

PROPUESTA DIDÁCTICA

CURSO 25-26

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

Para la elaboración de la presente propuesta pedagógica se ha tenido en cuenta: el marco legislativo vigente, las características del centro y del entorno geográfico y sociocultural en el que se ubica, así como, por supuesto, el alumnado. Además, se ha considerado el Proyecto Educativo del Centro.

Ubicación y contexto socioeducativo del centro

La presente programación de aula se dirige a un centro público de la Comunidad Valenciana, ubicado en el municipio de Sagunto, concretamente en el núcleo urbano marítimo conocido como **Puerto de Sagunto**.

La lengua mayoritariamente hablada por el alumnado y su entorno familiar es el castellano. Este hecho se explica por el origen y desarrollo histórico del núcleo urbano. En 1902, la compañía **Minera de Sierra Menera** recibió autorización administrativa para construir un embarcadero en la playa de Sagunto estinado a la carga de minerales procedentes de sus minas de **Ojos Negros y Setiles**. La construcción de las instalaciones portuarias y, posteriormente, la implantación de la **industria siderúrgica** atrajo a numerosos trabajadores procedentes de otras provincias españolas, especialmente de **Aragón, Andalucía y Castilla-La Mancha**, que se asentaron en la zona. La propia compañía promovió la urbanización del nuevo núcleo, configurando así la actual identidad social y lingüística de Puerto de Sagunto.

A pesar de que la mayoría del alumnado utiliza el castellano como lengua habitual en el ámbito familiar y social, el **valenciano está presente de forma activa en su escolarización**, tanto por su condición de lengua cooficial como por su integración curricular desde las primeras etapas educativas. Muchos estudiantes, aunque no lo empleen cotidianamente en casa, han desarrollado red pública valenciana.

En los últimos años, el centro, al igual que el conjunto del municipio, ha experimentado un **aumento significativo de alumnado extranjero**, reflejo del dinamismo económico e industrial de la zona. Puerto de Sagunto acoge una población muy diversa, con familias procedentes de **Rumanía, Marruecos, Colombia, Argentina, Italia y distintos países del Este de Europa**, atraídas por las oportunidades laborales en los sectores industrial, logístico y de servicios. Esta diversidad se traduce en aulas multiculturales, donde conviven diferentes lenguas y realidades socioculturales.

Características del centro

El centro tiene 34 años de antigüedad y está distribuido en tres plantas: la planta baja, que dispone de una zona exterior donde se encuentra el gimnasio, el patio y el taller de tecnología, la 1ª planta y la 2ª planta.

El departamento de Tecnología cuenta con dos espacios para el desarrollo de los contenidos curriculares de la materia de Tecnología: un taller/aula y un aula. El **taller de Tecnología** era una caseta prefabricada la cual pasó a ser un aula de obra hace 10 años, situada siempre en el exterior, al lado del patio. El taller se puede dividir en tres espacios:

Un pequeño almacén, cerrado bajo llave. Este cuenta con dos estanterías laterales de almacenaje de materiales, instrumentos eléctricos, libros y proyectos de otros años.

Una zona destinada a las explicaciones del profesorado y al trabajo del alumnado, equipada con mobiliario, recursos informáticos (ordenadores para el docente y el alumnado) y audiovisuales (pizarra digital, cañón y pantalla de proyección), así como tres vitrinas cerradas bajo llave y tres armarios destinados al almacenamiento de componentes.

La última zona es el espacio donde se realizan los trabajos técnicos que requieren el uso de herramientas y maquinaria; esta cuenta con 24 taburetes y 7 bancos de trabajo, cada uno con su tornillo de banco, su ingletadora manual y su panel de herramientas. En un lateral, hay una pila y en el otro lateral una bancada donde se encuentran las máquinas-herramienta de instalación fija: 1 taladradora de columna y una sierra caladora. En ambos laterales se dispone de taquillas de metal y casilleros de madera realizados por el alumnado durante los años, colgados en la pared, donde el alumnado guarda el proyecto durante el proceso de elaboración.

El **aula de Tecnología** está situada en la 2ª planta del edificio. Está organizada en una zona de trabajo manual, equipada con bancos de trabajo y paneles de herramientas completos. Al fondo del aula se encuentra un banco de trabajo con un taladro de columna y un armario destinado al profesorado. La otra zona está equipada con ordenadores para el desarrollo de actividades digitales y cuenta además con una pizarra digital.

PROPUESTA PEDAGÓGICA DE DEPARTAMENTO. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Curso académico: 2025 / 2026

Departamento: TECNOLOGÍA

1. Concreción curricular de la materia:	Tecnología 1º ESO	
1.1 Elementos curriculares del nivel:	Bloque 1: Proceso de resolución de problemas Bloque 2: Digitalización del entorno personal de aprendizaje Bloque 3: Pensamiento computacional, automatización y robótica. Bloque 4: Herramientas y máquinas de taller Bloque 5: Materiales, productos y soluciones tecnológicas. Bloque 6: Creación, expresión y comunicación Bloque 7: Tecnología sostenible	
1.1.1 Competencias específicas	Competencia específica 1. Identificar y resolver problemas tecnológicos sencillos aplicando el método de proyectos, propio de la ingeniería, ejecutando, si es necesario, sus fases características y utilizando los medios tecnológicos y digitales más adecuados al contexto. Competencia específica 2. Buscar, obtener, analizar y seleccionar información de forma fiable y segura para poder gestionar el tiempo, los conocimientos y los recursos disponibles a la hora de abordar retos tecnológicos, siguiendo un plan de trabajo realista. Competencia específica 3. Configurar, utilizar y mantener máquinas, herramientas, aplicaciones y sistemas digitales, haciendo una selección idónea y un uso seguro y adecuado de los mismos en función de la tarea. Competencia específica 4. Realizar un uso responsable y sostenible de los objetos, materiales, productos y soluciones tecnológicas y digitales existentes en su entorno, analizando críticamente sus implicaciones y repercusiones ambientales, sociales y éticas. Competencia específica 5. Crear, expresar, comprender y comunicar ideas, opiniones y propuestas utilizando correctamente los lenguajes y los medios propios de la tecnología y la digitalización, tanto en el ámbito académico como en el personal y social. Competencia específica 6. Analizar problemas sencillos y plantear su solución automatizando procesos con herramientas de programación, sistemas de control o robótica y aplicando el pensamiento computacional. Competencia específica 7: Utilizar la tecnología poniéndola al servicio del desarrollo personal y profesional, social y comunitario y proponiendo soluciones creativas a los grandes desafíos del mundo actual.	
	Saberes básicos desglosados en Unidades Didácticas: UD 1 El Proceso Tecnológico. Herramientas y normas en el taller. UD 2 Las estructuras. UD 3 La madera. UD 4 Dibujo Técnico. UD 5 Dibujo 3D iniciación con Sketchup UD 6 Principios básicos de Electricidad. UD 7 Robótica y digitalización: Iniciación al Scratch. UD 8 Tecnología sostenible	Situación de aprendizaje 1: Estructura de Carga Situación de aprendizaje 2: Portacelo Situación de aprendizaje 3: Diseño 3D Situación de aprendizaje 4: Prácticas de Electricidad básica. Situación de aprendizaje 5: Memoria del proyecto

1.1.2 Valoración general del progreso del alumnado

Instrumentos para la recogida de información:

- a) Observación directa:
- Respecto de las normas de clase.
 - Iniciativa e interés del alumno, participando de forma activa.
 - Participar con iniciativa en las actividades del equipo de trabajo.
 - Reparto de tareas en el grupo de trabajo
 - Utilizar adecuadamente las herramientas y máquinas del taller.
 - Hábitos de trabajo
 - Actitudes de superación personal
 - Manejo responsable de los medios informáticos.
- b) Pruebas Objetivas
- Pruebas sobre los conceptos y procedimientos de los temas tratados. Test parciales y Test Globales de las unidades.
 - Expresión escrita y gráfica. Uso de vocabulario técnico: Fichas de dibujo
 - Resolución de problemas técnicos.
- c) Informes y trabajos escritos (Revisión de tareas)
- Presentación del cuaderno de clase y memoria de los proyectos con orden, limpieza y contenido.
 - Uso del ordenador para elaboración y presentación de trabajos
 - Uso de vocabulario técnico
 - Presentación de los trabajos en los plazos previstos
- d) Prácticas y proyectos
- Manejo del ordenador, especialmente en simulaciones y programas informáticos: Skechtup dibujo técnico, correo electrónico outlook y Tecno12-18.
 - Interpretación de planos, croquis, diagramas, esquemas, etc.

Criterios para la calificación Cualitativa y Cuantitativa.

