



# Programación

**Materia: TYD1EA - Tecnología y Digitalización****Curso: 1º****ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria**

## Plan General Anual

**UNIDAD UF1: EL PROCESO TECNOLÓGICO. TECNOLOGÍA SOSTENIBLE**Fecha inicio prev.:  
11/09/2024Fecha fin prev.:  
04/10/2024Sesiones prev.:  
11

## Saberes básicos

### A - Proceso de resolución de problemas.

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

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

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

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

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

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

### E - Tecnología sostenible.

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

0.2 - Tecnología sostenible.

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

### Competencias específicas

### Criterios de evaluación

### Instrumentos

Valor máx. criterio de evaluación

### Competencias

1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.

#.1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.

#.1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.

**Eval. Ordinaria:**

- Actividades Informáticas:20%
- Actividades Teórico-Prácticas:30%
- Pruebas escritas:50%

0,769

- CCL
- CD
- CE
- CPSAA
- STEM

**Eval. Ordinaria:**

- Actividades Informáticas:20%
- Actividades Teórico-Prácticas:30%
- Pruebas escritas:50%

0,769

- CCL
- CD
- CE
- CPSAA
- STEM



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

#.7.1.Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.

**Eval. Ordinaria:**

- Actividades Informáticas:20%
- Actividades Teorico-Prácticas:30%
- Pruebas escritas:50%

0,769

- CC
- CD
- STEM

**UNIDAD UF2: EXPRESIÓN GRÁFICA**

**Fecha inicio prev.:**  
07/10/2024

**Fecha fin prev.:**  
15/11/2024

**Sesiones prev.:**  
13

**Saberes básicos**

**B - Comunicación y difusión de ideas.**

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

0.2 - Técnicas de representación gráfica: acotación y escalas.

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

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
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.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades Informáticas:20%</li> <li>• Actividades Teorico-Prácticas:30%</li> <li>• Pruebas escritas:50%</li> </ul>	0,769	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>
4.Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.	#.4.1.Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades Informáticas:20%</li> <li>• Actividades Teorico-Prácticas:30%</li> <li>• Pruebas escritas:50%</li> </ul>	0,769	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• STEM</li> </ul>

**UNIDAD UF3: MATERIALES DE USO TÉCNICO Y HERRAMIENTAS**

**Fecha inicio prev.:**  
16/12/2024

**Fecha fin prev.:**  
31/01/2025

**Sesiones prev.:**  
15

**Saberes básicos**

**A - Proceso de resolución de problemas.**

0.8 - Materiales tecnológicos y su impacto ambiental.

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

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



2.Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	#.2.2.Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas para las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades Informáticas:20%</li> <li>• Actividades Teorico-Prácticas:30%</li> <li>• Pruebas escritas:50%</li> </ul>	0,769	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>
3.Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	#.3.1.Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades Informáticas:20%</li> <li>• Actividades Teorico-Prácticas:30%</li> <li>• Pruebas escritas:50%</li> </ul>	0,769	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCEC</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>
<b>UNIDAD UF4: ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA</b>		<b>Fecha inicio prev.:</b> 03/02/2025	<b>Fecha fin prev.:</b> 28/02/2025	<b>Sesiones prev.:</b> 11

## Saberes básicos

### A - Proceso de resolución de problemas.

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

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
3.Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	#.3.1.Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades Informáticas:20%</li> <li>• Actividades Teorico-Prácticas:30%</li> <li>• Pruebas escritas:50%</li> </ul>	0,769	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCEC</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>
<b>UNIDAD UF5: ESTRUCTURAS</b>		<b>Fecha inicio prev.:</b> 31/03/2025	<b>Fecha fin prev.:</b> 06/05/2025	<b>Sesiones prev.:</b> 11

## Saberes básicos

### A - Proceso de resolución de problemas.

0.5 - Estructuras para la construcción de modelos.

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



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

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

**Eval. Ordinaria:**

- Actividades Informáticas:20%
- Actividades Teorico-Prácticas:30%
- Pruebas escritas:50%

0,769

- CCEC
- CD
- CE
- CPSAA
- STEM

#### UNIDAD UF6: MECANISMOS

Fecha inicio prev.:  
07/05/2025

Fecha fin prev.:  
28/05/2025

Sesiones prev.:  
9

## Saberes básicos

### A - Proceso de resolución de problemas.

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

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
3.Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	#.3.1.Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades Informáticas:20%</li> <li>• Actividades Teorico-Prácticas:30%</li> <li>• Pruebas escritas:50%</li> </ul>	0,769	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCEC</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>

#### UNIDAD UF7: HARDWARE Y SOFTWARE

Fecha inicio prev.:  
18/11/2024

Fecha fin prev.:  
13/12/2024

Sesiones prev.:  
12

## Saberes básicos

### D - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

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

0.6 - Seguridad en la red: amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos (ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados, adicciones, etc).

