

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE**

**TECNOLOGÍA, PROGRAMACIÓN Y**  
**ROBÓTICA**

**1ºESO**

**CURSO 2018-2019**

**DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA**  
**I.E.S. LA SERNA**  
**Fuenlabrada**

# ÍNDICE

|   | Pág. |
|---|------|
| <b><u>INTRODUCCION</u></b>  | 3    |
| I. Objetivos de etapa   | 4    |
| <b><u>PROGRAMACIÓN TECNOLOGÍA, PROGRAMACION Y ROBOTICA. 1ºESO</u></b>                       |      |
| A. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS | 6    |
| B. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.   | 15   |
| C. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN  | 17   |
| D. METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS A APLICAR  | 18   |
| E. MEDIDAS DE APOYO Y/O REFUERZO EDUCATIVO A LO LARGO DEL CURSO ACADÉMICO                   | 22   |
| F. SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.  | 23   |
| G. PRUEBAS EXTRAORDINARIAS  | 23   |
| H. GARANTÍAS PARA UNA EVALUACION OBJETIVA   | 23   |
| I. EVALUACION DE LA PRÁCTICA DOCENTE  | 24   |
| J. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD   | 26   |
| K. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.   | 29   |
| L. TRATAMIENTO DE ELEMENTOS TRANSVERSALES   | 29   |
| M. ANEXO I. PROGRAMACIÓN POR BLOQUES TEMATICOS  | 32   |
| N. ANEXO II. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (1ºESO)  | 42   |
| O. ANEXO III. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. MODELOS. ADAPTACIONES CURRICULARES.      | 43   |
| P. ANEXO IV. PLAN DE MEJORA DE RESULTADOS 1ºESO   | 44   |

## INTRODUCCIÓN

En la materia *Tecnología, programación y robótica*, convergen el conjunto de técnicas que, junto con el apoyo de conocimientos científicos y destrezas adquiridas a lo largo de la historia, el ser humano emplea para desarrollar objetos, sistemas o entornos que dan solución a problemas o necesidades. Es por tanto necesario dar coherencia y completar los aprendizajes asociados al uso de tecnologías, realizando un tratamiento integrado de todas ellas para lograr un uso competente en cada contexto y asociando tareas específicas y comunes a todas ellas. El alumnado debe adquirir comportamientos de autonomía tecnológica con criterios medioambientales y económicos.

No es posible entender el desarrollo tecnológico sin los conocimientos científicos, como no es posible hacer ciencia sin el apoyo de la tecnología, y ambas necesitan de instrumentos, equipos y conocimientos técnicos; en la sociedad actual todos estos campos están relacionados con gran dependencia unos de otros, pero a la vez cada uno cubre una actividad diferente.

La materia *Tecnología, programación y robótica* aporta al estudiante “saber cómo hacer” al integrar ciencia y técnica, es decir “por qué se puede hacer” y “cómo se puede hacer”. Por tanto, un elemento fundamental de la tecnología es el carácter integrador de diferentes disciplinas con un referente disciplinar común basado en un modo ordenado y metódico de intervenir en el entorno.

Debido a la dependencia tecnológica de la sociedad actual, cada vez se hace más evidente la necesidad de garantizar la formación de nuestro alumnado en el campo de las competencias STEM (ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas), que se consideran prioritarias de cara al desarrollo integral del alumnado y a su capacidad de desenvolverse en el mundo del conocimiento y la tecnología.

En esta materia, se pretende dar un enfoque de Ingeniería en cuanto al desarrollo de conocimientos dirigidos a la resolución de problemas tecnológicos reales, se trata de provocar intencionadamente situaciones que permitan aprender de manera simultánea e integrada conceptos de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas.

En este contexto, se hace necesaria la formación de alumnos competentes en la toma de decisiones relacionadas con procesos tecnológicos, con sentido crítico y con capacidad de resolver problemas, adquiriendo comportamientos con criterios medioambientales y económicos. Asimismo, los alumnos deben ser capaces de utilizar y conocer procesos y objetos tecnológicos que faciliten la capacidad de actuar en un entorno tecnificado que mejore la calidad de vida.

## **I. OBJETIVOS DE ETAPA.**

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Los objetivos son los referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar cada etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

En el **anexo I de este documento quedan los objetivos asignados a cada unidad didáctica.**

### **PROGRAMACIÓN DE TECNOLOGÍA, PROGRAMACION Y ROBOTICA. 1ºESO**

La programación se desarrolla tomando como soporte legislativo la siguiente normativa:

**DECRETO 48/2015**, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. BOCM Núm. 118, Miércoles 20 de mayo de 2015.

**Real Decreto 1105/2014**, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la ESO y del Bachillerato.

**Orden 2398/2016**, de 22 de julio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regulan determinados aspectos de organización, funcionamiento y evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria.

**Orden ECD/65/2015**, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato

**Instrucciones de 24 de junio de 2016** de la Dirección General de Educación Infantil, Primaria y Secundaria sobre diversos aspectos de los Programas de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento en la Educación Secundaria Obligatoria.

**12886 Ley Orgánica 8/2013**, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. LOMCE. BOE Núm. 295, Martes 10 de diciembre de 2013.

La programación que se desarrolla a continuación trata lo referente a la materia de Tecnología, Programación y Robótica en el siguiente curso:

## **TECNOLOGÍA, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA EN 1º E.S.O.**

En el artículo 8 del Decreto 48/2015, se establece que esta materia pertenece al bloque de asignaturas de libre configuración autonómica. En el anexo III del Decreto 48/2015 se establecen los contenidos de la materia de Tecnología, Programación y robótica.

La materia se articula en torno a cinco ejes:

1. Programación y pensamiento computacional
2. Robótica y La conexión con el mundo real
3. Tecnología y el desarrollo del aprendizaje basado en proyectos
4. Internet y su uso seguro y responsable
5. Técnicas de diseño e impresión 3D

### **A. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS**

#### **A1. CONTENIDOS.**

Los contenidos para la Educación Secundaria Obligatoria se estructuran en torno a los principios científicos y técnicos necesarios para el quehacer tecnológico.

Dentro de la multiplicidad de técnicas y conocimientos que confluyen, en el currículum se han articulado 7 bloques de manera que el alumnado pueda establecer una visión comprensiva teórico-práctica capaz de desarrollar desde las tecnologías artesanales o manuales hasta las tecnologías de la información y la comunicación.

#### **BLOQUES DE CONTENIDOS DE 1ºESO**

1. Internet: páginas Web, aplicaciones que intercambian datos.
  - Uso seguro de Internet.
2. Privacidad y responsabilidad digital.
3. Herramientas de programación por bloques
4. Aplicaciones para dispositivos móviles.
5. Proyectos tecnológicos
  - Fases del proyecto tecnológico y su documentación
  - Representación gráfica en proyectos tecnológicos.
  - Innovación y creatividad tecnológica.
  - Proyectos de desarrollo de aplicaciones informáticas.
6. Materiales de uso tecnológico
7. Electricidad y circuitos eléctricos en continua.
  - Análisis, simulación, montaje y medida de circuitos eléctricos.

En la programación de aula se fomentará la integración de los distintos bloques tecnológicos en las Unidades Didácticas establecidas según el curso, respetando los contenidos y objetivos fijados.

### **CONTENIDOS 1º ESO**

La distribución, secuenciación y organización de los contenidos a desarrollar se realiza por trimestres.

Para el desarrollo de los contenidos expuestos, los cursos se van a secuenciar en Unidades Didácticas y en la ejecución de una serie de ejercicios y actividades para cada una de ellas.

La secuenciación y las actividades son orientativas, podrían variar en todos los cursos según las circunstancias, tipo de alumnado, disponibilidad de aulas, recursos y material disponible. Las modificaciones se incluirán en la memoria final del curso actual.

Los contenidos señalados para 1ºESO se distribuyen en unidades didácticas a lo largo de los trimestres. La temporalización queda indicada en módulos horarios para cada una de las unidades didácticas. En 1º ESO se imparten 2 horas a la semana.

En el siguiente cuadro se incluye la secuenciación y la temporalización de las distintas unidades didácticas.

