

Programación

Materia: DCR3EA - Digitalización creativa (20,01,30,00,06,40)

Curso: 3º

ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE)

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Digitalización de documentos.

Fecha inicio prev.: 21/09/2022

Fecha fin prev.: 28/09/2022

Sesiones prev.: 4

Saberes básicos

B - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

0.1 - Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y datos.

0.2 - Comunicación y colaboración digital.

0.3 - Creación de contenidos digitales. Licencias y derechos autor. Propiedad intelectual.

0.4 - Aplicación de herramientas digitales para: crear, desarrollar, investigar, explorar, interactuar y presentar en nuevos espacios educativos.

0.5 - Uso responsable, saludable y bienestar digital.

| Competencias específicas | Criterios de evaluación | Instrumentos | Valor máx. criterio de calificación | Competencias |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4.Construir una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles gestiones administrativas, e identificando sus repercusiones EAra hacer un uso activo, seguro, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales y un uso ético de la tecnología. | #.4.2.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:33% Presentaciones:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CC CD CE CPSAA |
| | #.4.4.Analizar las diferentes formas de protección del derecho al olvido digital emergente en los sistemas codificados. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Lista de control:33% Presentaciones:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CC CD CE CPSAA |

UNIDAD UF2: Hardware y software.

Fecha inicio prev.: 05/10/2022

Fecha fin prev.: 12/10/2022

Sesiones prev.: 4

Saberes básicos

C - Programación, ciencia de datos e inteligencia artificial.

0.2 - Introducción a la ciencia de datos. Interpretación de los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Sesgos algorítmicos.

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

| | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.Abordar problemas relacionados con el servicio a la comunidad fomentando un nuevo uso creativo y lúdico de la tecnología en una nueva era digital de pensamiento y creatividad. | #.1.1.Abordar problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real a través de la metodología de aprendizaje-servicio. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:33% Presentaciones:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM |
| | #.1.2.Comprender y desarrollar la capacidad para aplicar las tecnologías digitales a la hora de afrontar situaciones de la vida cotidiana y trabajar el uso creativo y eficiente de las tecnologías en un mundo digitalizado. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Prueba escrita:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM |
| 2.Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales EAra crear y reutilizar contenidos digitales generando nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias. | #.2.3.Crear y modificar contenidos digitales, incluyendo programas informáticos, de forma individual o colectiva respetando los derechos de autor y de propiedad intelectual. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA |
| | #.2.4.Proteger los dispositivos digitales, los datos personales y la privacidad, adoptar de medidas de uso saludable y de bienestar digital para la prevención de riesgos en la salud, tanto física como mental, y la concienciación y promoción de actuaciones conducentes a la protección medioambiental que permita evitar o mitigar el impacto de las tecnologías digitales. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA |

UNIDAD UF3: Representación y diseño en 3D (SketchUp)

Fecha inicio prev.:
19/11/2022

Fecha fin prev.:
30/11/2022

Sesiones prev.:
8

Saberes básicos

C - Programación, ciencia de datos e inteligencia artificial.

0.1 - Introducción al diseño e impresión 3D de prototipos y a la programación creativa.

| Competencias específicas | Criterios de evaluación | Instrumentos | Valor máx. criterio de calificación | Competencias |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.Abordar problemas relacionados con el servicio a la comunidad fomentando un nuevo uso creativo y lúdico de la tecnología en una nueva era digital de pensamiento y creatividad. | #.1.2.Comprender y desarrollar la capacidad para aplicar las tecnologías digitales a la hora de afrontar situaciones de la vida cotidiana y trabajar el uso creativo y eficiente de las tecnologías en un mundo digitalizado. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Prueba escrita:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM |

UNIDAD UF4: Iniciación a la Programación Gráfica con CODE (curso 3)

Fecha inicio prev.:
07/12/2022

Fecha fin prev.:
21/12/2022

Sesiones prev.:
6

Saberes básicos

A - Retos tecnológicos creativos.

0.1 - Desarrollo del pensamiento crítico a través de la resolución de problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real. Metodología de aprendizaje-servicio.

0.2 - Uso de las tecnologías digitales para resolver problemas cotidianos de forma creativa y crítica.

| Competencias específicas | Criterios de evaluación | Instrumentos | Valor máx. criterio de calificación | Competencias |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes EAra diseñar y construir sistemas de control programables y robótica. | #.3.1.Diseñar e imprimir en 3D prototipos, programar empleando los elementos de programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de sistemas de control que añadan funcionalidades. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CD CE CP CPSAA STEM |
| UNIDAD UF5: Iniciación a la Programación Gráfica con CODE (curso 4) | | Fecha inicio prev.: 11/01/2023 | Fecha fin prev.: 25/01/2023 | Sesiones prev.: 6 |

Saberes básicos

A - Retos tecnológicos creativos.

