAMS).
- La mala utilización de los medios informáticos, de las herramientas de aula-taller y el incumplimiento de las normas de seguridad, podrá ser considerado como falta muy grave pudiendo derivar en el suspenso de la evaluación

L. Atención a las diferencias individuales del alumnado

L.1. Generalidades sobre la atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

No es posible enseñar y que todos aprendan del mismo modo o a igual ritmo; cada persona aprende con su manera de ser, de pensar, de sentir y de hacer. Este procedimiento exige que el alumno se haga responsable de su propio aprendizaje.

Así pues, la principal medida que se puede emplear para atender a la diversidad es la Adaptación Curricular, que es aplicable al alumnado con NEE, así como los que tienen dificultades específicas de aprendizaje, trastornos por déficit de atención o hiperactividad. Esta Adaptación Curricular se llevará a cabo mediante un programa de intervención educativa personalizada que desarrolle los distintos objetivos y competencias previstos. Esta adaptación solo se aplica si está prescrita por un informe psicopedagógico. Se realizará de forma coordinada entre el profesor de Tecnología y un profesor de apoyo a las necesidades específicas de apoyo educativo.

L.2. Planes específicos:

L.2.1. De refuerzo,

- ✓ Durante el transcurso de las evaluaciones, se irán proponiendo actividades y ejercicios de repaso y refuerzo para aquellos alumnos que se detecten y que presenten dificultades en el aprendizaje de la materia. Previamente, en clase, se le habrá explicado, de nuevo, aquellos contenidos que el alumno manifieste no haber comprendido correctamente.
- ✓ En la convocatoria extraordinaria de junio para los alumnos suspensos en mayo no se contabilizarán los porcentajes indicados en los criterios de calificación obtenidos durante el curso. Constará de un único examen de mínimos que incluirá los contenidos trabajados durante el curso (teóricos y prácticos) puntuándose de 0 a 10 puntos. La prueba será similar a las realizadas durante el curso. Excepcionalmente, el profesor podrá mandar un trabajo relativo al examen extraordinario que se vaya a realizar indicando la obligatoriedad de su entrega el día del examen.

L.2.2. De recuperación,

- ✓ Los alumnos de 1ºESO no tienen suspensa la Tecnología y Digitalización de cursos anteriores, ya que, llegan nuevos al Centro y han cambiado de etapa.

L.2.3. De enriquecimiento curricular.

- ✓ Para el alumnado cuyo progreso y características lo requiera, se aplicará un plan de enriquecimiento curricular que se ajustará a lo establecido en la propuesta curricular.

L.3. Adaptaciones curriculares

Para el tratamiento a la diversidad se utilizarán varios recursos. Entre ellos cabe resaltar:

- No significativas:
- ✓ La realización de un elevado número de actividades de carácter abierto, en unos casos de tipo individual y en otros en equipo, en el que el alumnado tiene que buscar y seleccionar información.
- ✓ Integración de alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales, en grupos de trabajo mixtos y diversos, con objeto de que en ningún momento se puedan sentir discriminados, al mismo tiempo que el profesor procurará suministrarles el apoyo que demanden, así como el estímulo que considere oportuno, con objeto de reforzar esa integración.
- ✓ A través de la lectura de material complementario (libros de divulgación científica sobre el tema tratado, documentación técnica, folletos, catálogos, etc.) que se encuentre en la biblioteca.
- ✓ En las pruebas escritas y en el resto de actividades que requieran de un tiempo determinado, se les proporcionará un tiempo mayor para su realización, en función del grado de necesidad que presente el alumnado.

Las tareas que genera el proceso de resolución de problemas se podrán graduar en función de la diversidad de intereses, motivaciones y capacidades de modo que todos los alumnos experimenten un crecimiento efectivo y un desarrollo real de sus capacidades. Para conseguir la adecuación a la diversidad de intereses, se permite la elección entre una amplia gama de problemas que son semejantes respecto de las intenciones educativas. Un mismo problema tiene múltiples soluciones tecnológicas entre las que el alumno puede escoger, dependiendo de sus posibilidades. Además, cabe guiar en mayor o menor medida el proceso

de solución, proporcionando instrucciones adecuadas, fuentes de información y objetos ejemplificadores; sin que ello suponga coartar la creatividad. Se ha de prestar especial atención a la diversidad de intereses entre chicos y chicas, superando todo tipo de inhibiciones e inercias culturales, de forma que se promueva un cambio de actitudes sociales respecto a la igualdad de derechos y oportunidades entre ambos sexos.

Se organizará el reparto de tareas entre los componentes del grupo, aunque deberá procurarse que en el reparto exista variedad y movilidad.