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
1.Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	#.1.3.Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades Informáticas:20%</li> <li>• Actividades Teorico-Prácticas:30%</li> <li>• Pruebas escritas:50%</li> </ul>	0,769	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>



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.

**Eval. Ordinaria:**

- Actividades Informáticas:20%
- Actividades Teórico-Prácticas:30%
- Pruebas escritas:50%

0,769

- CD
- CP
- CPSAA

#.6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

**Eval. Ordinaria:**

- Actividades Informáticas:20%
- Actividades Teórico-Prácticas:30%
- Pruebas escritas:50%

0,769

- CD
- CP
- CPSAA

#.6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

**Eval. Ordinaria:**

- Actividades Informáticas:20%
- Actividades Teórico-Prácticas:30%
- Pruebas escritas:50%

0,769

- CD
- CP
- CPSAA

**UNIDAD UF8: PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA**

**Fecha inicio prev.:**  
03/03/2025

**Fecha fin prev.:**  
28/03/2025

**Sesiones prev.:**  
12

## Saberes básicos

### C - Pensamiento computacional, programación y robótica.

0.1 - Iniciación a la algoritmia y diagramas de flujo.

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

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

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

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
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. 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.	<b>Eval. Ordinaria:</b>	0,769	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CP</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>
	#.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.	<b>Eval. Ordinaria:</b>		

**UNIDAD UF9: DIGITALIZACIÓN**

**Fecha inicio prev.:**  
29/05/2025

**Fecha fin prev.:**  
16/06/2025

**Sesiones prev.:**  
9



# Saberes básicos

## D - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

0.2 - Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.

0.3 - Herramientas y plataformas de aprendizaje: configuración, mantenimiento y uso crítico.

0.4 - Herramientas de edición y creación de contenidos: instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.

0.5 - Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de evaluación	Competencias
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.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Actividades Informáticas:20%</li><li>• Actividades Teórico-Prácticas:30%</li><li>• Pruebas escritas:50%</li></ul>	0,769	<ul style="list-style-type: none"><li>• CD</li><li>• CP</li><li>• CPSAA</li></ul>
	#.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.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Actividades Informáticas:20%</li><li>• Actividades Teórico-Prácticas:30%</li><li>• Pruebas escritas:50%</li></ul>	0,769	<ul style="list-style-type: none"><li>• CD</li><li>• CP</li><li>• CPSAA</li></ul>
	#.6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Actividades Informáticas:20%</li><li>• Actividades Teórico-Prácticas:30%</li><li>• Pruebas escritas:50%</li></ul>	0,769	<ul style="list-style-type: none"><li>• CD</li><li>• CP</li><li>• CPSAA</li></ul>

## Revisión de la Programación

## Otros elementos de la programación

## Decisiones metodológicas y didácticas. Situaciones de aprendizaje

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

17/10/2024 10:20:57

HAU ZARATA, ELVA

Esta es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico administrativo archivado por la Comunidad Autónoma de Murcia, según artículo 27.3.c) de la Ley 39/2015. Los firmantes y las fechas de firma se muestran en los recuadros. Su autenticidad puede ser contrastada accediendo a la siguiente dirección: <https://sede.carm.es/verificardocumentos> e introduciendo el código seguro de verificación (CSV) CARM-ed26d9c-8c6b-7fab-9ffc-00505069b6280



La organización del tiempo en el desarrollo de los contenidos debe permitir una previsión aproximada de la duración total de las actividades programadas. El tiempo debe ser flexible para poder adaptarse a la diversidad de capacidades, motivaciones e intereses de los alumnos. En este proceso se tiene que considerar la edad de los alumnos, los objetivos del proyecto y las posibilidades de utilización de los recursos humanos y materiales con el fin de sacarles el máximo provecho.

En el desdoble de la clase se impartirán los contenidos de informática de forma alternada con actividades prácticas y de refuerzo en el aula de referencia. De forma general esto se hará en todos los trimestres.

## Medidas de atención a la diversidad

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
En la docencia de esta área el alumnado que presenta dificultades específicas de aprendizaje se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo	Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa están orientadas a responder a las necesidades concretas del alumnado y a la consecución de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria. De la siguiente forma: - Adaptaciones del currículo. - Los desdoblamientos de grupos. - Adaptaciones significativas contenidas en los PAP.			
ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES: Las dispuestas en el PAP para la materia de tecnología de los alumnos con necesidad de adaptación curricular.				
ALUMNADO QUE MUESTRAN POCO INTERÉS Y ESFUERZO: Plantear actividades con objetivos claros y que supongan un reto. Refuerzo positivo cuando el alumno haya realizado con éxito la tarea. Proponer actividades con auto-calificación o con rápida respuesta en los resultados. Aplicar condicionamiento clásico y operante.				
ALUMNADO QUE SUPERAN HOLGADAMENTE LOS OBJETIVOS Y PROBLEMAS PLANTEADOS: Aumentar el nivel de complejidad de los problemas planteados como retos y con un alto nivel de motivación.				