0.1 - Desarrollo del pensamiento crítico a través de la resolución de problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real. Metodología de aprendizaje-servicio.

0.2 - Uso de las tecnologías digitales para resolver problemas cotidianos de forma creativa y crítica.

| Competencias específicas | Criterios de evaluación | Instrumentos | Valor máx. criterio de calificación | Competencias |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.Abordar problemas relacionados con el servicio a la comunidad fomentando un nuevo uso creativo y lúdico de la tecnología en una nueva era digital de pensamiento y creatividad. | #.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM |
| 3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes EAra diseñar y construir sistemas de control programables y robótica. | #.3.3.Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:50% Lista de control:50% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CD CE CP CPSAA STEM |
| UNIDAD UF6: Lenguaje de Programación Gráfica con SCRATCH. | | Fecha inicio prev.: 01/02/2023 | Fecha fin prev.: 23/03/2023 | Sesiones prev.: 16 |

Saberes básicos

C - Programación, ciencia de datos e inteligencia artificial.

0.3 - Desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas e inteligencia artificial.

0.4 - Iniciación a la programación de videojuegos y simulación con drones.

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

| | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.Abordar problemas relacionados con el servicio a la comunidad fomentando un nuevo uso creativo y lúdico de la tecnología en una nueva era digital de pensamiento y creatividad. | #.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM |
| 3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes EAra diseñar y construir sistemas de control programables y robótica. | #.3.3.Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:50% Lista de control:50% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CD CE CP CPSAA STEM |

| | | | |
|---------------------------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|--------------------------|
| UNIDAD UF7: Componentes electrónicos y sensores. | Fecha inicio prev.: 19/04/2023 | Fecha fin prev.: 26/04/2023 | Sesiones prev.: 4 |
|---------------------------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|--------------------------|

Saberes básicos

B - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

0.4 - Aplicación de herramientas digitales para: crear, desarrollar, investigar, explorar, interactuar y presentar en nuevos espacios educativos.

0.5 - Uso responsable, saludable y bienestar digital.

| Competencias específicas | Criterios de evaluación | Instrumentos | Valor máx. criterio de calificación | Competencias |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.Abordar problemas relacionados con el servicio a la comunidad fomentando un nuevo uso creativo y lúdico de la tecnología en una nueva era digital de pensamiento y creatividad. | #.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM |
| 2.Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales EAra crear y reutilizar contenidos digitales generando nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias. | #.2.2.Interaccionar, compartir contenidos y comunicar a través de plataformas, foros y redes sociales usando habilidades sociales, pautas de cortesía y una utilización inclusiva del lenguaje en entornos digitales. Además del compromiso con una ciudadanía activa en el ámbito digital y de la construcción de la identidad digital, desde los perfiles creados en redes sociales hasta los registros de la huella digital. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Lista de control:33% Presentaciones:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA |
| | #.2.3.Crear y modificar contenidos digitales, incluyendo programas informáticos, de forma individual o colectiva respetando los derechos de autor y de propiedad intelectual. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA |
| 3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes EAra diseñar y construir sistemas de control programables y robótica. | #.3.2.Seleccionar, preparar, tratar e interpretar los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Identificar y reducir sesgos en los algoritmos. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CD CE CP CPSAA STEM |

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| #.3.4.Programar aplicaciones informáticas capaces de interactuar con objetos mediante la utilización de tecnologías emergentes empleando los elementos de programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades y soluciones tecnológicas sostenibles para resolver problemas. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CD CE CP CPSAA STEM |
| UNIDAD UF8: Control de circuitos electrónicos (Arduino UNO) | Fecha inicio prev.: 03/05/2023 | Fecha fin prev.: 31/05/2023 | Sesiones prev.: 10 |

Saberes básicos

A - Retos tecnológicos creativos.

0.1 - Desarrollo del pensamiento crítico a través de la resolución de problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real. Metodología de aprendizaje-servicio.