La evaluación final del área de Tecnología nos proporcionará información sobre los resultados obtenidos y sobre el grado de aprendizaje en el momento de finalizar la fase o el proceso completo. Evaluaremos los siguientes aspectos teniendo en cuenta las competencias básicas, a la hora de poner las calificaciones de los alumnos/as:

Aspectos Procedimentales (50%)

Hace referencia a la forma de trabajar en el taller, de usar las herramientas, de respetar escrupulosamente las medidas de seguridad cuando se trabaja, de respetar al resto de compañeros, de realizar un proyecto que realice las funciones para las que ha sido diseñado, de redactar los documentos del proyecto con claridad y precisión, etc.

- Memoria 15%
- Proyecto 30%
- Libreta 5 %

Aspectos Conceptuales (40%)

Hace referencia a los contenidos teóricos que se desarrollan en clase (exámenes, ejercicios y trabajos):
Test Globales de Tecno 12-18 y actividades de capítulo (30% realización de las miniunidades y 70% test). En cada tema se podrá proponer un trabajo voluntario que subirá como máximo un punto en ese tema y que se entregará como fecha límite el día del examen. Se valorará el no tener faltas de ortografía en los trabajos y las actividades colocando un positivo extra.

Aspectos Actitudinales (10 %)

Calificación de la actitud o grado de cumplimiento de las responsabilidades asignadas dentro del grupo de trabajo respecto al resto de compañeros/as, participación en las tareas organizativas del aula-taller, correcta utilización de las instalaciones, entrega a tiempo de las actividades

	- Planificación de los proyectos - Realización correcta de los proyectos propuestos, cumpliendo los requisitos mínimos y con las debidas condiciones de funcionamiento, limpieza y acabados estéticos - Resolución de incidencias con autonomía y eficacia y aportación de soluciones originales - Finalización de los proyectos en los plazos previstos.	propuestas, puntualidad y comportamiento.
Medidas de respuesta educativa para la inclusión	<u>CONSIDERACIONES</u> Según los saberes básicos contemplados para el primer curso de la ESO, el departamento ha considerado que parte de ellos, sean trabajados en 3º de la ESO por razones de organización de los recursos y por las características de la laborales de la zona en donde nos encontramos. De esta manera, pasan a 3º de la ESO, los saberes del bloque 5 materiales los metales, la parte del bloque 5 que hace referencia a las máquinas simples y mecanismos y la parte del bloque 7 que hace referencia a la energía, técnicas de ahorro y energías alternativas. Además, de los contenidos de 3º de la ESO, en primero daremos una introducción al dibujo en 3D con Sketchup. El cálculo de la nota final de curso se realizará con la media ponderada de las tres evaluaciones. No obstante, se dará ocasión al alumnado antes de la evaluación final, de entregar trabajos que pudieran haber quedado pendientes en la primera y segunda evaluación. También se tendrá en cuenta la evolución del alumno/a a la hora de calificarlo/la. Para mantener el derecho a evaluación continua, ningún/a alumno/a podrá tener un número mayor de faltas de asistencia que el establecido en normativa. Los EXÁMENES son obligatorios, y en caso de no presentarse a cualquiera de ellos, será necesario aportar un justificante oficial (médico, juzgado, ...) considerando como no válido un justificante firmado por padre, madre o tutor. Disponiendo de un plazo máximo de cinco días lectivos para entregar el justificante oficial, a partir de la reincorporación del alumno en clase. En caso de que presente el justificante oficial, se le realizará al alumno un examen de la materia correspondiente acordando una fecha determinada. Si no presenta el justificante adecuado, la nota de calificación será 0 (CERO) en ese examen. La presentación de cualquier tipo de trabajo, que se realice durante el curso deberá ser en la fecha indicada por el profesor. Los trabajos que se entregan fuera del plazo establecido sufrirán una disminución en su puntuación. Serán objeto de adaptaciones los alumnos que desde el Departamento de Orientación se nos especifique, atendiendo a las características del alumno. Se refieren a las modificaciones que afectan a los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del currículo establecido con carácter general. Estudiando al alumno y a sus dificultades e intensificando la actividad didáctica con él para que alcance los objetivos mínimos. Estas modificaciones suponen un paso más en la individualización de los procesos de enseñanza y aprendizaje, para aquellos alumnos que aparte de los apoyos habituales, precisen de otro tipo de ayudas y adecuaciones del currículo menos usuales bien por sus necesidades educativas permanentes o transitorias, para alcanzar las capacidades. La atención a la diversidad se concreta en:	

- Variación de recursos: lecturas, imágenes, vídeos, esquemas y actividades.
- Actividades con distinta gradación de dificultad y actividades complementarias.
- Propuesta de diferentes situaciones para atender a la diversidad de intereses del alumnado.

Curso académico: 2025 / 2026		Departamento: TECNOLOGÍA
1. Concreción curricular de la materia:	Tecnología 3º ESO	
1.1 Elementos curriculares del nivel:	Bloque 1: Proceso de resolución de problemas Bloque 2: Digitalización del entorno personal de aprendizaje Bloque 3: Pensamiento computacional, automatización y robótica. Bloque 4: Herramientas y máquinas de taller Bloque 5: Materiales, productos y soluciones tecnológicas. Bloque 6: Creación, expresión y comunicación Bloque 7: Tecnología sostenible	
1.1.1 Competencias específicas	Competencia específica 1. Identificar y resolver problemas tecnológicos sencillos aplicando el método de proyectos, propio de la ingeniería, ejecutando, si es necesario, sus fases características y utilizando los medios tecnológicos y digitales más adecuados al contexto. Competencia específica 2. Buscar, obtener, analizar y seleccionar información de forma fiable y segura para poder gestionar el tiempo, los conocimientos y los recursos disponibles a la hora de abordar retos tecnológicos, siguiendo un plan de trabajo realista. Competencia específica 3. Configurar, utilizar y mantener máquinas, herramientas, aplicaciones y sistemas digitales, haciendo una selección idónea y un uso seguro y adecuado de los mismos en función de la tarea.	

Competencia específica 4. Realizar un uso responsable y sostenible de los objetos, materiales, productos y soluciones tecnológicas y digitales existentes en su entorno, analizando críticamente sus implicaciones y repercusiones ambientales, sociales y éticas.

Competencia específica 5. Crear, expresar, comprender y comunicar ideas, opiniones y propuestas utilizando correctamente los lenguajes y los medios propios de la tecnología y la digitalización, tanto en el ámbito académico como en el personal y social.

Competencia específica 6. Analizar problemas sencillos y plantear su solución automatizando procesos con herramientas de programación, sistemas de control o robótica y aplicando el pensamiento computacional.

Competencia específica 7: Utilizar la tecnología poniéndola al servicio del desarrollo personal y profesional, social y comunitario y proponiendo soluciones creativas a los grandes desafíos del mundo actual.

Saberes básicos desglosados en Unidades Didácticas:

UD 1 Herramientas y máquinas de taller. Tecnología sostenible
UD 2 Máquinas simples y mecanismos
UD 3 Los metales
UD 4 La producción de energía eléctrica
UD 5 Diseño e Impresión 3D con Sketchup
UD 6 Electricidad II
UD 7 Robótica y digitalización: Iniciación Arduino
UD 8 Los plásticos

Situación de aprendizaje 1: Proyecto de reducción de velocidad y estructura portante.
Situación de aprendizaje 2: Electrificación del Proyecto.
Situación de aprendizaje 3: Semáforo en Arduino
Situación de aprendizaje 4: Impresión objeto 3D
Situación de aprendizaje 5: Memoria del proyecto

**1.1.2 Valoración general
del progreso del
alumnado**

Instrumentos para la recogida de información:

- a) Observación directa:
- Respecto de las normas de clase.
 - Iniciativa e interés del alumno, participando de forma activa.
 - Participar con iniciativa en las actividades del equipo de trabajo.
 - Reparto de tareas en el grupo de trabajo
 - Utilizar adecuadamente las herramientas y máquinas del taller.
 - Hábitos de trabajo
 - Actitudes de superación personal
 - Manejo responsable de los medios informáticos.
- b) Pruebas Objetivas
- Pruebas sobre los conceptos y procedimientos de los temas tratados. Test

Criterios para la calificación Cualitativa y Cuantitativa.

La evaluación final del área de Tecnología nos proporcionará información sobre los resultados obtenidos y sobre el grado de aprendizaje en el momento de finalizar la fase o el proceso completo. Evaluaremos los siguientes aspectos teniendo en cuenta las competencias básicas, a la hora de poner las calificaciones de los alumnos/as:

Aspectos Procedimentales (50%)

Hace referencia a la forma de trabajar en el taller, de usar las herramientas, de respetar escrupulosamente las medidas de seguridad cuando se trabaja, de respetar al resto de compañeros, de realizar un proyecto que realice las funciones para las que ha sido diseñado, de redactar los documentos del proyecto con claridad y precisión, etc.