## 1º ESO

| <b>UNIDADES DIDÁCTICAS</b>  | <b>EJERCICIOS Y ACTIVIDADES</b>  |
|---|--|
| <p style="text-align: center;"><b><u>Primer trimestre</u></b></p> <p><b>Unidad 1: El proceso de resolución de problemas tecnológicos</b><br/>           La tecnología como respuesta a las necesidades humanas.<br/>           La resolución técnica de problemas. El método de proyectos.<br/>           Documentos básicos para la elaboración de un proyecto.<br/>           El trabajo en el taller.<br/>           Manejo y uso seguro de las herramientas.<br/>           Fases del proyecto tecnológico y su documentación.<br/>           Innovación y creatividad tecnológica.</p> <p style="text-align: center;"><b>(6 módulos horarios)</b></p> <p><b>Unidad 2: Programación</b><br/>           Lenguajes de programación.<br/>           Algoritmos y diagramas de flujo.<br/>           Scratch.<br/>           Herramientas de programación por bloques.</p> <p style="text-align: center;"><b>(10 módulos horarios)</b></p> <p><b>Unidad 3: Técnicas de expresión y comunicación gráfica</b></p> | <p style="text-align: center;">(son orientativas)</p> <p>* Análisis de objetos tecnológicos sencillos.<br/>           *Lectura y análisis de sencillas noticias tecnológicas.<br/>           * Organización e identificación de materiales y herramientas, para realizar las funciones y actividades en el taller.<br/>           *Trabajar normas de seguridad y salud en el taller.</p> <p>*aprender a manejar con destreza el entorno de programación gráfica por bloques (Scratch)<br/>           *realizar algunas de las prácticas guiadas del libro de texto. Rincón del programador.<br/>           *Desarrollo de una animación o un juego.</p> |

|  |   |
|--|---|
| <p>Soportes, útiles e instrumentos de dibujo y medida.<br/> Medida de longitudes.<br/> Normalización. Formato, marco y cajetín.<br/> Rotulación. Tipos de líneas.<br/> Boceto, croquis y dibujo técnico.<br/> Vistas de un objeto. Vistas principales.<br/> Proyectos tecnológicos. Representación gráfica en proyectos tecnológicos.</p> <p style="text-align: center;"><b>(8 módulos horarios)</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>Segundo trimestre</u></b></p> <p><b>Unidad 4: Materiales de uso técnico</b></p> <p>Materiales naturales y transformados.<br/> Materiales de uso tecnológico habitual.<br/> La elección de los materiales.<br/> Propiedades de los materiales.<br/> La madera. Propiedades.<br/> Transformados de la madera.<br/> Técnicas de unión con madera. Formas comerciales de la madera.<br/> Materiales metálicos.<br/> Metales férricos: hierro, acero y fundiciones.<br/> Metales no férricos: cobre, estaño, aluminio, cinc. Trabajo con metales. Herramientas y tratamientos.</p> <p style="text-align: center;"><b>(8 módulos horarios)</b></p> <p><b>Unidad 5: Electricidad</b></p> <p>Energía eléctrica.<br/> Componentes de un circuito eléctrico.<br/> Funcionamiento de un circuito.<br/> Magnitudes eléctricas. Ley de Ohm.<br/> Circuitos serie, paralelo y mixto.<br/> Efectos de la energía eléctrica.<br/> Efectos del uso de la energía eléctrica en el medioambiente.<br/> Electricidad y circuitos eléctricos en continua.<br/> Análisis, simulación, montaje y medida de circuitos eléctricos.</p> <p style="text-align: center;"><b>(12 módulos horarios)</b><br/> Teoría y proyecto final</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>* Realización de bocetos y croquis.</li> <li>* Representación de alzado, planta y perfil de distintas figuras a mano alzada.</li> <li>*Uso de simuladores para la realización de vistas. Realizar actividades online.</li> <li>* Iniciación al uso de un programa de dibujo asistido por ordenador (con Qcad o SketchUp) realizando dibujos geométricos sencillos.</li> </ul><br><ul style="list-style-type: none"> <li>* Utilización de herramientas</li> <li>*Búsqueda de información sobre materiales. Analizar y resumir esta información.</li> <li>*Justificar la elección del material de piezas tecnológicas.</li> <li>*Realizar un trabajo sobre materiales (madera, metal...) y, presentación oral en el aula (mural y/o presentación con Impress, PowerPoint...)</li> <li>*Ensayos comparativos de distintas propiedades de materiales. y máquinas para trabajo con metales siguiendo las normas de seguridad establecidas</li> </ul><br><ul style="list-style-type: none"> <li>* Diseñar y realizar esquemas eléctricos simples, utilizando sencillos operadores eléctricos, (bombillas, motores, pilas...)</li> <li>*Construir sencillos operadores eléctricos para montar en circuitos *Elaboración y análisis de circuitos eléctricos sencillos con simulador informático (Crocodile o Yenka).</li> </ul> <p>Proyecto final:<br/> Desarrollar los conocimientos adquiridos durante el curso mediante la construcción de un proyecto tecnológico.</p> |
|--|---|



|   |   |
|---|---|
| <p><b>Unidad 6: El ordenador como transmisor de ideas<sup>A</sup></b><br/> Introducción a la informática.<br/> Hardware y software.<br/> Funcionamiento de un ordenador.<br/> Software: Sistema operativo y aplicaciones.<br/> El ordenador como herramienta de expresión y comunicación de ideas.<br/> Procesadores de texto. (Word)<br/> Creadores de presentaciones. (PowerPoint)<br/> Proyectos tecnológicos: Proyectos de desarrollo de aplicaciones informáticas.</p> <p style="text-align: center;"><b>(6 módulos horarios)</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>Tercer trimestre</u></b></p> <p><b>Unidad 7: Internet y responsabilidad digital</b><br/> Internet.<br/> Navegadores.<br/> Búsqueda de información.<br/> El ordenador como medio de comunicación.<br/> Privacidad en internet.<br/> Responsabilidad digital.<br/> Internet: páginas web, aplicaciones que intercambian datos. Uso seguro de internet.<br/> Privacidad y responsabilidad digital.</p> <p style="text-align: center;"><b>(8 módulos horarios)</b></p> <p><b>Unidad 8: Aplicaciones para dispositivos móviles</b><br/> ¿Qué es una app?<br/> Condicionantes de los dispositivos móviles.<br/> Sistemas operativos.<br/> Tipos de apps.<br/> Distribución de las apps.<br/> Privacidad.<br/> Software de creación de apps.<br/> Aplicaciones útiles y educativas para tu dispositivo.<br/> Aplicaciones para dispositivos móviles.</p> <p style="text-align: center;"><b>(12 módulos horarios)</b></p> | <p>*Identificar los componentes fundamentales del ordenador y sus periféricos<br/> * Sistemas operativos. Aprendizaje de los iconos, accesos directos más importantes.<br/> *Manejo y utilización de un procesador de texto (Word, Writer)<br/> * Manejo y utilización de un programa para realizar presentaciones (PowerPoint, Impress)</p> <p>*Conectarse a Internet, búsqueda de información, uso de navegadores aprender a navegar por la red.<br/> *Conectarse a la red de Internet a través de un navegador y aprender a moverse por la red y buscar información.<br/> *Navegar con seguridad: conocer Amenazas, conocer tipos de licencias y derechos de autor, privacidad y responsabilidad digital.<br/> *Uso de aplicaciones informáticas en la nube.<br/> *Compartir documentos, imágenes, vídeos en internet con seguridad.</p> <p>*Aprender a utilizar algunas herramientas del lenguaje de programación de App inventor.<br/> *Realizar alguna aplicación sencilla para dispositivos móviles<br/> *Prácticas sencillas para crear código QR</p> |
|---|---|

<sup>A</sup> Unidad transversal en todas las evaluaciones

### **Actividades que se desarrollarán en junio de 2018:**

En el periodo de clases comprendido entre la evaluación final ordinaria de junio, y la evaluación final extraordinaria del mismo mes se contemplan en esta programación las siguientes acciones :

- **Alumnos que han aprobado la asignatura:** se realizarán con ellos actividades de refuerzo que consistirán en la terminación de algunos de los proyectos abordados durante el curso si no se hubiesen podido terminar, o el abordaje de nuevos proyectos o pequeñas prácticas de taller o de informática. Se podrán también iniciar actividades de introducción a temas que se tratarán en el curso siguiente. Todo ello con el apoyo de los materiales proporcionados por sus profesores.
- **Alumnos que no han superado positivamente la evaluación:** se realizarán actividades de repaso con el apoyo del libro, o en su caso de materiales que el profesor haya proporcionado durante el curso. En caso necesario se podrán también emplear los trabajos guiados preparados por el departamento para la preparación de exámenes finales.

## A2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Los Criterios de evaluación constituyen el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumno. Se han asignado los criterios de evaluación incluidos en el Decreto 48/2015 a los contenidos de cada trimestre. (Ver anexo I: programación por unidades didácticas)

### Primer Trimestre 1º ESO

#### Unidad 1. El proceso de resolución de problemas tecnológicos

1. Describir las fases y procesos del diseño de proyectos tecnológicos.
2. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica.
3. Analizar y valorar de manera crítica el desarrollo tecnológico y su influencia en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo a lo largo de la historia de la humanidad.

#### Unidad 3. Técnicas de expresión y comunicación gráfica

4. Elaborar documentos técnicos adecuados al nivel de los procesos acometidos y al de su madurez, iniciándose en el respeto a la normalización.
5. Emplear herramientas y recursos informáticos adecuados en el proceso de diseño y para generar la documentación asociada al proceso tecnológico.
6. Realizar dibujos geométricos con instrumentos manuales y con software de diseño gráfico en dos dimensiones, respetando la normalización.

#### Unidad 2. Programación

7. Analizar los diferentes niveles de lenguajes de programación.
8. Utilizar con destreza un entorno de programación gráfica por bloques.

9. Actuar de forma dialogante y responsable en el trabajo en equipo.

## **Segundo Trimestre 1º ESO**

### Unidad 4. Materiales de uso técnico

10. Demostrar tener destrezas técnicas en el uso de materiales, herramientas y máquinas en la construcción de prototipos respetando las normas de seguridad e higiene en el trabajo.
11. Actuar de forma dialogante y responsable en el trabajo en equipo, durante todas las fases del desarrollo del proyecto técnico.

### Unidad 5. Electricidad

12. Analizar y diseñar circuitos eléctricos en continua.
13. Señalar las características básicas y la aplicación de algunos componentes pasivos.

