

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	10
a) Producciones por parte del alumnado.	11
b) Pruebas escritas.	11
a) Evaluaciones a lo largo del curso	11
5. Criterios de calificación	11
6. Características de la evaluación inicial, criterios para su valoración, así como consecuencias de sus resultados en la programación didáctica y, en su caso, el diseño de los instrumentos de evaluación	12
7. Actuaciones generales de atención a las diferencias individuales	12
8. Plan de seguimiento de pendientes y plan de refuerzo de alumnado repetidor	13
a) Materiales para recuperar la materia:	13
a) Fechas a tener en cuenta y de las pruebas	14
9. 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	14
10. Plan de implementación de elementos transversales	15
11. Plan de utilización de las tecnologías digitales	16
12. Mecanismos de revisión, evaluación y modificación de las programaciones didácticas en relación con los resultados académicos y procesos de mejora.	16
13. Actividades complementarias y extraescolares	17

1. Profesorado que imparte la materia.

El profesorado responsable de impartir la materia de Tecnología y Digitalización en 3º ESO será:

Rosa María Bagán Gargallo. Grupos 3º B-C; 3º D-E y 3º F.

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

Las competencias específicas de la materia Tecnología y digitalización son 7, las cuales se concretan a través de unos criterios de evaluación asociados a cada una de las competencias. Estas competencias específicas y los criterios de evaluación asociados a cada una de ellas se muestran en la siguiente tabla.

CE.TD.1.
Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.
1.1. Analizar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia. 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas de diversa índole, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de objetos. 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.
CE.TD.2.
Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.
2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa. 2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.
CE.TD.3.
Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.
3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, incluidas máquinas de fabricación digital como las impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

3.2. Medir y realizar cálculos de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos, comprobando la coherencia de los datos obtenidos.

CE.TD.4.

Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.

4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos, la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

CE.TD.5.

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

2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.

2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.

CE.TD.6.

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

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

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.

CE.TD.7.

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

7.1. 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	Ponde ración	Saberes Básicos	Unidad Didáctica	Instrumen to De Evaluació n
CE.TD.1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	1.1. Analizar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.	5 %	3.A.2.Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados.	UD 1 Planificación de proyectos	Prueba escrita Análisis de producciones alumnado Proyecto t
	1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas de diversa índole, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de objetos.	5 %	3.A.3.Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.		
CE.TD.2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	5 %	3.A.6. Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.		

	2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	5 %	3.B.4. Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos.		
CE.TD.3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, incluidas máquinas de fabricación digital como las impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	5 %	3.A.5.Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Introducción a la fabricación digital. Impresoras 3D. Respeto de las normas de seguridad e higiene.		
	3.2. Medir y realizar cálculos de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos, comprobando la coherencia de los datos obtenidos.	20 %	3.A.4.Electricidad y electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.	UD 2 Circuitos eléctricos y electrónicos	Prueba escrita
CE.TD.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	4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos, la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	15%	3.B.2.Técnicas de representación gráfica: vistas, acotación y escalas.	UD 3 Técnicas de representación gráfica	Prueba escrita Análisis de producciones alumnado

comunicar y difundir información y propuestas.					
CE.TD.5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.	5.1. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades.	5 %	3.C.1.Aplicaciones informáticas para ordenadores y dispositivos móviles. Introducción a la inteligencia artificial.	UD4 Sistemas de control programado y robots	Análisis de producciones alumnado Prueba escrita
	5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.	10%	3.C.3.Fundamentos de la robótica. Montaje, control programado de robots de manera física o por medio de simuladores.		
CE.TD.6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.	6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.	10%	3.D.6.Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos (ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados, adicciones, etc.).	UD 6 Sistemas de comunicación. Informática digital	Análisis de producciones alumnado Prueba escrita
			3.D.5.Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.		
			3.D.2.Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.		

	<p>6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.</p>	5%	<p>3.D.4.Herramientas de edición y creación de contenidos. Hojas de cálculo. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.</p> <p>3.B.1.Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).</p> <p>3.D.3.Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.</p>	UD 5 El ordenador y nuestros proyectos Análisis de producciones alumnado Prueba escrita
CE.TD.7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.	<p>7.1. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.</p>		<p>3.E.1.Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.</p> <p>3.E.2.Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p>	

	Resumen de la ponderación de los criterios de evaluación por unidad didáctica. 3º ESO NO BILINGÜE						
	Unidades didácticas						TOTAL Crt.
Criterios de evaluación	1.- PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS	2.- CIRCUITOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS	3.- TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA	4.- SISTEMAS DE CONTROL PROGRAMADO Y ROBOTS	5. EL ORDENADOR Y NUESTROS PROYECTOS	6.-SISTEMAS DE COMUNICACIÓN. INFORMACIÓN DIGITAL	
1.1	1.1. Analizar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.	5%					5%
1.2	1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas de diversa índole, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de objetos.	5%					5%
1.3	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%					5%
2.1	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	5%					5%
2.2	2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	5%					5%
3.1	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, incluidas máquinas de fabricación digital como las Impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	5%					5%
3.2	3.2. Medir y realizar cálculos de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos, comprobando la coherencia de los datos obtenidos.		20%				20%
4.1	4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando		15%				15%
5.1	5.1. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de Inteligencia artificial que añaden funcionalidades.			5%			5%
5.2	5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a Internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.			10%			10%
6.1	6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.					10%	10%
6.2	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%		5%
7.1	.1. 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.				5%		5%
TOT. UD		30%	20%	15%	15%	10%	100%
Las competencias digitales y las asociadas a la resolución técnica de problemas se trabajarán a lo largo de todo el curso de forma transversal.							
1º Evaluación	U1. Planificación de proyectos. U. 2 Circuitos eléctricos y electrónicos Ud. 5 El ordenador y nuestros proyectos						
2º Evaluación	U. 3. Técnicas de representación UD 4.- Sistemas de Control programado y robots.						
3º Evaluación	U.6. Sistemas de comunicación . Proyecto						

