

## ÍNDICE GENERAL

### Contenido

1.	Profesorado que imparte la materia. ....	2
2.	Competencias específicas y criterios de evaluación asociados a ellas.....	2
3.	Concreción, agrupamiento y secuenciación de los saberes básicos y de los criterios de evaluación en unidades didácticas.....	4
4.	Procedimientos e instrumentos de evaluación, con especial atención al carácter formativo de la evaluación y a su vinculación con los criterios de evaluación .....	7
5.	Criterios de calificación .....	9
6.	Plan de recuperación de materias pendientes.....	9
7.	Estrategias didácticas y metodológicas: Organización, recursos, agrupamientos, enfoques de enseñanza, criterios para la elaboración de situaciones de aprendizaje y otros elementos que se consideren necesarios.....	9
8.	Plan de implementación de elementos transversales.....	10
9.	Plan de utilización de las tecnologías digitales.....	10
10.	Plan De Atención A La Diversidad.....	11
11.	Metodologías Aplicadas.....	11
12.	Actividades Complementarias Y Extraescolares.....	11
13.	Mecanismos De Revisión, Evaluación Y Modificación De Las .....	11
14.	Programaciones Didácticas En Relación Con Los Resultados Académicos Y Procesos De Mejora.....	11

**1. Profesorado que imparte la materia.**

El profesorado responsable de impartir la materia de Programación y Robótica en 3º ESO será:

Rosa María Bagán Gargallo.

**2. Competencias específicas y criterios de evaluación asociados a ellas.**

**CE.PR.1.**

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.

1.1. 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.

1.2. 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.

**CE.PR.2.**

Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas eléctricos y electrónicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.

2.1. Fabricar objetos o sistemas robóticos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y fundamentalmente electrónica, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

**CE.PR.3.**

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.

3.1. 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.

**CE.PR.4.**

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.

4.1. 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.

**CURSO  
2025-2026**

## **PD-3ESO PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA**

Pg. 3 de 12

4.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.

4.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.

### **CE.PR.5.**

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.

5.1. 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.

5.2. 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.

**3. Concreción, agrupamiento y secuenciación de los saberes básicos y de los criterios de evaluación en unidades didácticas**

Competencias Específicas	Criterios De Evaluación	Ponderación	Saberes Básicos	Unidad didáctica	Instrumento de evaluación
<b>CE.PR.1</b>  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.	1.1. 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.	6%	Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases.	UD 3. Diseño 2D y 3D asistido por ordenador.  UD 4. Electricidad y electrónica básica para montaje de circuitos simulados.  Proyecto de taller.	Análisis de producciones
	1.2. 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.		Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.		
<b>CE.PR.2.</b>  Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas eléctricos y electrónicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	2.1. Fabricar objetos o sistemas robóticos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y fundamentalmente electrónica, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	11%	Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Respeto de las normas de seguridad e higiene.		Análisis de producciones
			Electricidad y electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, diseño y aplicación en proyectos.		

<b>CE.PR.3.</b>  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.	3.1. 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.	6%	Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).  Aplicaciones CAD en dos dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos.  Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos.	UD 3. Diseño 2D y 3D asistido por ordenador.	Análisis de producciones
<b>CE.PR.4.</b>  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.	4.1. 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.	11%	Algorítmica y diagramas de flujo.	UD 1 Fundamentos de programación.  UD 2 Scratch	Análisis de producciones
	4.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial	11%	Aplicaciones informáticas sencillas para ordenadores: Programación por bloques.		

	que añadan funcionalidades a la solución.		Aplicaciones informáticas para ordenadores y dispositivos móviles.	UD 5. Fundamentos de la robótica. Partes básicas de un robot.	
	4.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.	11%	Fundamentos de la robótica. Montaje, control programado de robots de manera física o por medio de simuladores.		Prueba escrita  Análisis de producciones
			Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje.		
<b>CE.PR.5.</b>  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.	5.1. 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.	17%	Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.	UD 6. Aplicaciones de las tecnologías emergentes.	Prueba escrita  Análisis de producciones
	5.2. 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.	16%	Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	UD 7. Tecnología y sostenibilidad.	Prueba escrita  Análisis de producciones