## **Tercer Trimestre 1º ESO**

### Unidad 6. El ordenador como transmisor de ideas

14. Mantener y optimizar las funciones principales de un ordenador, tableta o teléfono móvil en los aspectos referidos a su uso y a las funciones del sistema operativo.
15. Emplear herramientas y recursos informáticos adecuados para generar la documentación asociada al proceso tecnológico.

### Unidad 7. Internet y responsabilidad digital

16. Identificar y respetar los derechos de uso de los contenidos y de los programas en la red.
17. Describir la estructura básica de internet.
18. Señalar los derechos fundamentales y deberes de acuerdo con la legislación española en la materia.
19. Identificar y actuar poniéndolo en conocimiento de los adultos responsables las amenazas, riesgos y conductas inapropiadas en internet.

### Unidad 8. Aplicaciones para dispositivos móviles

20. Desarrollar y programar aplicaciones móviles sencillas en entornos de programación por bloques

## **A3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

Los Estándares de aprendizaje evaluables o especificaciones de los criterios de evaluación concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en esta asignatura.

Se han asignado los estándares de aprendizaje incluidos en el Decreto 48/2015 a los contenidos de cada trimestre. **(Ver anexo I: programación por unidades didácticas)**

## **Primer Trimestre 1º ESO**

## Unidad 1. El proceso de resolución de problemas tecnológicos

1. Analiza los objetos y sistemas técnicos para explicar su funcionamiento, distinguir sus elementos y las funciones que realizan.
2. Enumera las fases principales del proyecto tecnológico y planifica adecuadamente su desarrollo
3. Proyecta con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica.

## Unidad 4. Técnicas de expresión y comunicación gráfica

4. Identifica la simbología estandarizada de los elementos básicos para los proyectos que desarrolla.
5. Utiliza software de diseño para los planos.
6. Confecciona representaciones esquemáticas de los prototipos que desarrolla.

## Unidad 5. Programación

7. Identifica las características de los lenguajes de programación de bajo nivel.
8. Describe las características de los lenguajes de programación de alto nivel.
9. Representa mediante diagramas de flujo diferentes algoritmos.
10. Analiza el comportamiento de los programas a partir de sus diagramas de flujo.
11. Describe el desarrollo de una animación o un juego y enumera las fases principales de su desarrollo.
12. Emplea con facilidad las diferentes herramientas básicas del entorno de programación.
13. Sitúa y mueve objetos en una dirección dada.
14. Inicia y detiene la ejecución de un programa.
15. Modifica, mediante la edición, la apariencia de objetos. Crea nuevos objetos: actores, fondos y sonidos.
16. Maneja con soltura los principales grupos de bloques del entorno.
17. Utiliza con facilidad los comandos de control de ejecución: condicionales y bucles.
18. Emplea de manera adecuada variables.
19. Usa con soltura la interacción entre los elementos de un programa.
20. Analiza el funcionamiento de un programa a partir de sus bloques.
21. Dialoga, razona y discute sus propuestas y las presentadas por otros.

## **Segundo Trimestre 1º ESO**

### Unidad 2. Materiales de uso técnico

22. Explica cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.
23. Respeta las normas de seguridad.
24. Utiliza con precisión y seguridad los sistemas de corte y fijación.
25. Analiza documentación relevante antes de afrontar un nuevo proceso en el taller.
26. Colabora con sus compañeros para alcanzar la solución final.
27. Dialoga, razona y discute sus propuestas y las presentadas por otros.
28. Se responsabiliza de su parte de trabajo y del trabajo total.

### Unidad 3. El ordenador como transmisor de ideas

29. Utiliza y gestiona un ordenador bajo un sistema operativo Windows o una distribución de Linux (Max) u otro sistema operativo.
30. Instala y desinstala de manera segura software básico.
31. Utiliza adecuadamente los dispositivos electrónicos como fuente de información y para crear contenidos.
32. Usa con soltura, aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar y publicar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.
33. Emplea con destreza aplicaciones informáticas de ofimática para la presentación de sus trabajos.
34. Elabora documentos de texto para las memorias, hojas de cálculo para los presupuestos.
35. Emplea software de presentación para la exposición de uso individual o para su publicación como documentos colaborativos en red.

## **Tercer Trimestre 1º ESO**

### Unidad 6. Electricidad

36. Clasifica los elementos básicos de un circuito en continua: generadores, resistencias, conmutadores, bombillas.
37. Interpreta el significado y calcula las magnitudes que explican el funcionamiento de los circuitos: tensión, intensidad, resistencia eléctrica.
38. Distingue el significado del circuito abierto y del cortocircuito.
39. Utiliza otros elementos sencillos como motores o zumbadores.
40. Señala las características básicas de resistores fijos.
41. Identifica las características básicas de motores de DC.

### Unidad 7. Internet y responsabilidad digital

42. Compara los diferentes modelos de licencia para el software.
43. Describe y respeta los diferentes modelos de gestión de derechos para los contenidos: derechos reservados, derechos de compartición.
44. Conoce las leyes de propiedad intelectual.
45. Comunica a un adulto responsable cualquier situación anómala que detecta en el uso de internet. acoso, abuso, ciberbullying.

### Unidad 8. Aplicaciones para dispositivos móviles

46. Describe el proceso de diseño de una aplicación para móviles y las fases principales de su desarrollo.
47. Utiliza con precisión las diferentes herramientas del entorno de desarrollo.
48. Distingue los diferentes tipos de datos y sus formas de presentación y almacenamiento.
49. Identifica las posibilidades de interacción con los sensores de los que dispone un terminal móvil.
50. Reconoce y evalúa las implicaciones del diseño para todos para los programas que realiza.

51. Desarrolla aplicaciones informáticas para su ejecución en dispositivos móviles utilizando elementos de interfaz.

52. Describe las características y normas de publicación de diferentes plataformas para la publicación de aplicaciones móviles.

#### A4. CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE.

El “DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, para la Comunidad de Madrid establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria”, y en su artículo 2, se indican los principios generales y distribución de competencias.

**Las Competencias** clave o capacidades desarrolladas, están dirigidas a lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

La distribución de competencias respecto al currículo de Educación Secundaria Obligatoria es la establecida en el artículo 3 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre. A efectos del decreto, las competencias del currículo serán las siguientes:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

En la materia de Tecnología Programación y Robótica, se potenciará el desarrollo de las competencias Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Esta materia contribuye a la adquisición de las COMPETENCIAS CLAVE de la siguiente manera:

**1º Comunicación lingüística.** La contribución a la competencia en comunicación lingüística se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico, que ha de ser utilizado en los procesos de búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de información. La lectura, interpretación y redacción de informes y documentos técnicos contribuye al conocimiento y a la capacidad de utilización de diferentes tipos de textos y sus estructuras formales.

**2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** El uso instrumental de herramientas matemáticas de manera contextualizada contribuye a configurar la competencia matemática en la medida en que proporciona situaciones de aplicabilidad a diversos campos como la realización de cálculos, la representación gráfica y la medición de magnitudes.

La *Tecnología, programación y robótica* contribuye a la adquisición de la competencia en ciencia y tecnología principalmente mediante el conocimiento y comprensión de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos, y a través del desarrollo de destrezas técnicas y habilidades para manipular objetos con precisión y seguridad. La interacción con un

entorno en el que lo tecnológico constituye un elemento esencial se ve facilitada por el conocimiento y utilización del proceso de resolución técnica de problemas y su aplicación para identificar y dar respuesta a necesidades, evaluando el desarrollo del proceso y sus resultados. Por su parte, el análisis de objetos y sistemas técnicos desde distintos puntos de vista permite conocer cómo han sido diseñados y contruidos, los elementos que los forman y su función en el conjunto, facilitando el uso y la conservación.

**3º Competencia digital.** El tratamiento específico de las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC), integrado en esta asignatura, proporciona una oportunidad especial para desarrollar la competencia digital, y a este desarrollo están dirigidos específicamente una parte importante de los contenidos. Aunque en otras asignaturas se utilicen las TIC como herramienta de trabajo, es en la asignatura de *Tecnología, programación y robótica* donde los alumnos adquieren los conocimientos y destrezas relacionados con el uso de las TIC que se aplicarán posteriormente. Están asociados a su desarrollo los contenidos que permiten localizar, procesar, elaborar, almacenar y presentar información, así como intercambiar información y comunicarse a través de Internet de forma crítica y segura. Por otra parte, debe destacarse en relación con el desarrollo de esta competencia la importancia del uso de las TIC como herramienta de simulación de procesos tecnológicos y para la adquisición de destrezas con lenguajes específicos con la simbología adecuada.

**4º Aprender a aprender.** La contribución a la autonomía e iniciativa personal se centra en el modo particular que proporciona esta materia para abordar los problemas tecnológicos mediante la realización de proyectos técnicos, pues en ellos el alumnado debe resolver problemas de forma autónoma y creativa, evaluar de forma reflexiva diferentes alternativas, planificar el trabajo y evaluar los resultados. Mediante la obtención, análisis y selección de información útil para abordar un proyecto se contribuye a la adquisición de la competencia de aprender a aprender.