Estas 6 unidades didácticas se distribuyen a lo largo del curso de la siguiente manera:

Primer trimestre

- UD 1. Planificación de proyectos
- UD 2. Circuitos eléctricos y electrónicos
- UD 5. El ordenador y nuestros proyectos

Segundo Trimestre

- UD 3. Técnicas de representación gráfica
- UD 4. Sistemas de control programado y robots
- UD 6. Sistemas de comunicación. Información digital

Tercer Trimestre

- UD 1 Planificación de proyectos (Proyecto)

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 Tecnología y digitalización, 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.

Este proceso se inicia con una evaluación inicial realizada a principio de curso a través de cuestionarios focalizados en analizar lo que sabe hacer el alumnado. Con los resultados de esta evaluación se tomarán decisiones en cuanto a la metodología a seguir durante el curso escolar.

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.

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.

a) ***Producciones por parte del alumnado.***

Con el fin de que el alumnado lleve a cabo un aprendizaje activo que le permita adquirir las competencias 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, 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.

b) ***Pruebas escritas.***

Se realizará al menos una prueba escrita por evaluación 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.

a) ***Evaluaciones a lo largo del curso***

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 aquellas unidades donde se evalúen producciones del alumnado este porcentaje se repartirá entre la prueba escrita y la producción o producciones. Este reparto puede variar según las

circunstancias del curso académico, aunque el alumnado conocerá siempre de antemano el valor de cada una de las pruebas y el peso relativo en la calificación final.

La calificación obtenida por cada alumno/na 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.

Los alumnos que no se puedan presentar a una prueba escrita o entregar producciones, deberán presentar un justificante a la profesora de la materia de Tecnología y Digitalización, firmado por madre/padre o tutor legal, documento justificando y manifestando el conocimiento de estas pruebas en la fecha que ha faltado. Este documento quedará custodiado por la profesora de la materia, no servirá el justificante que se le entrega al tutor. En caso de no justificarse estas ausencias, las pruebas o producciones tendrán una nota de valor 0.

En cualquier momento del curso el profesor podrá realizar exámenes o controles sorpresa de la materia que se está viendo y/o de la materia vista hasta esa fecha.

6. Características de la evaluación inicial, criterios para su valoración, así como consecuencias de sus resultados en la programación didáctica y, en su caso, el diseño de los instrumentos de evaluación

La evaluación inicial consistirá en un ejercicio escrito que constará de preguntas relacionadas con los saberes básicos de la materia Tecnología y Digitalización. De acuerdo a los resultados que obtenga el alumnado se diseñará la programación didáctica, considerando la mejor manera de hacer que el alumnado adquiera las competencias específicas de la materia Tecnología y digitalización.

7. Actuaciones generales de atención a las diferencias individuales

Una vez realizada la evaluación inicial, y se han detectado diferencias significativas en algunos alumnos/as, se plantearán actuaciones concretas para facilitar que estos alumnos o alumnas adquieran las competencias específicas, adaptando, igualmente los instrumentos de evaluación.

En el curso actual hay presencia de varios alumnos/as en cada grupo que precisan de actuaciones.

8. Plan de seguimiento de pendientes y plan de refuerzo de alumnado repetidor

Alumnado con la materia pendiente de 2º ESO que cursa 3º ESO en 2025-26

Se comunicará a los alumnos en una reunión que tendrá lugar el **jueves 16 octubre en el segundo recreo aula Taller de Tecnología** y a las familias a través de SIGAD el plan de recuperación de la materia. Pendiente de 2º ESO Tecnología y Digitalización Se les entregará un documento dónde se informa del plan de seguimiento y recuperación de pendientes, que deberán devolver firmado por los padres/tutor.

En la carpeta de la agenda en drive están los PLANES DE SEGUIMIENTO DE PENDIENTES con los informes completados por el profesorado que impartió la materia en el curso 24-25, ordenados por niveles (no por grupos).

El profesor/a responsable completará este informe a lo largo del curso 25-26.

Metodología:

Jueves 16 octubre en el segundo recreo aula Taller de Tecnología tendrá lugar la reunión, para informar a los alumnos por parte de departamento del Tecnología de la metodología y fechas para recuperar la materia pendiente de **2º ESO de Tecnología y Digitalización**, también se informará a las familias a través de la plataforma SIGAD.