## Materiales y recursos didácticos

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
-------------	---------------



Libro de texto de editorial Oxford en formato digital o papel según el programa de enseñanza, materiales elaborados por el profesor de la asignatura con actividades de refuerzo y profundización. Plataformas de aprendizaje virtual (aula virtual y Google classroom). Aplicaciones de Google drive.

La elección de los materiales didácticos se ha basado en criterios pedagógicos bien fundamentados y coherentes con sus principios metodológicos y las necesidades del alumnado. Los materiales y recursos se han seleccionado y elaborado atendiendo a las capacidades, motivaciones y necesidades del alumnado y las características de las asignaturas del departamento y siempre en concordancia con los contenidos programados. Dichos materiales y recursos están enfocados a que el alumno participe activamente en la adquisición de sus competencias.

## Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar

DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			RESPONSABLES	OBSERVACIONES
	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre		
Las actividades complementarias propuestas estarán relacionadas con los contenidos de las asignaturas del departamento o con algún tema transversal de los propuestos en la programación docente. El departamento de Tecnología no propone ninguna actividad extraescolar por considerar que el alumnado tiene suficiente actividades fuera del horario escolar.					

## Concreción de los elementos transversales

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Durante el curso se desarrollaran los siguientes tema transversales: - la cultura emprendedora. - la educación cívica y democrática haciendo hincapié en el respeto a los demás. - la integración del alumnado procedente de culturas extra comunitarias a la cultura europea. - el desarrollo de habilidades sociales a través del trabajo en grupo.				

## Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje del alumnado

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora. Se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones se adapten a las necesidades del alumnado con necesidades educativas especiales. La evaluación en el área de Tecnología irá encaminada a conseguir las competencias básicas recogidas en esta programación.	La evaluación será adecuada en todo momento y basada en los saberes recogidos en esta programación, en los instrumentos utilizados solamente se valorarán estos y presentarán cuestiones o trabajos relacionados con ellos.			
RECUPERACIÓN EVALUACIÓN ORDINARIA Será una prueba única que contendrá los criterios de evaluación de la evaluación pendiente. Calificada de 0 a 10 puntos y tendrá que superar el 50% de los contenidos de la prueba. También se podrán proponer actividades online o presenciales sobre los saberes y/o criterios de evaluación correspondientes a dicha evaluación.				
RECUPERACIÓN DE ALUMNOS ABSENTISTAS Se seguirán las mismas indicaciones especificadas para la recuperación de los alumnos con asignatura suspensa de cursos anteriores con la diferencia de que la prueba se realizará en la primera semana del mes de junio.				



RECUPERACIÓN DE ASIGNATURA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES Para este curso no hay asignatura pendiente de cursos anteriores.

## Otros

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES		
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre

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

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE Al finalizar cada evaluación se enviarán al alumnado de cada asignatura un cuestionario de evaluación del proceso de enseñanza de dicha asignatura. Así mismo a cada profesor se enviará un cuestionario para la evaluación de su práctica docente al final de cada evaluación, esta información se recogerá también en un cuestionario a nivel de departamento. Todos los cuestionarios se enviarán por correo electrónico en formularios de google.				

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

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
Se promoverán actividades de escritura como toma de anotaciones legibles, indicaciones claras, y uso de un vocabulario específico. Se evitarán actividades que puedan ser plagiadas, aunque se propongan otras con parrafadas cortas.	
Se realizarán lecturas en voz alta de algunos puntos del tema guiando a los alumnos con las oportunas correcciones y fomentando la comprensión lectora. El objetivo es practicar este hábito de forma regular, hacer que el ejercicio desarrolle una lectura reflexiva, compartida, divertida, profunda, etc, poner en común los pensamientos que vayan surgiendo o las dudas, practicar la expresión oral (entonación, volumen, velocidad, intensidad), tomar conciencia de las posibilidades de esta actividad y crear lectores a largo plazo.	
Para desarrollar y mejorar la expresión oral en público, haremos actividades sobre los contenidos que se corregirán tras una exposición en clase por parte de los alumnos: se colocarán frente a sus compañeros para dar sus respuestas o las soluciones a las tareas que se propongan, pudiendo en ocasiones ayudarse de las notas de su cuaderno.	

17/10/2024 10:20:57

HAU ZARATA, ELVA

Esta es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico administrativo archivado por la Comunidad Autónoma de Murcia, según artículo 27.3.c) de la Ley 39/2015. Los firmantes y las fechas de firma se muestran en los recuadros. Su autenticidad puede ser contrastada accediendo a la siguiente dirección: <https://sede.carm.es/verificardocumentos> e introduciendo el código seguro de verificación (CSV) CARM-ea26a9c-8c6b-7fab-9ffc-0050569b6280