**5º Competencias sociales y cívicas.** La contribución de la asignatura de *Tecnología, programación y robótica* en lo que se refiere a las habilidades para las relaciones humanas y al conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades vendrá determinada por el modo en que se aborden los contenidos, especialmente los asociados al proceso de resolución de problemas tecnológicos. El alumno tiene múltiples ocasiones para expresar y discutir adecuadamente ideas y razonamientos, escuchar a los demás, abordar dificultades, gestionar conflictos y tomar decisiones, practicando el diálogo, la negociación, y adoptando actitudes de respeto y tolerancia hacia sus compañeros. Asimismo, la asignatura de *Tecnología, programación y robótica* contribuye al conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades desde el análisis del desarrollo tecnológico de las mismas y su influencia en los cambios económicos y sociales que han tenido lugar a lo largo de la historia de la humanidad.

**6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** La contribución al espíritu emprendedor e iniciativa personal de la asignatura se centra en la forma de desarrollar la habilidad de transformar las ideas en objetos y sistemas técnicos mediante el método de resolución de proyectos. La asignatura de *Tecnología, programación y robótica* fomenta la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como la habilidad para planificar y gestionar proyectos tecnológicos. En esta asignatura se analizan las etapas necesarias para la

creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.

**7º Conciencia y expresiones culturales.** La contribución de la asignatura de *Tecnología, programación y robótica* a la adquisición de esta competencia se logra a través del desarrollo de aptitudes creativas que pueden trasladarse a una variedad de contextos profesionales. El diseño de objetos y prototipos tecnológicos requiere de un componente de creatividad y de expresión de ideas a través de distintos medios, que pone en relieve la importancia de los factores estéticos y culturales en la vida cotidiana.

Al final de este documento en el **anexo I se introducen las competencias clave para cada unidad didáctica.**

## **B. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

La evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado será continua, integradora, formativa y diversa.

- Continúa, con el fin de detectar las dificultades en el momento que se producen, averiguar sus causas y, en consecuencia, adaptar las actividades de enseñanza y aprendizaje; bien sea con actividades de refuerzo o con las pertinentes adaptaciones curriculares.
- Integradora, para la consecución de los objetivos y competencias correspondientes y por tener en cuenta el resto de las asignaturas.
- Formativa, adoptando estrategias y adecuando las actividades didácticas con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje del alumno.
- Diversa, atendiendo la diversidad de intereses y posibilidades de cada alumno, a las que trataremos de ajustarnos.

El objetivo de la evaluación será doble: evaluar el aprendizaje de los alumnos, y evaluar la práctica docente, en relación con el logro de los objetivos de etapa previstos.

Los procedimientos e instrumentos de evaluación que se van a utilizar serán diversos, siendo coherentes con los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje. Se incluirán, por tanto, los siguientes instrumentos de evaluación:

- Las **pruebas de examen** para la evaluación de contenidos y conocer el grado en que el alumno ha desarrollado las competencias. Pueden ser: **pruebas teóricas pruebas teórico/prácticas o pruebas prácticas**, donde se incluirán preguntas de respuesta cerrada tipo test o respuesta abierta de desarrollo y/o resolución de problemas.
- **Trabajo en taller o Trabajo en aula de ordenadores.** Se evaluarán los siguientes aspectos:
  - El manejo y cuidado adecuados del ordenador y de las herramientas del aula-taller.
  - El análisis de los trabajos escolares presentados verbalmente o por escrito, individuales o grupales, con elaboraciones multimedia.



- En el trabajo individual la puntualidad en la entrega, presentación, orden, limpieza, uso de herramientas, consulta de bibliografía.
- En el trabajo en equipo la aceptación de las normas impuestas por el grupo, realización de trabajos asignados, diseño y acabado de las propuestas y originalidad.

La evaluación de los proyectos técnicos o actividades prácticas, se realizará teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Primeros bocetos y solución elegida.
  - Proceso de construcción.
  - Actividades complementarias.
  - El objeto terminado.
  - La documentación utilizada. (anteproyecto y memoria)
  - La adquisición de las competencias clave.
  - Trabajo cooperativo, ayuda en los problemas del grupo, puestas en común, autoevaluación y cuestionario de coevaluación final.
- **Revisión del cuaderno** resolución de ejercicios, cuestiones y problemas planteados y responsabilidad en las tareas encomendadas, cuaderno de clase (limpieza, orden, resolución de problemas y teoría).

El profesor también realizará anotaciones en su cuaderno de:

- La observación cotidiana y sistemática del trabajo diario del alumno en el aula, valorando la participación, motivación e interés en clase y se realizará la valoración de la información obtenida de las respuestas del alumno ante situaciones que requieren la aplicación de conocimientos.

La evaluación, por tanto será el resultado de la observación continua a lo largo del curso, así se verá la evolución en la adquisición de los contenidos. El alumno deberá tener un rendimiento satisfactorio en todos y cada uno de estos aspectos para que se considere superado el curso y los objetivos de etapa.

### C. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Teniendo en cuenta todos los aspectos anteriores, los Criterios de Calificación que se darán a conocer a los alumnos a principio de curso, serán:

A) **Contenidos Teóricos: 30%** se realizarán dos pruebas individuales en cada evaluación, (prueba teórica o prueba práctica o prueba teórico-práctica).

B) **Trabajo en taller o en aula de ordenadores: 60%** Actividades individuales, en parejas o en grupo y actividades guiadas o propuestas.

C) **Revisión del Cuaderno: 10%** orden y limpieza, realización del trabajo individual, resúmenes, esquemas, resolución y corrección de los ejercicios propuestos.

D) **La implicación del alumno** frente al trabajo diario, su participación, su esfuerzo...se tiene en cuenta en la valoración final de cada evaluación, con positivos o negativos.

Se evaluará con la observación diaria. Por cada anotación positiva la nota media se incrementará en **0,20 puntos** y por cada anotación negativa se reducirá en 0,20 puntos. Todas estas anotaciones podrán subir o bajar la nota de cada evaluación del alumno en **un punto como máximo. Este punto extra servirá para determinar las menciones de honor en la evaluación final.**

E) **Aptitud:** El interés del alumno por realizar actividades de ampliación o aprender nuevos contenidos o completar su formación leyendo alguno de los libros de lectura recomendados, puede suponer una mejora en su calificación final.

Dado el contenido multidisciplinar de la asignatura, los **Contenidos Teóricos**, serán sometidos a evaluación mediante pruebas de control que podrán tener un carácter teórico o práctico dependiendo del tema tratado.

Las pruebas teóricas contarán con preguntas de desarrollo o tipo test y/o, resolución de problemas.

Las pruebas prácticas en el taller, serán progresivas en dificultad y se valorará la capacidad del alumno para resolver problemas, diseñar la solución elegida, montar circuitos, realizar mediciones, ejecutar el proyecto, manipular herramientas, utilizar correctamente los aparatos de medida.

Las pruebas prácticas con ordenadores serán progresivas en dificultad y se valorará la capacidad del alumno para utilizar las aplicaciones informáticas (simuladores, programas ofimáticos, lenguajes de programación), y para realizar y exponer en clase sus trabajos de investigación.

## **D. METODOLOGIA Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

### **D1. METODOLOGÍA.**

Los materiales curriculares para la materia de Tecnología, Programación y Robótica correspondientes a esta programación toman como referencia la concepción educativa presente en la propuesta de Reforma, según la cual los alumnos aprenden siguiendo un proceso de construcción progresiva que parte de sus concepciones y experiencias previas y que, mediante una intervención educativa adecuada, son capaces de reorganizar su conocimiento de manera significativa.

La manera de llevar a cabo esta integración es mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos por lo que las actividades procedimentales deberán estar planteadas de tal manera que el enfoque de las mismas esté relacionado con el objetivo a conseguir, dar solución a un problema tecnológico concreto. Esta solución puede ser un producto físico, como el prototipo de una máquina; o inmaterial, como por ejemplo, una presentación multimedia, un programa informático de un videojuego, etc. Se fomentará el aprendizaje de conocimientos y el desarrollo de destrezas que permitan, tanto la comprensión de los objetos técnicos, como su utilización.

Sobre esta base, nuestra programación adopta los siguientes criterios metodológicos:

Se llevará a cabo una metodología activa y participativa por parte del alumno, de forma que este se sienta el protagonista de su propio aprendizaje. Para ello se considerarán las condiciones y el contexto social, cultural y económico del alumnado, y del centro docente.

Los contenidos de aprendizaje se presentarán de forma clara y ordenada, de modo que los alumnos sean capaces de apreciar el campo de conocimiento sobre el que se construye la materia de Tecnología, Programación y Robótica. Para la organización de los mismos, se han tomado como referencia los procesos y productos de la tecnología, destacando aquellos conocimientos que actúan como organizadores del saber tecnológico y adaptándolos a las posibilidades e intereses de los alumnos de este nivel educativo.

Para trabajar la comprensión lectora, la expresión oral y escrita y la comunicación audiovisual se proponen distintas actividades:

- Se propondrán problemas de tipo práctico, que puedan ser solucionados mediante recursos y procedimientos técnicos con uso de técnicas, herramientas y útiles, estando la solución al alcance del grado de desarrollo del alumnado.
- Se propondrá a los alumnos que realicen lectura de textos tecnológicos para ampliar su vocabulario técnico así como la elaboración de trabajos sobre tecnología actual que más tarde tendrán que exponer al resto de sus compañeros.
- Las actividades propuestas favorecen el trabajo cooperativo, creando un clima de relación y aceptación mutua entre los alumnos y promoviendo la adquisición de hábitos de orden y respeto hacia los recursos materiales.
- Se realizarán actividades introductoras para despertar el interés del alumno por el tema y actividades de desarrollo para aplicar y reforzar los contenidos aprendidos en la unidad didáctica.