- Memoria 15%

parciales y Test Globales de las unidades.

- Expresión escrita y gráfica. Uso de vocabulario técnico: Fichas de dibujo

- Resolución de problemas técnicos.

c) Informes y trabajos escritos (Revisión de tareas)

- Presentación del cuaderno de clase y memoria de los proyectos con orden, limpieza y contenido.

- Uso del ordenador para elaboración y presentación de trabajos

- Uso de vocabulario técnico

- Presentación de los trabajos en los plazos previstos

d) Prácticas y proyectos

- Manejo del ordenador, especialmente en simulaciones y programas informáticos: Skechtup dibujo técnico, correo electrónico outlook y Tecno1218.

- Interpretación de planos, croquis, diagramas, esquemas, etc.

- Planificación de los proyectos

- Realización correcta de los proyectos propuestos, cumpliendo los requisitos mínimos y con las debidas condiciones de funcionamiento, limpieza y acabados estéticos

- Resolución de incidencias con autonomía y eficacia y aportación de soluciones originales

- Finalización de los proyectos en los plazos previstos.

- Proyecto 30%
- Libreta 5%

Aspectos Conceptuales (40%)

Hace referencia a los contenidos teóricos que se desarrollan en clase (exámenes, libreta, ejercicios y trabajos): Test Globales de Tecno 12 18 y actividades de capítulo (30% realización de las miniunidades y 70% test) En cada tema se podrá proponer un trabajo voluntario que subirá como máximo un punto en ese tema y que se entregará como fecha límite el día del examen. Se valorará el no tener faltas de ortografía en los trabajos y las actividades colocando un positivo extra.

Aspectos Actitudinales (10 %)

Calificación de la actitud o grado de cumplimiento de las responsabilidades asignadas dentro del grupo de trabajo respecto al resto de compañeros/as, participación en las tareas organizativas del aula-taller, correcta utilización de las instalaciones, entrega a tiempo de las actividades propuestas, puntualidad y comportamiento.

CONSIDERACIONES

Según los saberes básicos contemplados para el primer curso de la ESO, el departamento ha considerado que parte de ellos, sean trabajados en 3º de la ESO por razones de organización de los recursos y por las características de la laborales de la zona en donde nos encontramos. De esta manera, pasan a 3º de la ESO, los saberes del bloque 5 materiales los metales, la parte del bloque 5 que hace referencia a las máquinas simples y mecanismos y la parte del bloque 7 que hace referencia a la energía, técnicas de ahorro y energías alternativas.

El cálculo de la nota final de curso se realizará con la media ponderada de las tres evaluaciones. No obstante, se dará ocasión al alumnado antes de la evaluación final, de entregar trabajos que pudieran haber quedado pendientes en la primera y segunda evaluación. También se tendrá en cuenta la evolución del alumno/a a la hora de calificarlo/la. Para mantener el derecho a evaluación continua, ningún/a alumno/a

podrá tener un número mayor de faltas de asistencia que el establecido en normativa.

Los EXÁMENES son obligatorios, y en caso de no presentarse a cualquiera de ellos, será necesario aportar un justificante oficial (médico, juzgado, ...) considerando como no válido un justificante firmado por padre, madre o tutor. Disponiendo de un plazo máximo de cinco días lectivos para entregar el justificante oficial, a partir de la reincorporación del alumno en clase. En caso de que presente el justificante oficial, se le realizará al alumno un examen de la materia correspondiente acordando una fecha determinada. Si no presenta el justificante adecuado, la nota de calificación será 0 (CERO) en ese examen.

La presentación de cualquier tipo de trabajo, que se realice durante el curso deberá ser en la fecha indicada por el profesor. Los trabajos que se entregan fuera del plazo establecido sufrirán una disminución en su puntuación.

Medidas de respuesta educativa para la inclusión

Serán objeto de adaptaciones los alumnos que desde el **Departamento de Orientación** se nos especifique, atendiendo a las características del alumno. Se refieren a las modificaciones que afectan a los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del currículo establecido con carácter general. Estudiando al alumno y a sus dificultades e intensificando la actividad didáctica con él para que alcance los objetivos mínimos. Estas modificaciones suponen un paso más en la individualización de los procesos de enseñanza y aprendizaje, para aquellos alumnos que aparte de los apoyos habituales, precisen de otro tipo de ayudas y adecuaciones del currículo menos usuales bien por sus necesidades educativas permanentes o transitorias, para alcanzar las capacidades.

La atención a la diversidad se concreta en:

- Variación de recursos: lecturas, imágenes, vídeos, esquemas y actividades.
- Actividades con distinta gradación de dificultad y actividades complementarias.
- Propuesta de diferentes situaciones para atender a la diversidad de intereses del alumnado.

Curso académico: 2025 - 2026		Departamento: Ámbito Práctico	
1. Concreción curricular de la materia:	Tecnología, Digitalización y Expresión Artística (Ámbito Práctico)		
1.1 Elementos curriculares del nivel:	3ºESO PDC		
1.1.1 Competencias específicas	<u>Competencias específicas Tecnología y digitalización</u> CE1. Competencia Específica 1. Identificar y resolver problemas tecnológicos sencillos y próximos aplicando el método de proyectos, propio de la ingeniería, ejecutando, si es necesario, sus fases características y utilizando los medios tecnológicos y digitales más adecuados al contexto. CE2.- Competencia Específica 2. Buscar, obtener, analizar y seleccionar información de manera fiable y segura para poder gestionar el tiempo, los conocimientos y los recursos disponibles a la hora de abordar retos tecnológicos siguiendo un plan de trabajo realista CE3. Competencia Específica 3. Configurar, utilizar y mantener máquinas, herramientas, aplicaciones y sistemas digitales, haciendo una selección y un uso seguro y adecuado en función de la tarea. CE4. Competencia Específica 4. Hacer un uso responsable y sostenible de los objetos, materiales, productos y soluciones tecnológicas y digitales que hay en su entorno, analizándose de manera crítica las implicaciones y repercusiones ambientales, sociales y éticas. CE5. Competencia Específica 5. Crear, expresar, comprender y comunicar ideas, opiniones y propuestas con un uso correcto de	<u>Competencias específicas Educación Plástica, Visual y Audiovisual</u> CE1.Competencia específica 1. Analizar de manera crítica y argumentará diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual. CE2.Competencia específica 2. Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística. CE3.Competencia específica 3.	

los lenguajes y los medios propios de la tecnología y la digitalización, tanto en el ámbito académico como en el personal y social.

CE6. Competencia Específica 6.

Analizar problemas sencillos y plantear la solución, de manera que se automatice procesos y herramientas de programación, sistemas de control o robótica y aplicando el pensamiento computacional.

CE7. Competencia Específica 7.

Utilizar la tecnología poniéndola al servicio del desarrollo personal y profesional, social y comunitario, y proponiendo soluciones creativas a los grandes desafíos del mundo actual.

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

CE4. Competencia específica 4.

Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

CE5. Competencia específica 5.

Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

Criterios
de
evaluación

Tecnología y Digitalización

CE1: 1.1. Identificar problemas tecnológicos actuales, sencillos y cercanos, utilizando los saberes básicos fundamentales de esta área y el pensamiento crítico para afrontar y dar solución a la necesidad o problema detectado.

CE1: 1.2. Resolver problemas y desafíos tecnológicos cotidianos siguiendo las fases del método de proyectos para generar y/o utilizar productos que den solución a la necesidad o problema identificado.

CE1:1.3. Utilizar los medios tecnológicos y digitales, herramientas y materiales disponibles en la resolución de los problemas o el abordaje de retos tecnológicos planteados en la vida cotidiana, gestionando autónomamente su uso de manera eficaz, innovadora y sostenible.

CE1: 1.4. Fabricar objetos, prototipos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, seleccionando y empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica, y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

CE2: 2.1. Realizar búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad de las fuentes y considerando los riesgos asociados a las mismas, como punto de partida en cualquiera de las fases del proceso de resolución de problemas tecnológicos.

CE2: 2.3. Utilizar la información científico- técnica seleccionada de manera segura, optimizando sus posibilidades para asegurar la eficacia en la superación de los retos tecnológicos planteados.

CE2: 2.4. Diseñar y ejecutar, con la información obtenida, un plan de trabajo individual o en grupo cooperativo coherente con las características de la tarea, adecuando el tiempo de trabajo y los conocimientos para actuar con la mayor eficacia y eficiencias posibles.

CE2:2.5. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

**Educación Plástica, Visual y
Audiovisual**

CE1:1.3. Interpretar los mensajes de diferentes creaciones artísticas, identificando los elementos que intervienen en la comunicación y extrayendo conclusiones para su aplicación en propuestas creativas propias.