CURSO  
2024-2025

## PD-3ESO PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

Pg. 7 de 12

Estas 7 unidades didácticas se distribuyen a lo largo del curso de la siguiente manera:

Primer trimestre

Unidades

didácticas se distribuyen a lo largo del curso de la siguiente manera:

Primer trimestre

- UD 1. Introducción a la programación
- UD 2. Programación con Scratch
- UD 3. Diseño3D con Tinkercad

Segundo Trimestre

- UD 4. Impresión 3D con Prusa i3
- UD 5. Introducción a la robótica
- UD 6. Robótica con Arduino

Tercer Trimestre

- UD 7. Datos Masivos e internet de las cosas
- Proyectos

En cualquier caso esta distribución temporal está condicionada por los diferentes días festivos y es susceptible de ser cambiada para adaptarse a las condiciones del año.

Competencia específica	CE.	Ponderación	Unidad
100%			

#### **4. Procedimientos e instrumentos de evaluación, con especial atención al carácter formativo de la evaluación y a su vinculación con los criterios de evaluación**

En la materia Programación y robótica, la evaluación del aprendizaje del alumnado es continua y se consigna mediante unas calificaciones numéricas por parte del docente a lo largo de todo el proceso de aprendizaje.

La evaluación es competencial y formativa, se desarrolla a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y será variada. Durante este proceso se informará al alumnado de su evolución y se corregirán los errores de aprendizaje, con el objetivo de que al final del proceso de aprendizaje todo el alumnado adquiera las competencias específicas.

En la evaluación sumativa las memorias de los proyectos y las diferentes actividades realizadas serán una estrategia esencial a la hora de detectar evidencias junto a las pruebas objetivas. En todas las actividades que así lo requieran, se usarán rúbricas en la evaluación para objetivar el proceso de evaluación y hacer conocedor del mismo al alumnado desde el inicio de la actividad.

En las actividades realizadas en grupo la evaluación será individual.

CURSO  
2024-2025

## PD-3ESO PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

Pg. 8 de 12

Se utilizarán actividades de autoevaluación y coevaluación, además de las actividades de evaluación consistentes en pruebas escritas donde el alumnado deberá expresar su nivel de conocimiento de los saberes básicos a través de ejercicios y problemas, saberes básicos que sirven como indicadores del nivel de adquisición de las competencias específicas.

En la evaluación sumativa las memorias de los proyectos y las diferentes actividades realizadas serán una estrategia esencial a la hora de detectar evidencias junto a las pruebas objetivas. En todas las actividades que así lo requieran, se usarán rúbricas en la evaluación para objetivar el proceso de evaluación y hacer conocedor del mismo al alumnado desde el inicio de la actividad.

En las actividades realizadas en grupo la evaluación será individual.

Se utilizarán actividades de autoevaluación y coevaluación, además de las actividades de evaluación consistentes en pruebas escritas donde el alumnado deberá expresar su nivel de conocimiento de los saberes básicos a través de ejercicios y problemas, saberes básicos que sirven como indicadores del nivel de adquisición de las competencias específicas.

Así, considerando lo expresado anteriormente, el proceso de evaluación se plantea mediante la cuantificación de unos instrumentos de evaluación, los cuales se clasifican en dos grupos: producciones por parte del alumnado y pruebas escritas objetivas.

### **1. Producciones por parte del alumnado.**

Con el fin de que el alumnado lleve a cabo un aprendizaje activo que le permita adquirir las competencia específicas se plantea, de manera general, la realización de unas actividades en todas las unidades didácticas, así se harán (1) actividades y ejercicios en el aula, bien de forma individual o en parejas o grupos, (2) actividades para realizar fuera del aula y (3) actividades prácticas, pequeños proyectos y trabajos, presentaciones orales, etc.