La profesora Rosa Bagán ,les guiará e informará. (rmaba@iestiemposmodernos.com)

Metodología:

El alumnado puede recuperar la materia si aprueba con una nota mínima de 5 la primera y la segunda evaluación de “Tecnología y Digitalización II” de 3º ESO. y supera un examen de la parte que no se trabaja en 3º sobre mecanismos y estructuras. En caso de no superar alguna de estas partes deberán presentarse al examen de pendientes que se celebrará previsiblemente en el mes de mayo.

Comunicaciones: Tablones del departamento, correo electrónico y classroom. Los alumnos tienen activada una clase en Classroom. Se les ha enviado una invitación para unirse.

Sesiones de atención a alumnos con materia pendiente.

El alumnado con materias pendientes podrán acudir a sesiones de atención/seguimiento durante el **primer recreo de todos los miércoles**, avisando con antelación a la profesora.

Pruebas escritas:

Prueba escrita sobre **mecanismos y estructuras** en el mes de enero.

Prueba escrita global previsiblemente en el mes de mayo. Se comunicarán la fecha.

Calificación: La nota final será:

La media aritmética de la 1^a, 2^º evaluación de 3º ESO y el examen de mecanismos y estructuras.

Materiales para recuperar la materia:

Cuadernillo de mecanismos y estructuras: Los alumnos/as realizarán las actividades del cuadernillo, obligatoriamente, les servirán para preparar la prueba de pendientes, este cuadernillo, el alumno/a debe entregarlo completo el día de la prueba escrita. Previamente pueden consultar y corregirlo en la sesión del miércoles primer recreo, previo aviso. El cuadernillo está disponible en la conserjería del centro.

Classroom. Con código de clase 2fbjzvvh. Dispondrán de materiales de consulta y ejercicios de repaso voluntarios.

Fechas a tener en cuenta y de las pruebas

Jueves 16 octubre 2º recreo -----Reunión.....Aulas de Tecnología

Miércoles 21 enero 3^a hora -----1^a Prueba escrita y Entrega de cuadernillo (Mecanismos y estructuras)

(Día a determinar posiblemente en mayo)— Prueba global de pendientes.

Estas fechas pueden sufrir cambios por cuestiones organizativas

Alumnado repetidor que cursa 3º ESO en 2025-26

El profesor/a responsable del PLAN DE REFUERZO DE REPETIDORES es aquel o aquella que imparte clase al alumno/a..

El plan de refuerzo de repetidores tiene que ponerse en conocimiento de las familias a comienzo de curso.

1. En la carpeta PLANES DE REFUERZO DE REPETIDORES están los informes completados por el profesorado que impartió la materia en el curso 24-25, ordenados por niveles (no por grupos).

El profesor/a responsable deberá completar este informe a lo largo del curso 25-26.

Hay que informar a las familias, al menos una vez al trimestre, de la evolución de este plan.

Además, es conveniente informar al tutor/a si hay algún aspecto relevante.

9. 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 se proponen permitirán que el alumno aprenda, razona e investigue los diferentes

temas que se van a tratar, en este sentido, se diseñaran 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.

En el curso actual el alumnado utilizará el **libro Tecnología y Digitalización II Serie Geniox** de la editorial Oxford ISBN: 978-01-905-3625-1 como apoyo bibliográfico.

Se utilizará Google Workspace for Education, es un conjunto de herramientas y servicios que Google ofrece a las instituciones educativas para mejorar la colaboración, la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

El cuaderno de trabajo y el diario de clase del alumnado se considera una herramienta más a la hora del estudio, así se considera como cuaderno del alumnado todas las actividades que se realicen a lo largo del curso ordenadas de forma coherente, en cualquiera que sea el formato.

Además, la plataforma educativa Classroom se considera parte del cuaderno. Esta aplicación informática se gestiona siempre desde la cuenta corporativa que desde el centro educativo se le proporciona al alumnado.

10. 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,

alentaremos 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.

11. Plan de utilización de las tecnologías digitales

La CE.TD 6 de la materia supone al 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.

12. Mecanismos de revisión, evaluación y modificación de las 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 unos saberes básicos unos criterios de evaluación determinados por la legislación vigente, 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 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 obtención de los saberes básicos.
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 saberes básicos propuestos.
7. Existe un equilibrio entre el trabajo individual y de grupo realizado por el alumnado.
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.

13. Actividades complementarias y extraescolares

Se han programado las siguientes actividades extraescolares para 3º ESO :

1.-“Ciberhéroes. Navega con seguridad por internet y protégete en el mundo digital” en espacio de ibercaja Actur. El 22 de enero 2026:

Primer grupo de 09:30 a 11:00 (25 alumnos de 3º de la ESO).

Segundo grupo de 11:30 a 13:00 (25 alumnos de 3º de la ESO).

*2.- Visita a una exposición o centro relacionado con los saberes básicos de la materia.

Se han programado las siguientes actividades complementarias:

3.- Derechos digitales dentro del programa de actividades del Ayuntamiento de Zaragoza

4.- Charla impartida por expertos en campos de la Tecnología (En sustitución a las charlas de Román Abadías)