La adquisición de conocimientos y habilidades se realizará basándose en las explicaciones teóricas en el aula, y en las prácticas de taller (o de informática) que sean necesarias. Para las explicaciones nos apoyaremos en el libro de texto, y en algunos casos se puede pedir a los alumnos que realicen un trabajo determinado en grupo para abordar o completar un tema.

Cabe destacar, especialmente, las propuestas de resolución de problemas mediante el desarrollo de proyectos técnicos planteados a equipos de alumnos, y que a lo largo del proceso de diseño y construcción dispondrán de multitud de momentos para contrastar opiniones, tomar acuerdos, organizar y distribuir tareas.

Siempre que sea posible se utilizarán los recursos informáticos disponibles en el centro para el desarrollo de los contenidos y actividades.

Las actividades que se propondrán a los alumnos serán:

- Individuales: lectura comprensiva y resolución del cuestionario.
- Colectivas: montaje del proyecto, elaboración del informe y exposición de éste.

Se fomentará con esta metodología el sentido práctico del alumno (capacidad de simplificación y detección de lo esencial), la perseverancia y la confianza en sí mismo y en su propia capacidad a la hora de abordar un problema, la cooperación para contribuir a la

solución final, el sentido de la responsabilidad, la disposición de escuchar al resto de sus compañeros, la decisión para apoyar un punto de vista que le parece adecuado y el cumplimiento de compromisos adquiridos por el grupo.

La metodología de resolución de problemas técnicos implica, necesariamente, que el grupo-clase se organice en grupos de trabajo. Las actividades deben estar planteadas de tal manera que contribuyan a la adquisición de las competencias clave, por lo que el trabajo en equipo, la asunción de roles y la interacción entre los miembros del grupo deben constituir la base del trabajo de los alumnos, sin menoscabo del trabajo y del esfuerzo individual.

El trabajo en el aula-taller es una parte fundamental para el desarrollo del currículo de la asignatura de *Tecnología, programación y robótica*. Este espacio favorece el trabajo colaborativo en el que cada uno de los integrantes aporta al equipo sus conocimientos y habilidades, asume responsabilidades y respeta las opiniones de los demás, así como la puesta en práctica de destrezas y la construcción de proyectos respetando las normas de seguridad y salud en el trabajo y aplicando criterios medioambientales y de ahorro.

Como resultado de este planteamiento la actividad metodológica se basará en las siguientes orientaciones:

- La adquisición de los conocimientos técnicos y científicos necesarios para la comprensión y el desarrollo de la actividad tecnológica.
- La aplicación de los conocimientos adquiridos al análisis de objetos tecnológicos existentes, y a su posible manipulación y transformación.
- La aplicación de esos conocimientos a un proyecto tecnológico como término del proceso de aprendizaje.
- La transmisión de la importancia social y cultural de los objetos tecnológicos desarrollados por el ser humano y las consecuencias sociales que han supuesto a lo largo de la historia de la humanidad.

Esta forma de trabajar en el aula/aula-taller permitirá al alumnado un aprendizaje autónomo, base de aprendizajes posteriores imprescindible en una materia que está en constante avance, además de contribuir notablemente a la adquisición de competencias como "*Aprender a aprender*", "*Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*" y por supuesto "*Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*". En el aula-taller se construirán aquellos circuitos, mecanismos o proyectos que requiere cada bloque de contenidos utilizando las herramientas adecuadas y siguiendo las normas de seguridad e higiene propias de un taller.

Con todo ello debemos conseguir que el aprendizaje sea significativo, es decir que parta de los conocimientos previamente adquiridos y de la realidad cercana al alumnado y a sus intereses de tal manera que se implique de manera activa y receptiva en el proceso de aprendizaje.

Se pretende a través de esta metodología, por tanto, fomentar la creatividad del alumnado de manera que no sólo sean usuarios responsables y críticos de la tecnología, sino que además, se conviertan en creadores de tecnología.

## MEDIDAS PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Por la propia naturaleza de esta asignatura, el uso de tecnologías de la información es intensivo y hay contenidos donde el ordenador es de uso obligatorio.

El uso de programas de simulación virtual es una herramienta muy utilizada en muchas actividades tecnológicas, así, en esta materia esta herramienta es muy útil y se usará para verificar el funcionamiento de sistema tecnológicos y afianzar los contenidos teóricos.

La utilización de las tecnologías de la información y comunicación están presentes de manera muy acentuada en:

- El currículo de la materia en este curso de 1ºESO (hardware, sistema operativo, procesador de texto, presentaciones, programación, uso de simuladores, internet, privacidad y seguridad digital)
- La estrategia metodológica de trabajo con los alumnos en las distintas unidades didácticas permitirá trabajar la comprensión lectora con la lectura de textos y contenidos adecuados. Se trabajará la comunicación audiovisual mediante la exposición oral en clase de sus presentaciones, apoyo visual con la proyección en pantalla, uso del cañón...
- Uso de programas de simulación virtual para aprender los contenidos de diseño gráfico, programación gráfica por bloques, desarrollo de aplicaciones para móviles, montaje de circuitos eléctricos como se detallan en la temporalización.
- Uso seguro de Internet. El alumno debe adquirir comportamiento de autonomía tecnológica, con sentido crítico y con capacidad de resolver problemas valorando la repercusión social y económica de una mala actuación.
- Por último, destacar su presencia en la utilización de enlaces a distintos recursos en la red habilitados por el departamento para un mejor seguimiento en el desarrollo de los contenidos y actividades.

## D2. MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Con el fin de facilitar las actividades de enseñanza-aprendizaje en el aula se utilizarán materiales impresos como el libro de texto, apuntes, fotocopias con el tema a tratar, revistas técnicas, etc.

Los libros de texto escogidos para usar en clase serán:

- Tecnología, Programación y Robótica. Proyecto Inventa I. (1º ESO). Editorial Donostiarra.
- Technology, programming and robotics. Editorial Oxford Education (1º ESO). Para los grupos bilingües de sección y programa.

Ambas editoriales proporcionan diversos recursos y material de apoyo para trabajar en el aula:

El **libro digital** (para proyectar las unidades didácticas en la pantalla), acceso directo a los **recursos online** (CD virtual) con **actividades multimedia** (ejercicios, animaciones y test de autoevaluación), **actividades en Internet** (búsqueda de información de contenidos de la unidad, investigación y ampliación), **actividades de refuerzo** para asimilar y asentar los conocimientos básicos y **actividades de ampliación** o para profundizar

Los **contenidos teóricos** se explican con detalle, con resúmenes y esquemas e incluye un glosario en el apartado “repasa” para facilitar el estudio individual. El libro propone gran cantidad de **prácticas para el taller** con proyectos que se proponen en el apartado “Diseña y construye”.

También contiene **prácticas guiadas con el ordenador** en “Practica en el aula de informática”. Los archivos y los programas se encuentran disponibles en el CD virtual.

Se trabajará con pizarra digital o con pantalla y el cañón de vídeo cuando así sea necesario, al igual que con reproductor de vídeos, DVD o bien mediante presentaciones en PowerPoint o Impress, cuando los temas estudiados se puedan presentar de este modo de forma más atractiva.

Por último, se realizará en la red un adecuado seguimiento en el desarrollo de los contenidos y actividades.

Los alumnos utilizarán los materiales, herramientas y útiles de los que se disponga en el **aula-taller**, Los alumnos dispondrán de los materiales eléctricos y electrónicos, maquinaria y herramientas que se encuentran en el aula taller, así como su propio material, en especial útiles de dibujo, los libros de texto disponibles en la biblioteca y en el departamento.

Se empleará el **aula de informática** y todos los recursos disponibles en la misma.

Los recursos didácticos empleados dependerán, por tanto, de la unidad didáctica a tratar, de las características de los alumnos y, por supuesto, de los recursos del centro.

**Los grupos que impartan la materia en inglés** utilizarán los mismos programas y las aplicaciones solo que en inglés. La asignatura se impartirá íntegramente en inglés, aunque adaptando el nivel idiomático a los estudiantes, de manera que a los alumnos de programa se les imparta con un rango inferior adecuado para su aprendizaje.

Los auxiliares de conversación aportarán materiales originales y adaptarán materiales para sus clases. Estos materiales serán supervisados por el profesor para que vertebren o amplíen los contenidos definidos por la LOMCE.

La secuenciación y temporalización en inglés respeta los contenidos de la materia impartida en castellano.

En esta asignatura forma parte integral y curricular de la misma el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.

## **E. MEDIDAS DE APOYO Y REFUERZO EDUCATIVO**

Con la finalidad de facilitar que todos los alumnos y alumnas logren los objetivos y alcancen el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes, el departamento realiza varias medidas:

## 1. Siempre que sea posible realizar DESDOBLES y AGRUPACIONES FLEXIBLES

Los grupos son heterogéneos, por tanto, el criterio seguido por el departamento para realizar los agrupamientos son:

1º Se dividen por nivel idiomático (los alumnos de programa que cursan en inglés y alumnos de programa que cursan en español).

2º Se intenta que sean grupos equilibrados: mismo número de alumnos Acnees, mismo número de alumnos repetidores, mismo número de alumnos para trabajar en el taller y en el aula de informática.