En estas actividades se valorará tanto el número de ejercicios y problemas realizados, como la correcta respuesta a las preguntas, el orden y la limpieza, la participación (en las actividades orales) y el uso adecuado del vocabulario propio de la materia.

### **2. Pruebas escritas.**

En todas las unidades didácticas, y condicionadas por la Prueba de Acceso a la Universidad, se realizará al menos una prueba escrita donde se valorará el grado de adquisición de las competencias específicas a través de actividades eminentemente competenciales con las que determinar el nivel de comprensión y razonamiento lógico y, por tanto, evaluar el grado de adquisición de las competencias específicas.

Las pruebas escritas constarán de preguntas teórico-prácticas, ejercicios y problemas.

Además, en aquellas unidades didácticas que las circunstancias lo permitan, se realizarán actividades prácticas, presentaciones orales, etc.

Dado que la evaluación es continua no se realizarán pruebas escritas de recuperación al final de cada periodo de evaluación, sin embargo, es decisión del profesor de la materia la realización de las mismas si lo considera adecuado.

Las preguntas, ejercicios y actividades que se propongan en las pruebas escritas de evaluación global harán referencia exclusivamente a los criterios de evaluación que determina la legislación vigente y con los cuales se cuantifica la adquisición de las competencias específicas.

El curso se organiza en tres periodos de evaluación y cuatro evaluaciones, una inicial que permite valorar inicialmente al alumnado y conocer sus circunstancias de partida y otras tres evaluaciones, dos parciales y una final que engloba todo el curso académico.

## **5. Criterios de calificación**

La calificación del alumnado se hará a través de las pruebas escritas o de las producciones del alumnado y esta calificación supondrá el porcentaje determinado por el criterio de evaluación medido en esa prueba o producción escrita.

Así, en aquellas unidades didácticas donde solo se realice una prueba escrita, esta corresponderá al tanto por ciento asignado al criterio de calificación asignado a esa unidad didáctica mientras que en aquella unidades donde se evalúen producciones del alumnado este porcentaje se repartirá entre la prueba escrita y la producción o producciones.

La calificación obtenida por cada alumno o alumna al final de cada periodo de evaluación se calculará teniendo en cuenta todos los resultados obtenidos en cada una de las unidades didácticas trabajadas hasta esa fecha, de esta manera, en la primera evaluación se considerarán todas las unidades trabajadas hasta esa fecha, en la segunda evaluación las unidades trabajadas en la primera y segunda en conjunto mientras que la evaluación final en el mes de mayo corresponderá a todas las unidades trabajadas a lo largo del curso.

La calificación se obtendrá considerando las calificaciones obtenidas en cada unidad didáctica (indicador del grado de adquisición de las competencias clave) y su ponderación en el conjunto. Para obtener evaluación positiva la calificación obtenida tiene que tener al menos un valor de cinco puntos en un baremo de cero a diez.

La evaluación inicial consistirá en un test o preguntas en el que se valorará si los alumnos han trabajado con Scratch o con algún otro tipo de programación anteriormente y qué conocimientos básicos tienen sobre el temario.

## **1. Actuaciones generales de atención a las diferencias individuales**

Las posibles dificultades que presenten los alumnos en la asignatura se solventarán con materiales de refuerzo que facilite la profesora.

En el curso actual hay varios alumnos que precisan de actuaciones, diagnosticados como ACNES

## **6. Plan de recuperación de materias pendientes**

Para recuperar la materia de Programación y Robótica, la alumna que este curso tiene pendiente la materia dispondrá de una clase en classroom donde deberá realizar una serie de ejercicios. También se le entregará a través de este espacio documentación/apuntes.

En el mes de mayo aproximadamente deberá presentarse a una prueba escrita con parte de los contenidos que no se han trabajado con prácticas informáticas.