CE1:1.4. Valorar con respeto y sentido crítico las manifestaciones culturales y artísticas en entornos diversos, desarrollando el criterio propio y argumentando en la construcción de la opinión personal.

CE2:2.2. Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de creación elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando terminología propia del área

CE2:2.3. Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos de discurso y debate vinculados a la experiencia de apreciación y creación.

CE3: 3.1. Elegir, en cada momento, las herramientas de trabajo más adecuadas, valorando sus características, su potencial y su adecuación a la tarea a realizar.

CE3:3.4. Respetar y valorar las normas de seguridad e higiene en el uso y manipulación de materiales, máquinas, herramientas, sistemas digitales, etc.

CE4: 4.1. Analizar críticamente los objetos, productos y soluciones tecnológicas, atendiendo a sus características funcionales y considerando su naturaleza, estructura y aplicación, utilizando métodos inductivos, deductivos y lógicos propios del razonamiento tecnológico.

CE5:5.1. Crear y editar contenidos tecnológicos y digitales de manera colaborativa utilizando diferentes formatos, tanto presencialmente como en remoto, para facilitar la comunicación de ideas, opiniones y propuestas tecnológicas.

CE5: 5.3. Explicar y argumentar ideas, opiniones y puntos de vista sobre cuestiones tecnológicas en diferentes formatos, utilizando de forma correcta y coherente la terminología y las simbologías adecuadas.

CE5: 5.4. Participar responsablemente en las comunicaciones interpersonales en el ámbito personal, académico o social con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información vinculada con la tecnología y la digitalización, como para construir vínculos personales en torno a dicho campo de conocimiento.

CE6.6.1. Analizar problemas sencillos mediante el uso de las estructuras de control más adecuadas.

CE7: 7.1. Desarrollar soluciones que utilicen la tecnología más adecuada, analizando el problema desde diferentes puntos de vista, para obtener soluciones creativas.

CE7: 7.3. Valorar el desarrollo de la tecnología como herramienta para el avance social y cultural de la humanidad.

CE3:3.1. Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.

CE3:3.2. Seleccionar diferentes formatos y materiales propios de las manifestaciones artísticas contemporáneas con finalidad comunicativa en la elaboración de propuestas creativas.

CE3:3.3. Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.

CE3:3.4. Consolidar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final

CE4:4.1. Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.

CE4:4.2. Emplear diferentes recursos digitales para la percepción, experimentación y creación, seleccionando los más adecuados para los objetivos de

las diferentes propuestas y producciones.

CE5.5.1. Diseñar producciones artísticas multidisciplinares, planificando las fases del proceso de trabajo, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto, teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.

CE5: 5.2. Analizar el objetivo comunicativo de las propuestas artísticas colectivas, experimentando con diferentes técnicas, materiales y formatos y estableciendo conexiones con conocimientos de otras materias.

CE5:5.3. Relacionar los roles asumidos durante el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con los diferentes ámbitos de aplicación profesional

CE5:5.4. Reflexionar sobre los procesos de trabajo, utilizando registros textuales, gráficos y/o audiovisuales, evaluando cada fase, proponiendo mejoras y exponiendo las conclusiones a la comunidad.

			CE5. 5.5. Planificar la promoción de las producciones artísticas colectivas realizadas, explorando y evaluando diferentes vías de difusión.
	Saberes básicos	<u>Tecnología y digitalización</u> <u>Bloque 1: Proceso de resolución de problemas.</u> - Estrategias de búsqueda y filtrado de información - Introducción. AI a inteligencia artificial - Proceso de diseño se prototipos - Estrategias de planificación de la construcción de un prototipo - Herramientas y técnicas para la construcción de prototipos - Introducción a la fabricación digital - Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde la perspectiva interdisciplinar <u>Bloque 2: Digitalización del entorno personal de aprendizaje</u> - Sistemas operativos comunes: instalación, Configuración, actualización y desinstalación de aplicaciones - Identificación y resolución de problemas informáticos sencillos en el entorno personal - Protección de dispositivos y datos personales. Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad	<u>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</u> <u>Bloque 1. Percepción y análisis.</u> -Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos. -Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento. -Aspectos semiológicos y contextuales de las manifestaciones artísticas. -La creación artística como proceso de investigación:

	- Seguridad. Medidas de protección de datos y de información. Antivirus - Prácticas seguras y riesgos. Ciberconvivencia - Licencias de software. El software libre y el software propietario Bloque 3: Pensamiento computacional, programación, control y robótica - Implicaciones sociales de la robótica, la inteligencia artificial y el internet de las cosas - Autoconfianza e iniciativa. El error, la reevaluación y la depuración como parte del proceso de aprendizaje Bloque 4: Herramientas y máquinas de taller - Máquinas del taller de Tecnología - Normas de seguridad e higiene del aula-taller x xRiesgos derivados del manejo de herramientas, máquinas y materiales - Elementos y medidas de protección en el taller - Criterios de reducción de riesgos en el taller - Criterios de actuación y primeros auxilios en caso de accidente - Manejo de máquinas y herramientas para trabajarlos plásticos - Mantenimiento de las máquinas y herramientas Bloque 5: Materiales, productos y soluciones tecnológicas - Estrategias para el análisis morfológico, funcional y propuestas de mejora de productos y sistemas tecnológicos - Obtención y clasificación de plásticos - Relación entre las propiedades y la estructura interna de los plásticos - Técnicas de manipulación y mecanizado de plásticos - Reacciones y tipos de apoyo - Cálculo de esfuerzos en piezas simples - Relación de transmisión - Mecanismos de retención, acoplamiento y lubricaciones de ejes - Programas de simulación de mecanismos - Magnitudes eléctricas: definición y elementos de medida - Circuitos eléctricos: interpretación, diseño y aplicación en proyectos - Ley de Ohm: análisis de circuitos eléctricos de corriente continua - Simbología y diseño de circuitos eléctricos de corriente continua - Asociaciones básicas de generadores y receptores eléctricos en corriente continua - Circuitos electrónicos Bloque 6: Creación, expresión y comunicación - Documentación técnica: formatos, vocabulario apropiado - Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica sobre proyectos	conexión con otras áreas de conocimiento. -Participación y sentido crítico en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales. -Para el análisis y argumentación de opiniones acerca de propuestas artísticas visuales y audiovisuales. -Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva. -La imagen en el mundo actual: realidad y ficción. La veracidad del mensaje. Redes sociales. -Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura. -Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre realidad y representación. Bloque 2. Experimentación y creación. -Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales. -Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.
--	--	---

	Desarrollados - Técnicas para la exposición pública de proyectos desarrollados - Respeto en el uso del lenguaje: uso de lenguaje inclusivo y no discriminatorio - Pautas de conducta apropiadas del entorno virtual - Sistemas de intercambio, colaboración y publicación de información: seguridad y uso responsable - Herramientas de creación y edición digital en línea. Instalación, configuración y uso responsable - Uso de estilos, tablas e índices en documentos de texto - Fórmulas y funciones sencillas en hojas de cálculo. Creación de gráficos - Otros formatos de documentación técnica: infografías, líneas de tiempo, animaciones, cómics, libros electrónicos, mapas mentales - Producción y edición sencilla de audio y vídeo - Croquis y bocetos como elementos de información de objetos cotidianos e industriales - Normalización y simbología en dibujo técnico: criterios de normalización, escalas y acotación - Dibujo asistido por ordenador en 2D y 3D para representar esquemas, circuitos Bloque 7: Tecnología sostenible - Logros del desarrollo científico y técnico - Aprovechamiento sostenible de materias primas y recursos naturales - Contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Valoración crítica - El desarrollo del transporte, las comunicaciones, el tratamiento y la transmisión de la información - Consumo responsable de equipamiento informático Bloque 8: La energía: tipos, producción, transporte y consumo - Producción de las distintas formas de energía - Impacto sobre el medio ambiente - Transporte de la energía eléctrica, carbón, petróleo, gas natural - Técnicas de ahorro energético - Energías alternativas	-Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico. -Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico y perspectiva cónica. -Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura. -Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares. -Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la creación audiovisual. -Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones. -Investigación: búsqueda y análisis de referentes. Creación: diseño y producción de la propuesta. - Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos. -Evaluación: resultados en relación a los objetivos iniciales del proyecto. Análisis y propuestas de mejora. -Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual.
--	--	---