0.2 - Uso de las tecnologías digitales para resolver problemas cotidianos de forma creativa y crítica.

| Competencias específicas | Criterios de evaluación | Instrumentos | Valor máx. criterio de calificación | Competencias |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.Abordar problemas relacionados con el servicio a la comunidad fomentando un nuevo uso creativo y lúdico de la tecnología en una nueva era digital de pensamiento y creatividad. | #.1.1.Abordar problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real a través de la metodología de aprendizaje-servicio. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:33% Presentaciones:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM |
| UNIDAD UF9: Elaboración de Documentación y presentación. | | Fecha inicio prev.: 07/06/2023 | Fecha fin prev.: 21/06/2023 | Sesiones prev.: 6 |

Saberes básicos

D - Ciudadanía, seguridad y bienestar digital

0.1 - Iniciación a las gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.

0.2 - Uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales. Huella digital. Gestión de identidades virtuales.

0.4 - Garantía de los derechos digitales. Derecho al olvido digital.

| Competencias específicas | Criterios de evaluación | Instrumentos | Valor máx. criterio de calificación | Competencias |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 2.Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales EAra crear y reutilizar contenidos digitales generando nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias. | #.2.1.Alfabetizar en información y tratamiento datos para analizar cómo los resultados de las búsquedas son condicionados por los datos personales obtenidos por los motores de búsqueda y por el uso que de ellos hacen sus algoritmos. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:50% Presentaciones:50% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA |

| | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | #.2.2.Interaccionar, compartir contenidos y comunicar a través de plataformas, foros y redes sociales usando habilidades sociales, pautas de cortesía y una utilización inclusiva del lenguaje en entornos digitales. Además del compromiso con una ciudadanía activa en el ámbito digital y de la construcción de la identidad digital, desde los perfiles creados en redes sociales hasta los registros de la huella digital. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Lista de control:33% • Presentaciones:33% • Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA |
| 3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes EAra diseñar y construir sistemas de control programables y robótica. | #.3.4.Programar aplicaciones informáticas capaces de interactuar con objetos mediante la utilización de tecnologías emergentes empleando los elementos de programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades y soluciones tecnológicas sostenibles para resolver problemas. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Diario de clase:33% • Lista de control:33% • Trabajos:34% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM |
| 4.Construir una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles gestiones administrativas, e identificando sus repercusiones EAra hacer un uso activo, seguro, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales y un uso ético de la tecnología. | #.4.1.Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo conscientes de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. Conocer y utilizar los medios de comunicación con las administraciones regionales. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Diario de clase:25% • Lista de control:25% • Presentaciones:25% • Trabajos:25% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA |
| | #.4.3.Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza a la seguridad en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo. | Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% Eval. Extraordinaria: | 0,667 | <ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA |

Revisión de la Programación

Otros elementos de la programación

Metodología

| DESCRIPCIÓN | OBSERVACIONES | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| | Curso | 1º Trimestre | 2º Trimestre | 3º Trimestre |
| Las propuestas de trabajo serán variadas para atender adecuadamente a la diversidad de intereses, capacidades y motivaciones del alumno/a. A largo de este proceso, el profesor fomentará que el alumno/a investigue, proponiéndose la búsqueda de información y la realización de actividades y/o proyectos acorde a sus posibilidades. El uso de las tecnologías de la información y la comunicación será el núcleo central del trabajo en el aula. | | | | |
| 1) Propiciar el desarrollo del sentido crítico y creativo, de análisis, e interpretación. 2) Aprender basándose en experiencias previas. Capacitar en aprendizaje significativo. 3) Interacción alumno-profesor y alumno-alumno permite contraste y ayuda mutua. 4) Implicar alumnado en su enseñanza con información de dónde está y qué falta. 5) Favorecer a aprender por sí mismo y en equipo, buscar información, transferir a lo real. 6) Resaltar el alcance y significación que tiene cada materia en el ámbito profesional. 7) Relacionar contenidos de materia y entre materias. Realizar actividades conjun ... | | | | |
| 10) uso del lenguaje propio de la tecnología. 11) uso de recursos didácticos adecuados, incluyendo las T. I. C. 12) agrupamiento adecuado del alumnado. 13) organización de los espacios y del tiempo. | | | | |