## **7. Estrategias didácticas y metodológicas: Organización, recursos, agrupamientos, enfoques de enseñanza, criterios para la elaboración de situaciones de aprendizaje y otros elementos que se consideren necesarios**

Se planifica una metodología activa en la que el alumno sea el centro de la actividad. La materia se organiza en torno a actividades prácticas con el fin de que el alumno, en lugar de ser un elemento pasivo (oyente) frente al profesor y sus explicaciones, sea un elemento activo. Las actividades que

CURSO  
2024-2025

## PD-3ESO PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

Pg. 10 de 12

se proponen permitirán que el alumno aprenda, razon e investigue los diferentes temas que se van a tratar, en este sentido, se diseñarán actividades variadas que permitan que los alumnos afronten los problemas con diferentes perspectivas.

Se dispondrá de diferentes recursos didácticos: fichas de cuestiones confeccionadas por el profesor, pizarra y ordenador para mostrar presentaciones que apoyen las explicaciones de los saberes básicos.

Agrupamientos y organización del trabajo informático.

En el departamento se dispone de aulas dotadas con ordenadores suficientes para que cada alumno o alumna pueda trabajar de forma individual

Materiales y recursos didácticos.

La herramienta informática Google Classroom será el medio mediante el cual obtengan y entreguen las actividades propuestas. Esta aplicación informática se gestiona siempre desde la cuenta corporativa que desde el centro educativo se le proporciona al alumnado.

### **8. Plan de implementación de elementos transversales**

La concreción de este tratamiento, de una manera general, se establece en las siguientes líneas de trabajo:

Comprensión lectora: el alumnado se enfrentará a diferentes tipos de textos (por ejemplo, instrucciones) de cuya adecuada comprensión dependerá la finalización correcta de la tarea.

Expresión oral: los debates en el aula, el trabajo por grupos y la presentación oral de los proyectos son, entre otros, momentos a través de los cuales los alumnos deberán ir consolidando sus destrezas comunicativas.

Expresión escrita: la elaboración de trabajos de diversa índole (informes de resultados, memorias técnicas, conclusiones, análisis de información extraída de páginas web, etc.) irá permitiendo que el alumno construya su portfolio personal, a través del cual no solo se podrá valorar el grado de avance del aprendizaje del alumno sino la madurez, coherencia, rigor y claridad de su exposición.

Comunicación audiovisual y TIC: el uso de las tecnologías de la información y la comunicación estará presente en todo momento, ya que nuestra metodología didáctica incorpora un empleo exhaustivo de tales recursos, de una manera muy activa. El alumnado no solo tendrá que hacer uso de las TIC para trabajar determinados contenidos (a través de vídeos, simulaciones, interactividades...) sino que deberá emplearlas para comunicar a los demás sus aprendizajes; por ejemplo, mediante la realización de presentaciones individuales y en grupo.

Educación en valores: el trabajo colaborativo, uno de los pilares de nuestro enfoque metodológico, permite fomentar el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad, así como la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres. En este sentido, aleantaremos el rechazo de la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. En otro orden de cosas, será igualmente importante la valoración crítica de los hábitos sociales y el consumo, así como el fomento del cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

Emprendimiento: la sociedad actual demanda personas que sepan trabajar en equipo.

### **9. Plan de utilización de las tecnologías digitales**

La materia en sí supone el aprendizaje del uso de las tecnologías digitales, de manera que el propio desarrollo de la materia supone la utilización de las tecnologías digitales.

De hecho, en el departamento se dispone de aulas dotadas con ordenadores suficientes para que cada alumno o alumna pueda trabajar de forma individual.

Además se prevé el uso del teléfono móvil como herramienta para la realización de ciertas

actividades.

#### **10. Plan De Atención A La Diversidad**

Se tienen en cuenta los diferentes intereses y capacidades de los alumnos de forma que se prevén ajustes metodológicos y organizativos de las actividades a realizar y de los contenidos encaminados a posibles actuaciones en alumnos que presenten dificultades de aprendizaje puntuales.