			-Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos. -Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico. -Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas. -Consenso, respeto y empatía con las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo. -Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo. -Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.
1.1.2 Valoración general del progreso del alumnado	<u>1. Elementos objetivos de evaluación</u> a) Exámenes en tecno 12-18 y alguno en formato papel. <u>2. Elementos prácticos de evaluación</u> a) Prácticas/Trabajos/Exposiciones b) Memoria + proyecto c) Deberes y actividades en clase <u>3. Elementos transversales de evaluación</u> - Observación diaria: Comportamiento personal y de convivencia.	De acuerdo con la evaluación competencial que propone el marco legislativo vigente, la nota trimestral de la asignatura se evaluará en un 40% mediante situaciones de aprendizaje basadas en prácticas, trabajos y/o exposiciones y otras tareas que estén dirigidas a hacer del aprendizaje una práctica útil y conscientes de los saberes básicos de la asignatura. Por otro lado, realizaremos pruebas objetivas escritas que evalúen la consecución de las destrezas y conocimientos básicos de la materia que representarán un 50% de la calificación total. Y por último se evaluará el comportamiento personal y de convivencia que representará un 10% de la calificación total. Es decir:	

		Apartado 1: a) 50% de la nota Apartado 2: a) 10% de la nota b) 20% de la nota c) 10% de la nota Apartado 3: 10% de la nota Estos apartados se evalúan utilizando diferentes instrumentos de evaluación: ej: rúbricas. Con cada instrumento de evaluación se obtiene una nota que se integra en una hoja de cálculo para calcular la nota de cada trimestre. La nota final del curso se obtendrá mediante la media de los tres trimestres. Si el alumnado no participa en las actividades propuestas a lo largo del curso, no las entrega o bien la entrega no se corresponde con el nivel exigido para mostrar un logro de los saberes básicos, deberá examinarse en una prueba objetiva escrita global a final de curso para aprobar la asignatura.
Medidas de respuesta educativa para la inclusión	El programa de PDC en sí ya es una medida para el alumnado que presenta dificultades relevantes de aprendizaje a nivel curricular. De todos modos, puede haber en la misma clase una diversidad entre el alumnado y con dificultades específicas de aprendizaje, por lo que si fuese necesario se realizarían medidas de nivel III para el alumnado que lo necesitase.	

1. Concreción curricular de la materia:	Tecnología 4º ESO	
1.1 Elementos curriculares del nivel:	Bloque 1: Proceso de resolución de problemas Bloque 2: Operadores tecnológicos. Bloque 3: Pensamiento computacional, automatización y robótica. Bloque 4: Instalaciones en viviendas. Bloque 5: Tecnología sostenible.	
1.1.1 Competencias específicas	Competencia específica 1. Identificar problemas tecnológicos a partir del estudio de las necesidades presentes en el entorno próximo, formular propuestas para abordarlos, y resolverlos de manera eficiente e innovadora mediante procesos de trabajo colaborativo y utilizando estrategias propias del método de proyectos. Competencia específica 2. Fabricar soluciones tecnológicas utilizando los conocimientos interdisciplinares, las técnicas y los recursos disponibles de forma apropiada y segura para dar una respuesta satisfactoria a las necesidades planteadas. Competencia específica 3. Expresar, difundir e interpretar ideas, propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando los recursos disponibles y participando en espacios de intercambio de información. Competencia específica 4. Diseñar y construir sistemas de control programables robóticos desarrollando soluciones automatizadas mediante la implementación de algoritmos y de operadores tecnológicos. Competencia específica 5. Aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales para la realización eficiente de tareas tecnológicas, configurándolas y aplicando los conocimientos interdisciplinares adecuados. Competencia específica 6. Contribuir al desarrollo sostenible analizando críticamente el uso de objetos, materiales, productos, instalaciones y procesos tecnológicos y valorando los impactos y repercusiones ambientales, sociales y éticas de estos.	
	<u>Sabers bàsics desglosados en Unitats Didàctiques:</u> UD 1 Tecnología y Sociedad. UD 2 Instalaciones de viviendas UD 3 Electrónica Anaglógica	UD 4 Electrónica Digital UD 5 Control y Robótica UD 6 Neumática UD 7 Robótica: Arduino

1.1.2 Valoración general del progreso del alumnado

Instrumentos para la recogida de información:

- a) Observación directa:
 - Respeto de las normas de clase.
 - Iniciativa e interés del alumno, participando de forma activa.
 - Participar con iniciativa en las actividades del equipo de trabajo.
 - Reparto de tareas en el grupo de trabajo
 - Utilizar adecuadamente las herramientas y máquinas del taller.
 - Hábitos de trabajo
 - Actitudes de superación personal
 - Manejo responsable de los medios informáticos.
- b) Pruebas escritas
 - Pruebas sobre los conceptos y procedimientos de los temas tratados.
 - Expresión escrita y gráfica. Uso de vocabulario técnico
 - Resolución de problemas técnicos.
- c) Informes y trabajos escritos
 - Presentación del cuaderno de clase y memoria de los proyectos con orden, limpieza y contenido.
 - Uso del ordenador para elaboración y presentación de trabajos
 - Expresión escrita y gráfica. Uso de vocabulario técnico
 - Presentación de los trabajos en los plazos previstos
- d) Prácticas y proyectos
 - Manejo del ordenador, especialmente en simulaciones y programas informáticos
 - Interpretación de planos, croquis, diagramas, esquemas, etc.
 - Planificación de los proyectos
 - Realización correcta de los proyectos propuestos, cumpliendo los

Criterios para la calificación Cualitativa y Cuantitativa.

La evaluación final del área de Tecnología nos proporcionará información sobre los resultados obtenidos y sobre el grado de aprendizaje en el momento de finalizar la fase o el proceso completo. Evaluaremos los siguientes aspectos teniendo en cuenta las competencias básicas, que se tendrán en cuenta a la hora de poner las calificaciones de los alumnos/as:

Aspectos Procedimentales (50 %)

Hace referencia a la forma de trabajar en el taller, de usar las herramientas, de respetar escrupulosamente las medidas de seguridad cuando se trabaja, de respetar al resto de compañeros, de realizar un proyecto que realice las funciones para las que ha sido diseñado, de redactar los documentos del proyecto con claridad y precisión, etc

- Media ponderada de actividades prácticas de 4ºESO - Ejercicios - presentaciones.

Aspectos Conceptuales (45 %)

Hace referencia a los contenidos teóricos que se desarrollan en clase (exámenes, libreta, ejercicios, trabajos o similar): Test Globales de Tecno 12 18 y actividades de capítulo.

En cada tema se podrá proponer un trabajo voluntario que subirá como máximo un punto en ese tema y que se entregará como fecha límite el día del examen. Se valorará el no tener faltas de ortografía en los trabajos y las actividades colocando un positivo extra.

Aspectos Actitudinales (5 %)

Calificación de la actitud o grado de cumplimiento de las responsabilidades asignadas dentro del grupo de trabajo respecto al resto de compañeros/as, participación en las tareas organizativas del aula-taller, correcta utilización de las

	requisitos mínimos y con las debidas condiciones de funcionamiento, limpieza y acabados estéticos - Resolución de incidencias con autonomía y eficacia y aportación de soluciones originales - Finalización de los proyectos en los plazos previstos	instalaciones, entrega a tiempo de las actividades propuestas y puntualidad.)
	<u>CONSIDERACIONES</u> El cálculo de la nota final de curso se realizará con la media ponderada de las tres evaluaciones. No obstante, se dará ocasión al alumnado antes de la evaluación final, de entregar trabajos que pudieran haber quedado pendientes en la primera y segunda evaluación. También se tendrá en cuenta la evolución del alumno/a a la hora de calificarlo/la. Para mantener el derecho a evaluación continua, ningún/a alumno/a podrá tener un número mayor de faltas de asistencia que el establecido en normativa. Los EXÁMENES son obligatorios, y en caso de no presentarse a cualquiera de ellos, será necesario aportar un justificante oficial (médico, juzgado, ...) considerando como no válido un justificante firmado por padre, madre o tutor. Disponiendo de un plazo máximo de cinco días lectivos para entregar el justificante oficial, a partir de la reincorporación del alumno en clase. En caso de que presente el justificante oficial, se le realizará al alumno un examen de la materia correspondiente acordando una fecha determinada. Si no presenta el justificante adecuado, la nota de calificación será 0 (CERO) en ese examen. La presentación de cualquier tipo de trabajo, que se realice durante el curso deberá ser en la fecha indicada por el profesor. Los trabajos que se entregan fuera del plazo establecido sufrirán una disminución en su puntuación.	
Medidas de respuesta educativa para la inclusión	Serán objeto de adaptaciones los alumnos que desde el Departamento de Orientación se nos especifique, atendiendo a las características del alumno. Se refieren a las modificaciones que afectan a los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del currículo establecido con carácter general. Estudiando al alumno y a sus dificultades e intensificando la actividad didáctica con él para que alcance los objetivos mínimos. Estas modificaciones suponen un paso más en la individualización de los procesos de enseñanza y aprendizaje, para aquellos alumnos que aparte de los apoyos habituales, precisen de otro tipo de ayudas y adecuaciones del currículo menos usuales bien por sus necesidades educativas permanentes o transitorias, para alcanzar las capacidades.	