Las actividades manuales también pueden servir como medio de atención a la diversidad, aunque debe tenerse en cuenta que la Tecnología no es una materia con intención de preparar profesionales. La posibilidad de graduar la dificultad de las tareas mediante la mayor o menor concreción es también interesante como respuesta a la diversidad. La concreción de las tareas y el grado de autonomía del alumno son inversamente proporcionales.

- **Significativas:**
Las adaptaciones curriculares significativas se realizarán de acuerdo a las necesidades educativas especiales que presente el alumno, en cada caso particular y contando, en todo momento, con el asesoramiento del departamento de orientación del Centro.

M. Secuencia de unidades temporales de programación.

	SESIONES	
PRIMER TRIMESTRE	U TEMPORAL 1. El método de proyectos	10 sesiones
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1	10 sesiones
	U TEMPORAL 2. Expresión y comunicación de ideas	8 sesiones
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2	9 sesiones
SEGUNDO TRIMESTRE	U TEMPORAL 3. Materiales de uso técnico	8 sesiones
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3	4 sesiones
	U TEMPORAL 4. Estructuras	6 sesiones
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4	4 sesiones
	U TEMPORAL 5. Mecanismos	6 sesiones
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5	3 sesiones
TERCER TRIMESTRE	U TEMPORAL 6. Circuitos eléctricos y electrónicos	8 sesiones
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6	5 sesiones
	U TEMPORAL 7. Hardware y Software	6 sesiones
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7	6 sesiones
	U TEMPORAL 8. Programación y pensamiento computacional	10 sesiones
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 8	4 sesiones

La unidad 7 se irá viendo de forma transversal en cada una de las unidades anteriores.

N. Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente

N.1. De la Programación de Aula

¿QUÉ EVALUAMOS?	¿CUÁNDO?	¿QUIÉN?	INSTRUMENTO TÉCNICA EVALUADORA	0
☐ El proceso de elaboración de la programación de aula.	Durante la elaboración	Profesor	Análisis	
☐ El Contenido de la programación de aula	Trimestral	Departamento	Análisis y revisión	
☐ El Grado de cumplimiento de lo establecido en la programación de aula.	Mensualmente	Departamento	Revisión	
☐ El procedimiento de revisión de la programación de aula.	Trimestral	Departamento	Consenso	
☐ Propuesta de mejora	Trimestral	Departamento		

N.2. De la práctica docente

¿QUÉ EVALUAMOS?	¿CUÁNDO?	¿QUIÉN?	INSTRUMENTO O TÉCNICA EVALUADORA
☐ Planificación de la Práctica docente.	Inicio curso	Departamento	Análisis
☐ Coordinación docente departamental	Siempre	Departamento	Debate
☐ Coordinación docente entre el equipo docente de los grupos	Todo el curso	El equipo docente	Análisis
☐ Motivación inicial del alumnado	Comienzo de cada U.D.	Profesor y alumnos	Debate, cuestionario
☐ Motivación durante el proceso	Final de cada U.D.	Profesor y alumnos	Debate, cuestionario
☐ Desarrollo de las actividades	Final de cada U.D.	Profesor y alumnos	Debate, cuestionario
☐ Clima del aula	Semanalmente	Profesor y alumnos	Cuestionario y debate
☐ Organización del aula	Trimestral	Departamento	Análisis
☐ Ajuste a la programación	Trimestral	Departamento	Análisis
☐ Recursos y Materiales didácticos utilizados	Trimestral	Departamento y alumnos	Análisis, cuestionario y debate
☐ Criterios de evaluación e indicadores de logro.	Trimestral	Departamento	Análisis
☐ Instrumentos de evaluación utilizados	Trimestral	Departamento	Análisis
☐ Información al alumnado	Mensual	Departamento y alumnos	Análisis, cuestionario
☐ Propuesta de mejora	Trimestral	Departamento y alumnos	Análisis, debate y conclusiones

O. Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica

INDICADORES DE LOGRO	¿CUÁNDO?	¿QUIÉN?	INSTRUMENTO O TÉCNICA EVALUADORA
<ul style="list-style-type: none"> Grado de cumplimiento. 	Trimestral	Departamento	Análisis
<ul style="list-style-type: none"> Satisfacción en el desarrollo. 	Trimestral	Departamento	Análisis
<ul style="list-style-type: none"> Resultados Académicos 	Finalización de la Unidad Didáctica. Final evaluación	Profesor, alumnos Departamento	Análisis
<ul style="list-style-type: none"> Propuesta de mejora 	Finalización de cada Unidad Didáctica. Final evaluación	Profesor, alumnos Departamento	Lluvia de ideas, Debate, Conclusiones