Es importante indicar que todas las actividades que se planteen tienen un único objetivo común: desarrollar al máximo las capacidades individuales del alumnado, y por ello se variarán las actividades (si fuera necesario) hasta hacerlas atractivas para el alumno y así conseguir que participe activamente en su formación.

#### **11. Metodologías Aplicadas**

Se planifica una metodología activa en la que el alumno sea el centro de la actividad. La materia se organiza en torno a actividades prácticas con el fin de que el alumno, en lugar de ser un elemento pasivo (oyente) frente al profesor y sus explicaciones, sea un elemento activo. Las actividades que se proponen permitirán que el alumno aprenda, razona e investigue los diferentes temas que se van a tratar, en este sentido, se diseñarán actividades variadas que permitan que los alumnos afronten los problemas con diferentes perspectivas.

Se dispondrá de diferentes recursos didácticos: fichas de cuestiones confeccionadas por la profesora, pizarra, ordenador, cañón de imagen, Internet y herramientas y materiales propios del aula-taller, que permitirán que los alumnos tengan apoyos que faciliten su trabajo.

#### **12. Actividades Complementarias Y Extraescolares.**

Este curso se ha propuesto las actividades:

- Logiscam en el espacio de Ibercaja. Feria dedicada a la logística. Fecha 22 octubre 2025
- Ciberhéroes en el espacio de Ibercaja destinada a que programen un autómata para que sea capaz de seguir una línea.

#### **13. Mecanismos De Revisión, Evaluación Y Modificación De Las**

#### **14. Programaciones Didácticas En Relación Con Los Resultados Académicos Y Procesos De Mejora.**

De acuerdo con la legislación vigente, el profesorado debe llevar a cabo una evaluación de su programación y de su práctica docente. La evaluación de la programación se basa en las decisiones colectivas del departamento al aprobar la programación general. La programación se establece en base a los objetivos del área dentro de la etapa, por tanto y con el fin de observar la coherencia de la programación, al finalizar el periodo programado se llevarán a cabo una serie de acciones:

- Se valorarán los hechos, conceptos y procedimientos, actitudes, valores y normas, la secuenciación de objetivos, contenidos y actividades, así como la respuesta de los alumnos a

CURSO  
2024-2025

## PD-3ESO PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

Pg. 12 de 12

las actividades propuestas.

- Se observarán y tendrán en cuenta estrategias que hayan puesto en marcha los alumnos, así como sus producciones: trabajos monográficos o búsquedas de datos.
- Se tendrá en cuenta lo realizado durante el curso, para ajustar la programación del siguiente curso.
- Se valorará la interdisciplinariedad, es decir, el contacto con el resto de las asignaturas.
- Se comprobará el efecto causado por las medidas de refuerzo y apoyo, así como el de la evaluación de los aprendizajes.
- Se valorará el efecto de los recursos didácticos utilizados, de las actividades complementarias y extraescolares, valorando tanto la motivación como el aporte de conocimientos complementarios.

La primera variable a evaluar es la dinámica del grupo: colaboración, interacción e integración de los miembros del grupo, participación individual en clase y el grado de confianza alcanzado con el profesor. Desde el punto de vista didáctico, para valorar la coherencia de la metodología empleada, al finalizar el periodo lectivo se comprobará si:

1. Al planificar las actividades de aula, he tenido en cuenta los principios del aprendizaje significativo.
2. Las actividades son adecuadas para la consecución de los objetivos previstos.
3. He utilizado estímulos motivadores y actividades relacionadas con los intereses del alumnado.
4. He respetado el ritmo de aprendizaje y progreso del alumnado.
5. La metodología se ha ajustado a lo previsto en la programación.
6. He utilizado recursos metodológicos variados, en función de los objetivos y contenidos propuestos.
7. Existe un equilibrio entre el trabajo individual y de grupo realizado por los alumnos.
8. He realizado, en su caso, las adaptaciones curriculares más adecuadas al alumnado.
9. El alumnado es consciente en todo momento de sus progresos y dificultades.

Rosa Bagán

Zaragoza 7 octubre 2025