Curso académico: 2025 - 2026		Departamento: Ámbito Práctico	
1. Concreción curricular de la materia:	Tecnología, Digitalización y Expresión Artística (Ámbito Práctico)		
1.1 Elementos curriculares del nivel:	4ºESO PDC		
1.1.1 Competencias específicas	<u>Competencias específicas Tecnología</u> CE1. Identificar problemas tecnológicos a partir del estudio de las necesidades presentes en el entorno próximo, formular propuestas para abordarlos, y	<u>Competencias específicas Digitalización</u> CE1. Diseñar equipos y redes de comunicación de uso personal y doméstico, y administrarlos y utilizarlos de manera segura	<u>Competencias específicas Expresión Artística</u> CE1. Representar ideas, sentimientos y emociones en

resolverlos de manera eficiente e innovadora mediante procesos de trabajo colaborativo y utilizando estrategias propias del método de proyectos.

CE2. Fabricar soluciones tecnológicas utilizando los conocimientos interdisciplinares, las técnicas y los recursos disponibles de forma apropiada y segura para dar una respuesta satisfactoria a las necesidades planteadas.

CE3. Expresar, difundir e interpretar ideas, propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando los recursos disponibles y participando en espacios de intercambio de información.

CE4. Diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos, desarrollando soluciones automatizadas mediante la implementación de algoritmos y operadores tecnológicos.

CE5. Aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales para la realización eficiente de tareas tecnológicas, configurándolas y aplicando los conocimientos interdisciplinares adecuados.

CE6. Contribuir al desarrollo sostenible analizando críticamente el uso de objetos, materiales, productos, instalaciones y procesos tecnológicos, valorando los impactos y repercusiones ambientales, sociales y éticas de estos, y proponiendo alternativas realistas.

y sostenible.

CE2. Buscar, seleccionar y organizar la información en el entorno personal de aprendizaje, y utilizarla para la creación, edición, publicación y difusión de contenidos digitales.

CE3. Mostrar hábitos que fomenten el bienestar en entornos digitales, aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.

CE4. Ejercer una ciudadanía digital crítica mediante un uso activo, responsable y ético de los medios digitales, el comercio electrónico y la administración digital en la sociedad de la información.

CE5. Afrontar los desafíos informáticos y digitales que la sociedad de la información plantea en los ámbitos personal, doméstico y educativo, y formular posibles soluciones.

propuestas creativas,
seleccionando técnicas,
materiales y medios artísticos
adecuados a la finalidad
comunicativa.

CE2. Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias estableciendo relaciones con referentes artísticos y culturales diversos desde una perspectiva inclusiva.

CE3. Empezar procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.

CE4. Compartir las producciones artísticas propias a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, teniendo en cuenta las características del público destinatario y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno.

CE5. Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico, y a la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación.

Criterios de evaluación			
	<u>Tecnología</u> CE1: 1.1. Identificar problemas tecnológicos a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, con sentido crítico y principios éticos, de manera que conduzcan a posibles soluciones que repercutan positivamente en la comunidad. CE1: 1.2. Idear soluciones tecnológicas lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles, considerando las necesidades, requisitos y posibilidades de mejora del entorno más cercano. CE1: 1.3. Planificar un proyecto tecnológico de forma creativa, proponiendo soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad. CE1: 1.4. Gestionar de forma creativa el desarrollo de un proyecto, el tiempo, materiales y recursos disponibles, aplicando las estrategias y técnicas colaborativas pertinentes con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución. CE2: 2.1. Fabricar productos y soluciones tecnológicas que den respuesta a necesidades del entorno más cercano, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital, y utilizando los materiales y recursos mecánicos,	<u>Digitalización</u> CE1: 1.1. Diseñar ordenadores personales tomando decisiones razonadas, en base a sus requerimientos, así como la sostenibilidad y el consumo responsable. CE1: 1.2. Diseñar redes domésticas aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicaciones cableados e inalámbricos. CE1: 1.3. Conectar componentes de sistemas informáticos y redes domésticas, utilizando dispositivos físicos o simuladores. CE1: 1.4. Instalar, utilizar y mantener sistemas operativos y aplicaciones configurando sus características en función de sus necesidades personales. CE1: 1.5. Administrar dispositivos móviles y redes domésticas de manera segura y sostenible, según el uso para el que están destinados. CE1: 1.6. Participar en equipos de trabajo para diseñar, administrar y utilizar equipos y redes de comunicación, respetando los roles asignados y las aportaciones del resto de integrantes del grupo. CE2: 2.1. Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad, haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje y siguiendo las normas básicas de seguridad en la red. CE2: 2.2. Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la	<u>Expresión Artística</u> CE1: 1.1. Seleccionar las técnicas y materiales más adecuados a la finalidad comunicativa en los procesos de creación artística utilizando de manera deliberada las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual y audiovisual. CE1: 1.2. Justificar la adecuación de las técnicas y materiales utilizados al mensaje que se desea comunicar. CE1: 1.3. Utilizar diversidad de técnicas y materiales, incluidos los medios digitales, en la representación de ideas, emociones y sentimientos, tomando en consideración el criterio de sostenibilidad. CE1: 1.4. Valorar la consecución de los procesos de trabajo y la calidad de los acabados como parte indispensable del proceso de creación fomentando la autoexigencia y la autocrítica. CE2: 2.1. Relacionar las producciones artísticas propias con otros referentes artísticos clasificando y estableciendo conexiones entre sus elementos temáticos y formales. CE2: 2.2. Argumentar, de manera razonada y respetuosa, los criterios formales y conceptuales

		eléctricos, electrónicos y digitales adecuadas. CE2: 2.2. Seleccionar los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos, neumáticos y digitales adecuados a la hora de crear productos y soluciones tecnológicas que den respuesta a problemas o retos tecnológicos planteados.	integración de recursos digitales de manera autónoma. CE2: 2.3. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, y respetando los derechos de autoría.	de las propias creaciones utilizando la terminología específica del área. CE2: 2.3. Integrar la perspectiva de género, multicultural, inclusiva y sostenible en las propias creaciones y valorar la dimensión ética como parte inherente a la producción artística. CE3: 3.1. Incorporar contenidos propios de diferentes disciplinas en los procesos de creación artística estableciendo conexiones entre multiplicidad de saberes.
	Criterios de evaluación	CE2: 2.3. Desarrollar las destrezas necesarias para la utilización de las distintas técnicas de fabricación manual y digital aplicadas a proyectos, que permitan construir soluciones tecnológicas que resuelvan problemas o retos tecnológicos planteados. CE2: 2.4. Utilizar correctamente herramientas, máquinas y recursos, observando las medidas de seguridad correspondientes y escogiendo las que son adecuadas en función de la operación a realizar y del material sobre el que se actúa. CE2: 2.5. Valorar la necesidad de hacer un uso responsable de los materiales respecto a la sostenibilidad evitando su despilfarro durante el proceso de fabricación.	CE2: 2.4 Programar aplicaciones sencillas multiplataforma de manera creativa, de forma individual o colectiva, respetando los derechos de autoría y licencias de uso. CE2: 2.5. Compartir y publicar información y datos interactuando en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa. CE2: 2.6. Participar en equipos de trabajo para favorecer el aprendizaje permanente mediante entornos digitales. CE3: 3.1. Diseñar, utilizar y mantener estrategias básicas de seguridad en dispositivos digitales y redes de comunicación, salvaguardando los equipos y la información que contienen. CE3: 3.2. Proteger los datos personales y la	CE3: 3.2. Integrar temáticas de relevancia social, personal y ética en las creaciones propias vinculando las propias producciones creativas con los retos del presente. CE3: 3.3. Diseñar cada una de las fases del proceso creativo de manera coherente a su intención comunicativa, detectando las necesidades del entorno y optimizando los recursos disponibles. CE3: 3.4. Participar en procesos colectivos de creación artística, implicándose en las distintas fases de trabajo y asumiendo de manera proactiva los diferentes roles y tareas asignados.