Este curso tenemos la posibilidad de atender a la diversidad mediante un apoyo en el aula taller o en el aula de informática al grupo de 1ºF ESO.

2. Se establecerán medidas de apoyo y refuerzo educativo, como actividades complementarias o de ampliación, con especial atención a las necesidades **específicas de apoyo educativo**. La aplicación personalizada de las medidas se revisará periódicamente y, en todo caso, al finalizar el curso académico.

Para que las evaluaciones se realicen en condiciones **adaptadas a las necesidades del alumnado con necesidades educativas especiales**, se realizarán las correspondientes adaptaciones curriculares.

## 3. RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS

Los alumnos/as de 1ºESO, con alguna evaluación suspensa, deberán realizar un examen de recuperación al principio de la evaluación siguiente, y entregar el cuaderno y todos los trabajos y actividades relativos a dicha evaluación. Al final de la 3ª Evaluación también se realizará un examen de recuperación.

La nota obtenida en cada recuperación se hará siguiendo los porcentajes indicados en los criterios de calificación.

La nota final será la media aritmética de la nota obtenida en cada evaluación.

En caso de que el alumno obtenga una nota inferior a 5 en la evaluación ORDINARIA de junio, deberá acudir a la evaluación EXTRAORDINARIA de junio con los contenidos de las 3 evaluaciones. También deberá entregar el cuaderno y todos los trabajos y actividades.

## F. SISTEMAS DE RECUPERACION DE EVALUACIONES PENDIENTES

Dada la estrecha relación entre los contenidos de TPR en 1º ESO y 2º ESO, se considerará que al ser evaluados los alumnos positivamente en las dos primeras evaluaciones de la asignatura en 2º ESO, habrán alcanzado los niveles de conocimiento y destreza requeridos en la materia pendiente del curso anterior. La nota sería igual a la media de las notas obtenidas en la 1ª y 2ª evaluaciones de 2º ESO.

En caso de que al final del curso fuesen evaluados positivamente en 2º ESO, se consideraría también superado el nivel de 1º ESO. La nota sería igual a la de 2º ESO.

Si no superasen esas dos primeras evaluaciones o 2º ESO deberán presentarse a la convocatoria de pendientes en junio.

## G. PRUEBA EXTRAORDINARIA

### ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO

Si los alumnos no superasen los contenidos del curso, tendrían que presentarse en Junio a la prueba extraordinaria que se convocará a tal efecto. El departamento realizará el seguimiento de los alumnos y establecerá unas indicaciones para el repaso de la materia así como una guía con las orientaciones para la preparación del examen.

Para presentarse a dicha prueba con ciertas garantías de éxito el alumno deberá asistir y poner mucho interés a las jornadas de recuperación y refuerzo que se realizarán en el Instituto en las últimas semanas del curso

**Estructura de la prueba teórico/práctica:** Consistirá en un examen que recogerá todos los contenidos vistos a lo largo del curso, contendrá preguntas de respuesta corta y/o larga así como ejercicios de resolución de problemas.

Los contenidos propios de cada una de las tres evaluaciones se distribuirán a lo largo del examen. Con esta prueba se obtendrá la valoración de las capacidades y habilidades adquiridas por el alumno, tanto de expresión y comprensión, de razonamiento y de cálculo. También quedarán evaluadas las competencias clave adquiridas.

**Criterios de calificación:** Para aprobar deben obtener una nota final igual o superior a 5 en la prueba extraordinaria.

Al final de este documento aparece una tabla resumen con los criterios de calificación, evaluación y recuperación. (**Ver anexo II Criterios de Calificación**)

## H. GARANTIAS PARA UNA EVALUACION OBJETIVA

Los miembros de este departamento han considerado los siguientes procedimientos para dar a conocer a los alumnos y a los padres los objetivos, contenidos para obtener una valoración positiva, criterios de evaluación y criterios de calificación en el presente curso escolar 2018-2019:

- A comienzo de curso los alumnos deben escribir en su cuaderno los contenidos y los criterios de calificación, procedimientos de evaluación y de recuperación. (**ver anexo II Criterios de Calificación** de este documento)
- Se les informa también que en el “blog” del departamento, enlazado con la página web del instituto, <http://ieslasernatecnologia.blogspot.com>, se mostrará la siguiente información: los criterios de calificación, contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje e instrumentos de evaluación y procedimientos de recuperación, así como



cartas informativas para alumnos con la materia pendiente, los trabajos de pendientes y actividades realizadas.

- El blog también se utilizará para realizar algunas de las pruebas en las materias optativas, tecnología de la información y la comunicación y tecnología industrial a través de formularios con preguntas tipo test o de desarrollo.
- Se comunican las normas de utilización así como los criterios para mantenimiento y seguridad de los equipos informáticos, a todos los alumnos que van a utilizar las aulas de informática. Los alumnos deben saber que esas normas son de cumplimiento obligado y que todos las respetamos.
- Se exponen desde el primer día las normas de seguridad y de comportamiento en el aula taller, esperando sean respetadas, para evitar situaciones de riesgo o peligro y sirvan para establecer unas medidas disciplinarias fuertes desde el primer momento.
- Seguimiento en los alumnos con la asignatura pendiente de cursos anteriores. Los profesores de estos alumnos, así como el jefe de departamento estarán a disposición de éstos alumnos para atender sus dudas y resolver sus dificultades. Así, el trabajo que se les propondrá será muy guiado y con los contenidos que se exigen. Los padres serán informados mediante una carta de la situación y responsabilidades de su hijo para superar la materia.
- Informar sobre las adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades educativas especiales. Si es necesario realizar alguna adaptación curricular el profesor informará al tutor del alumno y también al orientador.

El departamento dispone de actividades con distinto grado de dificultad, en colaboración con el departamento de orientación se seguirán ampliando dichas actividades.

## I. EVALUACION DE LA PRÁCTICA DOCENTE

### MEDIDAS PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y LA PRÁCTICA DOCENTE

Para evaluar la aplicación de la programación, la jefa de departamento, solicita la entrega de un documento donde se indica el **grado de cumplimiento de la programación**, se valora el avance en el desarrollo de las unidades, se analiza si es adecuada la temporalización fijada en la programación y se coordina la progresión de todos los profesores que imparten un mismo curso. Este año se va a realizar un seguimiento mensual, que se podrá comprobar en las actas del departamento.

Otra medida es la **valoración de los resultados por evaluaciones**, este análisis de resultados se realiza al finalizar cada evaluación.

Valorando la actividad docente del curso anterior, hemos considerado diversas mejoras en la metodología, que estimamos podrán tener una incidencia positiva en los resultados académicos finales en este curso. Se adjunta el plan de mejora de resultados para este nivel.

Se hará un seguimiento trimestral. (**Ver Anexo IV PLAN DE MEJORA DE RESULTADOS 1ºESO**)

Para **evaluar en alguna medida nuestra actuación docente**, solicitamos a nuestros alumnos que contesten las preguntas de una encuesta. Esta encuesta se realiza a partir de un formulario que hemos diseñado para su uso en internet a través de nuestro blog.

Los alumnos acceden al formulario “**encuesta de valoración de la actuación docente**” y lo rellenan en clase para así obtener un resultado más o menos fiable.

Como apoyo a la autoevaluación del profesorado, introduciremos algunas cuestiones en el formulario, relativas a los nuevos contenidos de la asignatura tecnología, programación y robótica.

Además se promoverá la reflexión del profesorado sobre la propia actuación docente. Para ello se contará con una serie de **indicadores de logro** que cada profesor rellenará al finalizar el curso escolar, el objetivo es obtener datos para hacer un análisis autocrítico de nuestra actuación y que sirvan como herramienta de mejora de los aspectos valorados.

Se han considerado los siguientes ámbitos a evaluar: Planificación, Materiales empleados, Actuación en el aula, y uso de las TIC.

Los indicadores elaborados para cada uno de ellos se registran en la siguiente tabla:

| INDICADORES DE LOGRO  | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| <b>En cuanto a la programación y la planificación:</b>  |   |   |   |   |
| Establezco el tiempo necesario para desarrollar cada unidad didáctica.  |   |   |   |   |
| Secuencio y distribuyo los contenidos de la programación teniendo en cuenta lo acordado con el resto de compañeros y compañeras del departamento. |   |   |   |   |
| Consulto la programación a lo largo del curso escolar.  |   |   |   |   |
| Los profesores que impartimos clase en el mismo nivel tenemos una distribución coherente de contenidos en nuestras programaciones.                |   |   |   |   |
| <i>Al comienzo del curso escolar:</i>   |   |   |   |   |
| Doy a conocer a los alumnos los criterios de calificación y de evaluación   |   |   |   |   |
| Doy a conocer las normas de utilización de las aulas de ordenadores   |   |   |   |   |
| <i>Al comienzo de cada unidad, los alumnos conocen:</i>   |   |   |   |   |
| Los contenidos didácticos.  |   |   |   |   |
| Las competencias a desarrollar.   |   |   |   |   |
| Identifico los conocimientos previos de los alumnos antes de empezar con una nueva unidad o un proyecto nuevo.                                    |   |   |   |   |
| Doy a conocer las diferentes actividades que se van a desarrollar.  |   |   |   |   |
| Doy a conocer cómo vamos a evaluar.   |   |   |   |   |