Medidas de atención a la diversidad

| DESCRIPCIÓN | OBSERVACIONES | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| | Curso | 1º Trimestre | 2º Trimestre | 3º Trimestre |
| Una vez se hayan agotado todas las medidas ordinarias de atención a la diversidad se deberán llevar a cabo adaptaciones curriculares. Se entiende por adaptación curricular individual, toda modificación que se realice en los diferentes elementos curriculares (objetivos, contenidos, criterios de evaluación, metodología, organización) para responder a las necesidades educativas especiales que de modo transitorio o permanente pueda presentar un alumno a lo largo de su escolaridad. | | | | |
| DIVERSIDAD El principio de atención a la diversidad en el aula debe entenderse como un modelo de enseñanza adaptativa. Dado que debe atender a cada uno de los alumnos/as de manera individual, serán los profesores y profesoras quienes concreten y desarrollen el currículo básico, adaptándolo a las necesidades y capacidades peculiares de cada alumno/a. Debe ser en la programación de aula (tercer nivel de concreción de contenidos) donde se introduzcan todos aquellos elementos que puedan contribuir al tratamiento de las diferencias y dificultades que tengan nuestros alumnos y alumnas. | | | | |

Evaluación

| DESCRIPCIÓN | OBSERVACIONES | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| | Curso | 1º Trimestre | 2º Trimestre | 3º Trimestre |
| A lo largo de todas las evaluaciones se tendrá en cuenta el proceso seguido por el alumno y se evaluará lo que va aprendiendo para determinar cuál es su situación respecto de los criterios de evaluación propuestos en la programación. | | | | |
| La evaluación la utilizaremos como instrumento para mejorar globalmente el proceso de enseñanza aprendizaje, para conocer no sólo lo que los alumnos saben, sino también, cuáles han sido los avances de su aprendizaje y el esfuerzo dedicado a él, comunicando a cada alumno las sucesivas valoraciones que va realizando sobre su proceso de aprendizaje. | | | | |

Criterios de calificación

| Evaluación ordinaria | OBSERVACIONES | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| | Curso | 1º Trimestre | 2º Trimestre | 3º Trimestre |
| Instrumentos de evaluación: La documentación de los trabajos que van realizando los alumnos, será la prueba escrita que estará en coherencia con los objetivos del área y referida a los criterios de evaluación de los contenidos. | | | | |
| Recuperación de alumnos en evaluación ordinaria | OBSERVACIONES | | | |
| | Curso | 1º Trimestre | 2º Trimestre | 3º Trimestre |
| Las actividades de recuperación para los alumnos que suspendan la 1ª, 2ª, o 3ª evaluación, consistirá en la repetición y reacondicionamiento de los trabajos y proyectos propuestos durante el curso. | | | | |
| Recuperación de alumnos con evaluación negativa de cursos anteriores (Pendientes) | OBSERVACIONES | | | |
| | Curso | 1º Trimestre | 2º Trimestre | 3º Trimestre |
| A los alumnos pendientes de esta asignatura se les pedirá algún trabajo o proyecto que incluya los objetivos del área y se refiera a los criterios de evaluación de los contenidos del curso. | | | | |
| Recuperación de alumnos absentistas | OBSERVACIONES | | | |
| | Curso | 1º Trimestre | 2º Trimestre | 3º Trimestre |
| ALUMNOS CON PERIODOS PROLONGADOS DE ASISTENCIA A CLASE Aquellos/as alumnos/as que tengan un número superior al 30% de las faltas a clase (por cualquier motivo) en la evaluación ó trimestre y han perdido la evaluación continua , se les realizara una prueba escrita (examen), la calificación será la nota que obtenga este examen. | | | | |

| | | | | |
|-------------------------------------------------------------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| Recuperación de alumnos en evaluación extraordinaria (Septiembre) | OBSERVACIONES | | | |
| | Curso | 1º Trimestre | 2º Trimestre | 3º Trimestre |
| No hay convocatoria de septiembre. | | | | |

Materiales y recursos didácticos

| DESCRIPCIÓN | OBSERVACIONES |
|-------------------------------------------------------------|---------------|
| Equipos informáticos del aula. | |
| Software de programación gráfica. | |
| Plataformas de prototipos electrónicos (microcontroladores) | |
| Componentes electrónicos básicos y otros. | |

Actividades complementarias y extraescolares

| DESCRIPCIÓN | MOMENTO DEL CURSO | | | RESPONSABLES | OBSERVACIONES |
|-------------|-------------------|--------------|--------------|--------------|---------------|
| | 1º Trimestre | 2º Trimestre | 3º Trimestre | | |
| | | | | | |