	CE3: 3.1. Comunicar e interpretar información con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados. CE3: 3.2. Difundir e intercambiar información tecnológica empleando las herramientas digitales adecuadas. CE3: 3.3. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva. CE3: 3.4. Expresar la información relevante en el desarrollo del trabajo en equipo de forma asertiva. CE3: 3.5. Utilizar la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, y un lenguaje inclusivo, no sexista y no discriminatorio en la presentación y difusión de problemas, necesidades, proyectos y soluciones tecnológicas.	identidad digital, configurando adecuadamente las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo. CE3: 3.3. Adoptar conductas proactivas que protejan a las personas y fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras. CE3: 3.4. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representen amenazas a través de dispositivos digitales, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo. CE3: 3.5. Tomar medidas de prevención ante los riesgos derivados del uso continuado de dispositivos digitales CE3: 3.6. Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias. CE4: 4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando la etiqueta digital, colaborando y participando activamente en la red.	CE4: 4.1. Planificar la difusión de las diferentes producciones artísticas, seleccionando los canales más adecuados para su exposición según las características del proyecto e implicando a la comunidad educativa. CE4: 4.2. Utilizar la normativa vigente en el uso de recursos TIC y entornos virtuales para la difusión de los proyectos, promoviendo una identidad digital respetuosa. CE4: 4.3. Evaluar el producto final, justificando las decisiones tomadas en el proceso de trabajo y recibiendo con apertura las opiniones ajenas y las propuestas de mejora. CE4: 4.4. Promover la participación en la vida cultural difundiendo las producciones artísticas propias y estableciendo relaciones con centros de producción cultural del entorno. CE5: 5.1. Identificar los principales sectores profesionales de las artes integrando su contribución a la sociedad, la cultura y la economía.
--	---	---	--

Criterios de evaluación	CE4: 4.1. Diseñar sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas que resuelvan problemas o retos tecnológicos planteados de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares. CE4: 4.2. Construir sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas que resuelvan problemas o retos tecnológicos planteados de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares. CE4: 4.3. Programar por bloques o con código el algoritmo de control del robot o sistema automático que permite que interactúe con el entorno. CE4: 4.4. Controlar y/o simular sistemas automáticos programables y robots mediante computadores, dispositivos móviles o placas microcontroladoras. CE4: 4.5. Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como Internet de las cosas, Big Data e Inteligencia Artificial con sentido crítico y ético. CE5: 5.1. Configurar diferentes aplicaciones y herramientas digitales teniendo en cuenta las necesidades personales y en función de los problemas o retos tecnológicos planteados.	CE4: 4.2. Reconocer las aportaciones de las plataformas digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha de acceso, uso y aprovechamiento para diversos colectivos. CE4: 4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales y comunidades virtuales para poder ejercer un activismo ético y responsable. CE4: 4.4. Analizar de forma crítica el mensaje transmitido en medios digitales, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad. CE4: 4.5. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto. CE5: 5.1. Gestionar situaciones de incertidumbre en entornos digitales con una actitud positiva, y afrontarlas utilizando el conocimiento adquirido y sintiéndose competente. CE5: 5.2. Desarrollar proyectos de digitalización en el entorno cotidiano con iniciativa, analizando las situaciones desde diferentes puntos de vista y proponiendo soluciones creativas. CE5: 5.3. Asumir proactivamente responsabilidades en el marco de un grupo de trabajo para abordar desafíos concretos propios de una sociedad digitalizada y conseguir metas conjuntas. CE5: 5.4. Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales,	CE5: 5.2. Argumentar la importancia de la diversidad y la sostenibilidad cultural en el desarrollo de la identidad individual y colectiva. CE5: 5.3. Valorar la diversidad de lenguajes de expresión artística, participando de la experiencia de apreciación y creación en procesos creativos individuales y colectivos.
-------------------------	---	--	---

			evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento utilizado en caso necesario.	
	Criterios de evaluación	CE5: 5.2. Realizar tareas tecnológicas de manera eficiente mediante el uso de herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía. CE5: 5.3. Emplear ética y responsablemente las herramientas digitales. CE5: 5.4. Utilizar y respetar las licencias y derechos de autoría propios de las herramientas digitales. CE6: 6.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en el diseño de los productos tecnológicos, en la selección de los materiales, en los procesos de fabricación y en su reciclaje, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el		

	planeta. CE6: 6.2. Evaluar y opinar críticamente sobre los procesos productivos asociados a la explotación y transformación de los diferentes recursos naturales utilizados en la elaboración de productos tecnológicos. CE6: 6.3. Valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad. CE6: 6.4. Analizar las repercusiones medioambientales provocadas por la arquitectura bioclimática, el ecotransporte y las instalaciones domésticas valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible. CE6: 6.5. Analizar el diseño y fabricación de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.		
--	---	--	--

	Saberes básicos	<u>Tecnología</u> <u>Bloque 1:</u> Proceso de resolución de problemas. - Estrategias y técnicas - Productos y materiales - Fabricación - Difusión <u>Bloque 2:</u> Operadores tecnológicos. - Electricidad. Ley de Ohm y asociación de resistencias y generadores. - Electrónica analógica - Electrónica digital - Neumática e hidráulica básica <u>Bloque 3:</u> Pensamiento computacional, automatización y robótica. - Sistemas de control programado - Programación y control - Robótica <u>Bloque 4:</u> Instalaciones de viviendas - Instalaciones esenciales - Otras instalaciones <u>Bloque 5:</u> Tecnología sostenible	<u>Digitalización</u> <u>Bloque 1:</u> Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación. - Arquitectura de ordenadores - Sistemas operativos - Sistemas de comunicación e Internet - Resolución de problemas <u>Bloque 2:</u> Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Búsqueda y selección de información - Organización del entorno de trabajo digital - Creación de contenidos digitales - Programación de aplicaciones - Comunicación y colaboración en red - Publicación y difusión responsable en redes <u>Bloque 3:</u> Seguridad y bienestar digital. - Seguridad en el uso de dispositivos y datos - Bienestar en entornos digitales <u>Bloque 4:</u> Ciudadanía digital crítica. - Interactividad en la red - Educación mediática - Gestiones administrativas - Comercio electrónico - Ética en el uso de datos y herramientas digitales - Activismo en línea	<u>Expresión Artística</u> <u>Bloque 1:</u> Análisis - Dimensión estética. - Dimensión ética. - Dimensión comunicativa. <u>Bloque 2:</u> Representación - Técnicas y materiales de creación artística. - Procesos de trabajo. <u>Bloque 3:</u> Comunicación y difusión - Medios gráficos, digitales y audiovisuales. - Estrategias comunicativas. - Espacios culturales y artísticos. <u>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</u> <u>Bloque 2:</u> Experimentación y creación - Expresión gráfico-plástica - Dibujo geométrico
1.1.2 Valoración general del progreso del alumnado	<u>1. Elementos objetivos de evaluación</u> a) Exámenes en tecno 12-18 y alguno en formato papel. <u>2. Elementos prácticos de evaluación</u> a) Prácticas/Trabajos/Exposiciones b) Memoria + proyecto c) Deberes y actividades en clase	De acuerdo con la evaluación competencial que propone el marco legislativo vigente, la nota trimestral de la asignatura se evaluará en un 40% mediante situaciones de aprendizaje basadas en prácticas, trabajos y/o exposiciones y otras tareas que estén dirigidas a hacer del aprendizaje una práctica útil y conscientes de los saberes básicos de la asignatura. Por otro lado, realizaremos pruebas objetivas escritas que evalúen la		

3. Elementos transversales de evaluación

- Observación diaria: Comportamiento personal y de convivencia.

consecución de las destrezas y conocimientos básicos de la materia que representarán un 50% de la calificación total. Y por último se evaluará el comportamiento personal y de convivencia que representará un 10% de la calificación total. Es decir:

Apartado 1: a) 50% de la nota

Apartado 2: a) 10% de la nota
b) 20% de la nota
c) 10% de la nota

Apartado 3: 10% de la nota

Estos apartados se evalúan utilizando diferentes instrumentos de evaluación: ej: rúbricas. Con cada instrumento de evaluación se obtiene una nota que se integra en una hoja de cálculo para calcular la nota de cada trimestre. La nota final del curso se obtendrá mediante la media de los tres trimestres.

Si el alumnado no participa en las actividades propuestas a lo largo del curso, no las entrega o bien la entrega no se corresponde con el nivel exigido para mostrar un logro de los saberes básicos, deberá examinarse en una prueba objetiva escrita global a final de curso para aprobar la asignatura.

En los cursos finales de etapa, como es este, se debe valorar el logro de las competencias básicas. Así pues, dado que las competencias son evaluadas por los diferentes instrumentos de evaluación al mismo tiempo que las competencias específicas, existe una relación bidireccional que permite obtener un valor de logro de cada competencia ponderando en cada instrumento a lo largo del curso cada competencia y haciendo una media estimativa del logro BAJO (menos de 5), MEDIO (entre 5 y 9) y ALTO (más de 9)

Anuncio Como parte de una reciente actualización, algunos equipos que antes había ocultado ahora vuelven a estar visibles. Si prefiere no verlos, puede ocultarlos fácilmente en la vista Equipos. ✕

2

Actividad

Calendario

Equipos

Tareas

...

Aplicaciones

 **1º BACH Proposta-Pedagogica_-Programacio-Aula.pdf**

Cerrar ...