| INDICADORES DE LOGRO   | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|---|---|---|---|
| <b>En cuanto a los materiales, recursos y metodología:</b>   |   |   |   |   |
| El libro de texto y resto de materiales abarcan todos los contenidos del currículum.                                       |   |   |   |   |
| Las actividades y ejercicios propuestos son adecuados al nivel que se debe exigir.   |   |   |   |   |
| Concreto qué recursos voy a utilizar.  |   |   |   |   |
| Organizo diferentes materiales en función de las necesidades de cada alumno.   |   |   |   |   |
| Todos los alumnos realizan juntos la misma actividad. ¿Se ayudan entre ellos? Existe aprendizaje cooperativo.              |   |   |   |   |
| Agrupo a los alumnos de diferentes formas: de manera individual, por parejas, en grupos reducidos, en grupos grandes, etc. |   |   |   |   |
| Actividades que fomentan la participación.   |   |   |   |   |
| Propongo diferentes metodologías.  |   |   |   |   |
| Les propongo actividades que permiten la búsqueda de diferentes recursos.  |   |   |   |   |
| Les presento actividades para que se ayuden mutuamente en el aula de informática   |   |   |   |   |
| Gestiono y organizo el tiempo transcurrido en clase: cuánto para los alumnos, cuánto para el profesor.                     |   |   |   |   |
| Los alumnos utilizan las nuevas tecnologías.   |   |   |   |   |
| Utilizo diferentes tipos de materiales: nuevas tecnologías, manipulativos, audiovisuales...                                |   |   |   |   |
| El alumno tiene la oportunidad de expresar su propia opinión.  |   |   |   |   |
| Cada actividad que propongo tiene su objetivo muy bien definido.   |   |   |   |   |

## J. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Con objeto de personalizar la educación se atenderá a la diversidad del alumnado teniendo en cuenta su distinta capacidad para adquirir conocimientos, a sus distintos ritmos de aprendizaje, distintos intereses y motivaciones. Se adoptaran las medidas más adecuadas a las características de los alumnos.

En este sentido, desde el Departamento utilizaremos como herramientas de utilidad probada:

- El contacto con los tutores del curso actual.
- La colaboración con el Departamento de Orientación.

Siempre tomando como referencia lo previsto en el artículo 17 del Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, para atender a esa diversidad detectada se tomarán, cuando sea necesario, algunas de las siguientes medidas:

### **Ajustes en la metodología:**

- Introducir algunos cambios en la programación del departamento para adaptarlos a las diferentes características del alumnado. Se realizarán adaptaciones curriculares para los alumnos que las requieran en colaboración con el Departamento de Orientación, con especial atención a los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo.
- Realizar actividades con distinto grado de dificultad, actividades de refuerzo, actividades de ampliación y actividades voluntarias.
- Utilizar nuevos materiales (videos, programas informáticos, diapositivas), para desarrollar algunos contenidos.
- Establecer distintos niveles de profundización de los contenidos: En las unidades didácticas que poseen un carácter más práctico se establece, o bien un conjunto de actividades cerradas que van de menor a mayor grado de dificultad (por ejemplo, construcción de diferentes tipos de circuitos eléctricos), o bien se propone una actividad abierta (trabajos de investigación, diseño de proyectos electromecánicos...) que puede ser llevada a cabo con mayor o menor complejidad.
- En el aula-taller, las tareas que generan el proceso de resolución de problemas en el taller, se graduarán de tal modo que los alumnos experimenten el adecuado desarrollo de sus capacidades. Se plantearán varios proyectos con distinto grado de dificultad y permitir que el alumno pueda escoger entre ellos bajo la orientación del profesor en función de su capacidad e intereses. También será importante realizar agrupamientos en función de los problemas detectados.
- En el aula de informática se intentará cuando sea posible, que el alumno disponga de un ordenador para él solo, de este modo el proceso de enseñanza-aprendizaje será más individualizado.

### **(Ver Anexo III. Medidas de atención a la diversidad)**

#### **ADAPTACIONES CURRICULARES PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO.**

Para atender a los alumnos con necesidades educativas especiales que el Departamento de Orientación considere, se realizarán las correspondientes adaptaciones curriculares individualizadas.

A lo largo del curso se establecerán unos contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje para cada curso de ESO, que servirán de referencia para establecer dichas adaptaciones curriculares personalizadas. (Ver el **Anexo III. Tabla Modelo de adaptación curricular nivel 1ºESO**)

En cuanto a la manera de evaluar, se tendrán en cuenta las capacidades de estos alumnos a la hora de plantearles los exámenes escritos. En principio se procurará que

realicen los mismos exámenes que el resto de sus compañeros. Estos exámenes se presentarán de forma progresiva en la dificultad de las preguntas, de forma que estos alumnos sólo serán evaluados realizando una parte del mismo o realizarlo con más tiempo.

Sólo en caso imprescindible el alumno realizará una prueba singular y completamente diferente al resto de compañeros, procurando de esta manera que el alumno sienta su proceso de evaluación dentro de la normalidad más absoluta, y completamente similar al de los demás alumnos.

También se contará con la ayuda del Departamento de Orientación del centro para la elaboración de las correspondientes adaptaciones curriculares.

Este año el departamento elaborará cuadernos de trabajo a partir del texto de apoyo Tecnología. Adaptación curricular E.S.O. Nivel I (Ediciones Aljibe). Este texto constituye una colección de actividades y ejercicios correspondientes a distintos niveles de competencia curricular basado en los contenidos de la materia de tecnología de la antigua ley LOE.

A lo largo del curso se adaptarán los contenidos de este cuadernillo conforme a los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje establecidos en la materia de tecnología, programación y robótica.

Para valorar nuestra actuación y atención a la diversidad se han desarrollado los siguientes indicadores de logro:

| INDICADORES DE LOGRO   | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|---|---|---|---|
| <b>En cuanto a la diversidad:</b>  |   |   |   |   |
| He adaptado la programación a las características y necesidades específicas de los alumnos.  |   |   |   |   |
| Adapto los materiales de aula según la diversidad.   |   |   |   |   |
| ¿Tenemos en cuenta la diversidad a la hora de organizar la clase, dividir a los alumnos en grupos?   |   |   |   |   |
| En las unidades didácticas trabajo también actividades cercanas al contexto e intereses de los alumnos.  |   |   |   |   |
| Tanto en el desarrollo de las actividades didácticas como en los exámenes, realizamos unos ejercicios más sencillos o menos complicados que otros. |   |   |   |   |
| A la hora de diseñar actividades, tengo en cuenta que existen diferentes tipos de ritmos e intereses.  |   |   |   |   |
| Propongo diferentes ejercicios o niveles diferentes de un mismo ejercicio que den respuesta a la diversidad.                                       |   |   |   |   |

## K. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PROGRAMADAS

Se realizarán aquellas actividades que el Departamento estime oportunas para una mejor asimilación de contenidos y consecución de objetivos. Estas pueden ser visitas a fábricas, centrales de energía, información sobre exposiciones, otros talleres de Tecnología de otros centros.

Todo ello a ser posible en lugares cercanos al Centro, con el fin de establecer una relación entre el entorno escolar y el entorno social. Además estamos abiertos a actividades interdisciplinarias con otros departamentos, que puedan tener una estrecha relación con nuestra área.

Todas las actividades consideradas estarán supeditadas al desarrollo del curso, y a la disponibilidad de recursos del Centro, disponibilidad de los centros a visitar, etc.

## **L. TRATAMIENTO DE ELEMENTOS TRANSVERSALES**

En **Educación Secundaria Obligatoria** y **Bachillerato** (artículo 6 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre), se hacen referencia a los elementos transversales.

En la medida de lo posible se trabajaran los elementos transversales que se marcan en la ley y en nuestra materia de Tecnología, programación y robótica se hará especial hincapié en los siguientes:

### **1. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita.**

Se realizarán estrategias de animación a la lectura y el desarrollo de la expresión oral y escrita; así:

- Los alumnos realizarán las lecturas de los temas trabajados con el libro de texto en clase. En estas actividades se procurará que los alumnos lleven a cabo una lectura comprensiva del texto, no limitándose a una mera dicción del mismo.
- Se leerán en clase, o como actividad en casa, los distintos textos de carácter cultural (históricos, biográficos, de investigación, etc.) que vienen en algunos libros de texto.
- Se realizará una búsqueda en prensa o Internet de noticias tecnológicas.
- Se leerán y comentarán los artículos o noticias encontrados relativos a la tecnología.
- Se redactarán trabajos y proyectos técnicos.
- Se expondrán en clase los trabajos realizados previamente por los alumnos, para mejorar así su expresión oral.

Se recomendarán algunos de los siguientes libros de lectura o de divulgación científica, como estrategia para animarles a leer y a una mejora en su aprendizaje (son orientativos y pueden recomendarse otros que el profesor considere apropiados en función de los contenidos):

- 1001 cosas que todo el mundo debería saber sobre ciencia. Autor: James Trefil.
- Novelas de ciencia ficción como las del autor Isaac Asimov: Yo Robot. Año.1950.
- Ideas e Inventos de un milenio (900-1900). Autor Javier Ordóñez.
- Inventos del Milenio. Los inventos que han marcado nuestra vida. Ediciones El País y grupo Editorial Santillana.