Tratamiento de temas transversales

| DESCRIPCIÓN | OBSERVACIONES | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| | Curso | 1º Trimestre | 2º Trimestre | 3º Trimestre |
| Educación para la igualdad de oportunidades entre ambos sexos Educación del consumidor y Educación ambiental Educación ambiental y Educación del consumidor Educación moral y cívica Educación para la salud Educación del consumidor Educación para la paz | | | | |
| Los temas transversales y hábitos saludables deben estar presentes en toda nuestra interacción con el alumnado mediante nuestro desempeño, opinión, y ejemplo. Además, durante el tratamiento de casi cualquier contenido de esta programación didáctica, y con un poco de práctica, el profesor puede reconducir dicho tratamiento para llegar al tema transversal que quiera. | | | | |

Otros

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

Medidas de mejora

Medidas previstas para estimular e interés y el hábito por la lectura

| DESCRIPCIÓN | OBSERVACIONES |
|-------------------------------------------------------------------|---------------|
| Utilización de prácticas guiadas. | |
| Propuestas que requieren la búsqueda de información por internet. | |

Medidas previstas para estimular e interés y el hábito por la escritura

| DESCRIPCIÓN | OBSERVACIONES |
|-------------------------------------------------------------------|---------------|
| Realización de una memoria descriptiva de cada proyecto realizado | |

Medidas previstas para estimular e interés y el hábito oral

| DESCRIPCIÓN | OBSERVACIONES |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Presentación en el aula de los trabajos y proyectos, utilizando alguna aplicación específica. | |

Indicadores del logro del proceso de enseñanza y de la práctica docente

| COORDINACIÓN DEL EQUIPO DOCENTE DURANTE EL TRIMESTRE | OBSERVACIONES |
|------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Número de reuniones de coordinación mantenidas e índice de asistencia a las mismas | |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Número de sesiones de evaluación celebradas e índice de asistencia a las mismas | |
| AJUSTE DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE | OBSERVACIONES |
| Número de clases durante el trimestre | |
| Estándares de aprendizaje evaluables durante el trimestre | |
| Estándares programados que no se han trabajado | |
| Propuesta docente respecto a los estándares de aprendizaje no trabajados: a) Se trabajarán en el siguiente trimestre; b) Se trabajarán mediante trabajo para casa durante el periodo estival; c) Se trabajarán durante el curso siguiente; d) No se trabajarán; e) Otros (especificar) | |
| Organización y metodología didáctica: ESPACIOS | |
| Organización y metodología didáctica: TIEMPOS | |
| Organización y metodología didáctica: RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS | |
| Organización y metodología didáctica: AGRUPAMIENTOS | |
| Organización y metodología didáctica: OTROS (especificar) | |
| Idoneidad de los instrumentos de evaluación empleados | |
| Otros aspectos a destacar | |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| CONSECUCCIÓN DE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DURANTE EL TRIMESTRE | OBSERVACIONES |
| Resultados de los alumnos en todas las áreas del curso. Porcentaje de alumnos que obtienen determinada calificación, respecto al total de alumnos del grupo | |
| Resultados de los alumnos por área/materia/asignatura | |
| Áreas/materias/asignaturas con resultados significativamente superiores al resto | |
| Áreas/materias/asignatura con resultados significativamente inferiores al resto de áreas del mismo grupo | |
| Otras diferencias significativas | |
| Resultados que se espera alcanzar en la siguiente evaluación | |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| GRADO DE SATISFACCIÓN DE LAS FAMILIAS Y DE LOS ALUMNOS DEL GRUPO | OBSERVACIONES |
| Grado de satisfacción de los alumnos con el proceso de enseñanza: a) Trabajo cooperativo; b) Uso de las TIC; c) Materiales y recursos didácticos; d) Instrumentos de evaluación; e) Otros (especificar) | |
| Propuestas de mejora formuladas por los alumnos | |
| Grado de satisfacción de las familias con el proceso de enseñanza: a) Agrupamientos; b) Tareas escolares para casa; c) Materiales y recursos didácticos; d) Instrumentos de evaluación; e) Otros (especificar) | |
| Propuestas de mejora formuladas por las familias | |

Evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente

| DESCRIPCIÓN | OBSERVACIONES | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| | Curso | 1º Trimestre | 2º Trimestre | 3º Trimestre |
| EVALUACIÓN DE PROCESOS DE ENSEÑANZA Y DE LA PRACTICA DOCENTE. Además de evaluar el proceso de enseñanza del alumno, el profesor debe reflexionar y evaluar el proceso de enseñanza y su práctica docente, con el fin mejorar resultados | | | | |

Otros

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