 **GENERALITAT VALENCIANA**
Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport

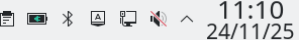
PROPOSTA PEDAGÒGICA DE DEPARTAMENT. 1er BATXILLERAT

Curs acadèmic: 2025 / 2026	Departament: Tecnologia
1. Concreció curricular de la matèria:	Tecnologia e Ingeniería I
1.1 Elements curriculars de nivell:	Curso Primer de Bachillerato. Bloc 1: Projecte de recerca i desenvolupament Bloc 2: Materials i fabricació Bloc 3: Sistemes mecànics Bloc 4: Sistemes elèctrics i electrònics Bloc 5: Telecomunicacions Bloc 6: Sistemes informàtics Bloc 7: Automatització Bloc 8: Tecnologia sostenible
1.1.1 Competències específiques	Competència Específica 1: Diseñar, crear y mejorar productos y sistemas tecnológicos gestionando proyectos de investigación con técnicas eficientes y actitud emprendedora. Competència Específica 2: Seleccionar materiales i aplicar criteris tècnics, considerar estudis d'impacte ecosocial i valorar criteris de sostenibilitat per a fabricar productes eficients que donen resposta a problemes plantejats amb un enfocament ètic i responsable. Competència Específica 3: Aprofitar i configurar les eines digitals adequades per a resoldre de manera eficient tasques i presentar resultats, i aplicar-hi els coneixements interdisciplinaris. Competència Específica 4: Resoldre problemes de l'àmbit de l'enginyeria transferint i aplicant sabers interdisciplinaris. Competència Específica 5: Dissenyar i crear solucions tecnològiques automatitzades o robòtiques mitjançant el control programat i la regulació automàtica. Competència Específica 6: Analitzar sistemes tecnològics dels àmbits de l'enginyeria des del punt de vista de la generació i ús de l'energia, avaluar l'impacte ambiental, social i ètic que tenen i aplicar criteris de sostenibilitat i consum responsable. Criteris de Evaluació <u>Primer Curs</u> Tecnología e Ingeniería I: CE 1, CE 2, CE 3, CE 4, CE 5, CE 6 Sabers bàsics & Unidades Didácticas:



11:10
24/11/25





Anuncio Como parte de una reciente actualización, algunos equipos que antes había ocultado ahora vuelven a estar visibles. Si prefiere no verlos, puede ocultarlos fácilmente en la vista Equipos. X

2

Actividad

Calendario

Equipos

Tareas

...

Aplicaciones

1° BACH Proposta-Pedagogica_-Programacio-Aula.pdf

Cerrar

Conselleria d'Educació, Cultura i Esport

1.1.2 Valoració general del progrés de l'alumnat

1. Mercado y sus leyes básicas.
2. Fases del proceso productivo, comercialización y marketing
3. La energía y su transformación
4. Recursos energéticos
5. Transporte y distribución de energía. Consumo Energético
6. Los materiales de uso técnico y sus propiedades
7. Los metales
8. Plásticos, fibras textiles y otros materiales
9. Elementos de transmisión y transmisión de movimiento
10. Elementos de unión y auxiliares. Mantenimiento de máquinas
11. Electricidad. Teoría de Circuitos. Instalaciones.
12. Procesos de fabricación
13. Automatización. Arduino (Parte I)

Instruments de recollida d'informació:

- Ejercicio Práctico: Design Thinking. Entrega de la propuesta de solución y exposición.
- Estructura del Sistema Energético: Cálculo comparativo de Facturas con Placas Solares.
- Prácticas de corriente Continua (Componentes Pasivos).
- Cálculos de Máquinas de Corriente Continua.
- Diseño Gráfico de piezas y planos 3D (aplicaciones informáticas).
- Cálculo Eléctricos de corriente alterna.
- Prácticas de Arduino
- Evaluaciones escritas.

Criteris de qualificació qualitativa i quantitativa:

- Situaciones de aprendizajes prácticas y en el desarrollo de prácticas y exposiciones. (40 %):
- Organización del trabajo
- Uso de las herramientas
- Actuar respetando escrupulosamente las medidas de seguridad cuando se trabaja
- Respeto a los compañeros
- Realización de proyectos y prácticas que cumplan las funciones para las que ha sido diseñado.
- Redacción de los documentos del proyecto con claridad y precisión.
- Presentación oral y manejando medios audiovisuales.
- Evaluación de Saberes básicos (60%):

Hace referencia a los contenidos teóricos que se desarrollan en clase (exámenes, libreta, ejercicios, trabajos o similar).

Consideraciones de la Evaluación

El cálculo de la nota final de curso se realizará con la media de las tres evaluaciones, considerando las notas acumuladas en cada evaluación. No obstante, se dará ocasión al alumnado antes de la evaluación final, de entregar trabajos que pudieran haber quedado pendientes en la primera y segunda evaluación. También se tendrá en cuenta la evolución del alumno/a a la hora de calificarlo/a. Para mantener el derecho a evaluación continua, ningún/a alumno/a podrá tener un número mayor de faltas de asistencia que el establecido en normativa.

Las evaluaciones escritas y/u orales son obligatorias, y en caso de no presentarse a cualquiera de ellas, será necesario aportar un justificante oficial (médico, juzgado, ...) considerando como no válido un justificante firmado por padre, madre o tutor. El justificante se entregará lo antes posible, a partir de la reincorporación del alumno en clase. En caso de que presente el justificante oficial, se le realizará al alumno un examen de la materia correspondiente acordando una fecha determinada.

Windows taskbar and browser window showing a PDF document titled "1º BACH Proposta-Pedagogica-Programacio-Aula.pdf". The browser window has multiple tabs open, including "Servidor de actualització", "Bandeja de entrada: MAS...", "Equipos y canales", and "SECO_25_26_Tecnologia P...". The PDF content is partially visible, showing a header with the Generalitat Valenciana logo and a main body of text. The text is partially obscured by a blue highlight. The browser window also shows a search bar and a "Cerrar" button.

Windows taskbar and browser window showing a PDF document titled "1º BACH Proposta-Pedagogica-Programacio-Aula.pdf". The browser window has multiple tabs open, including "Servidor de actualització", "Bandeja de entrada: MAS...", "Equipos y canales", and "SECO_25_26_Tecnologia P...". The PDF content is partially visible, showing a header with the Generalitat Valenciana logo and a main body of text. The text is partially obscured by a blue highlight. The browser window also shows a search bar and a "Cerrar" button.

1.1.2 Valoració general del progrés de l'alumnat	<u>Instruments de recollida d'informació:</u> - Actividades propuestas - Ejercicios de programación de circuitos con Arduino - Presentación electrónica	<u>Criteris de qualificació qualitativa i quantitativa:</u> - Situaciones de aprendizajes prácticas y en el desarrollo de prácticas y exposiciones. (30 %): - Organización del trabajo - Uso de las herramientas - Actuar respetando escrupulosamente las medidas de seguridad cuando se trabaja - Respeto a los compañeros - Realización de proyectos y prácticas que cumplan las funciones para las que ha sido diseñado. - Redacción de los documentos del proyecto con claridad y precisión. - Presentación oral y manejando medios audiovisuales. - Evaluación de Saberes básicos (70%): Hace referencia a los contenidos teóricos que se desarrollan en clase (exámenes, libreta, ejercicios, trabajos o similar).
	<u>Consideraciones de la Evaluación</u> El cálculo de la <u>nota final de curso</u> se realizará con la media de las tres evaluaciones, considerando las notas acumuladas en cada evaluación. No obstante, se dará ocasión al alumnado antes de la evaluación final, de entregar trabajos que pudieran haber quedado pendientes en la primera y segunda evaluación. También se tendrá en cuenta la evolución del alumno/a a la hora de calificarlo/la. Para mantener el derecho a evaluación continua, ningún/a alumno/a podrá tener un número mayor de faltas de asistencia que el establecido en normativa. Las evaluaciones escritas y/u orales son obligatorias, y en caso de no presentarse a cualquiera de ellas, será necesario aportar un justificante oficial (médico, juzgado, ...) considerando como no válido un justificante firmado por padre, madre o tutor. El justificante se entregará lo antes posible, a partir de la reincorporación del alumno en clase. En caso de que presente el justificante oficial, se le realizará al alumno un examen de la materia correspondiente acordando una fecha determinada.	
Mesures de resposta educativa per a la inclusió	Serán objeto de adaptaciones los alumnos que desde el Departamento de Orientación se nos especifique, atendiendo a las características del alumno. Se refieren a las modificaciones que afectan a los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del currículo establecido con carácter general. Estudiando al alumno y a sus dificultades e intensificando la actividad didáctica con él para que alcance los objetivos mínimos. Estas modificaciones suponen un paso más en la individualización de los procesos de enseñanza y aprendizaje, para aquellos alumnos que aparte de los apoyos habituales, precisen de otro tipo de ayudas y adecuaciones del currículo menos usuales bien por sus necesidades educativas permanentes o transitorias, para alcanzar las capacidades.	