2. **El emprendimiento y la educación cívica y constitucional.** Con las actividades propuestas en el taller, deben ser capaces de analizar, investigar e innovar, trabajar en equipo, trabajo colaborativo y cooperativo, respetar la diversidad de opiniones y mantener una actitud cívica.
3. **Comunicación audiovisual.** Se usan métodos expositivos como presentaciones, videos, etc., tanto por parte del docente como por parte del grupo que debe exponerlos al resto de la clase.
4. **Uso de las TIC:** es inherente a la propia materia, por lo que son utilizadas continuamente, para búsqueda de información, realización de trabajos, uso de diferentes tipos de software, etc.
5. Se fomentará todas aquellas medidas que sean necesarias para conseguir que el alumnado con discapacidad pueda acceder a una educación educativa de calidad en igualdad de oportunidades.
6. **Se fomentará la igualdad efectiva** entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, **y de los valores inherentes al principio de** igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
7. Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
8. El currículo de Educación Secundaria incorpora elementos curriculares en la materia de Tecnología, Programación y Robótica orientados al **desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor** y por tanto, se fomentan medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita **afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial** a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo en el taller y en el aula de informática, mejora y afianzar la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Fuenlabrada, 20 de octubre de 2018

D. Jesús Damián Espejel Muñoz.  
Jefe de Departamento de Tecnología.

## M. ANEXO I. PROGRAMACIÓN POR UNIDADES DIDACTICAS

| <b>IES LA SERNA</b>  |  |   |   |                               |  |
|--|--|---|---|-------------------------------|--|
| <b>MATERIA: Tecnología, Programación y Robótica. 1ºESO</b>   |  |   |   | <b>Primer TRIMESTRE</b>       |  |
| <b>Unidad 1: El proceso de resolución de problemas tecnológicos</b>  |  |   |   |                               |  |
| <b>Contenidos de la unidad</b>   |  |   |   |                               |  |
| 1. La tecnología como respuesta a las necesidades humanas.<br>2. La resolución técnica de problemas. El método de proyectos. |  |   | 3. Documentos básicos para la elaboración de un proyecto.<br>4. El trabajo en el taller.<br>5. Manejo y uso seguro de las herramientas. |                               |  |
| Objetivos  | Contenidos   | Criterios de evaluación   | Estándares de aprendizaje   | Competencias*                 | Instrumentos de Evaluación/Criterios de calificación **  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ c</li> <li>▪ d</li> <li>▪ g</li> </ul>                    | Fases del proyecto tecnológico y su documentación. | B2.1.Describir las fases y procesos del diseño de proyectos tecnológicos.   | 1.2. Enumera las fases principales del proyecto tecnológico y planifica adecuadamente su desarrollo.                                    | CL<br>CD<br>AA                | <b>Prueba Teórica/práctica</b> <sup>1</sup> . Conoce y enumera las fases del proyecto tecnológico. Conoce documentos   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ c</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> </ul>                                 | Innovación y creatividad tecnológica.              | B2.9. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica.   | 1.4. Proyecta con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica.   | SIE<br>CD<br>CMC<br>BCT<br>AA | <b>Trabajo en taller</b> <sup>2</sup> . Resolución mediante método de proyectos de actividades planteadas en el aula.<br><b>Revisión del cuaderno</b> <sup>3</sup> . Resolución de Ejercicios propuestos |
|  |  | B2.10. Analizar y valorar de manera crítica el desarrollo tecnológico y su influencia en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo a lo largo de la historia de la humanidad. | 1.1. Analiza los objetos y sistemas técnicos para explicar su funcionamiento, distinguir sus elementos y las funciones que realizan.    |                               | <b>Trabajo en taller</b> <sup>2</sup> . Análisis de un objeto.   |



|  |   |  |   |                |  |
|--|---|--|---|----------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ l</li> </ul> | Representación gráfica en proyectos tecnológicos. | B2.2. Elaborar documentos técnicos adecuados al nivel de los procesos acometidos y al de su madurez, iniciándose en el respeto a la normalización. | 4.1. Identifica la simbología estandarizada de los elementos básicos para los proyectos que desarrolla. | CL<br>CD<br>AA | <b>Trabajo en taller</b> <sup>2</sup> . Elaboración de la memoria del proyecto.<br><b>Trabajo en aula de ordenadores</b> <sup>2</sup> . Utiliza un procesador para elaborar el documento.<br><b>Revisión del cuaderno</b> <sup>3</sup> . Resolución de ejercicios en el aula |
|--|---|--|---|----------------|--|

**IES LA SERNA**

**MATERIA: Tecnología, Programación y Robótica. 1ºESO**

**Primer TRIMESTRE**

**Unidad 4: Técnicas de expresión y comunicación gráfica**

**Contenidos de la unidad**

1. Soportes, útiles e instrumentos de dibujo y medida.
2. Medida de longitudes.
3. Normalización. Formato, marco y cajetín.

4. Rotulación. Tipos de líneas.
5. Boceto, croquis y dibujo técnico. Vistas de un objeto. Vistas principales.

| <b>Objetivos</b>   | <b>Contenidos</b>                                 | <b>Criterios de evaluación</b>   | <b>Estándares de aprendizaje</b>  | <b>Competencias*</b> | <b>Instrumentos de Evaluación/Criterios de calificación (%)</b>  |
|--|---|--|---|----------------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ l</li> </ul> | Representación gráfica en proyectos tecnológicos. | B2.4. Realizar dibujos geométricos (vistas, acotaciones, representaciones a escala, objetos en perspectiva, bocetos y croquis) con instrumentos manuales y con software de diseño gráfico en 2 dimensiones, respetando la normalización.<br><br>B2.2. Elaborar documentos técnicos adecuados al nivel de los procesos acometidos y al de su madurez, | 4.1. Identifica la simbología estandarizada de los elementos básicos para los proyectos que desarrolla. | CL<br>CD<br>AA       | <b>Prueba práctica</b> <sup>1</sup> . Realización de bocetos y croquis.<br>Representación de alzado, planta y perfil de distintas figuras a mano alzada.<br>Aplicación de las normas básicas de normalización y acotación.<br><br><b>Revisión del cuaderno</b> <sup>3</sup> . Realiza correctamente las vistas de las piezas propuestas y las corrige. |

|  |  |   |  |                          |  |
|--|--|---|--|--------------------------|--|
|  |  | iniciándose en el respeto a la normalización.   |  |                          | <b>Trabajo en el aula de ordenadores<sup>2</sup>.</b><br>Utiliza simuladores para la realizar vistas de piezas sencillas. Realiza dibujos geométricos sencillos con un programa de dibujo asistido por ordenador (Qcad o SketchUp) |
|  |  | B2.3. Emplear herramientas y recursos informáticos adecuados en el proceso de diseño y para generar la documentación asociada al proceso tecnológico. | 3.4. Utiliza software de diseño para los planos.                                 | CL<br>CD<br>CMCBCT<br>AA |  |
|  |  | B2.4. Realizar dibujos geométricos con instrumentos manuales y con software de diseño gráfico en dos dimensiones, respetando la normalización.        | 4.2. Confecciona representaciones esquemáticas de los prototipos que desarrolla. | CMCBCT<br>CEC<br>CL      |  |

**IES LA SERNA**

**MATERIA: Tecnología, Programación y Robótica. 1ºESO**

**Primer TRIMESTRE**

**Unidad 5: Programación**

**Contenidos de la unidad**

1. Lenguajes de programación.
2. Algoritmos y diagramas de flujo. Scratch.

| <b>Objetivos</b>  | <b>Contenidos</b>                         | <b>Criterios de evaluación</b>                                      | <b>Estándares de aprendizaje</b>   | <b>Competencias*</b>     | <b>Instrumentos de Evaluación/Criterios de calificación (%)</b>   |
|---|---|---|--|--------------------------|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> </ul> | Herramientas de programación por bloques. | B1.2. Analizar los diferentes niveles de lenguajes de programación. | 2.1. Identifica las características de los lenguajes de programación de bajo nivel.<br>2.2. Describe las características de los lenguajes de programación de alto nivel.<br>2.4. Representa mediante diagramas de flujo diferentes algoritmos. | CL<br>CD<br>AA<br>CMCBCT | <b>Trabajo en aula ordenadores<sup>2</sup>.</b><br>Maneja con destreza el entorno de programación gráfica por bloques (Scratch)<br>Realizar algunas de las prácticas guiadas del libro de texto (rincón del |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  | <p>2.5. Analiza el comportamiento de los programas a partir de sus diagramas de flujo.</p> <p>2.2. Describe el desarrollo de una animación o un juego y enumera las fases principales de su desarrollo.</p>  |  | <p>programador). Resuelve los desafíos.</p>  |
|  |  | <p>B1.3. Utilizar con destreza un entorno de programación gráfica por bloques.</p> | <p>3.1. Emplea con facilidad las diferentes herramientas básicas del entorno de programación.</p> <p>3.3. Sitúa y mueve objetos en una dirección dada.</p> <p>3.4. Inicia y detiene la ejecución de un programa.</p> <p>3.5. Modifica, mediante la edición, la apariencia de objetos. Crea nuevos objetos: actores, fondos y sonidos.</p> <p>3.6. Maneja con soltura los principales grupos de bloques del entorno.</p> <p>3.7. Utiliza con facilidad los comandos de control de ejecución: condicionales y bucles.</p> <p>3.8. Emplea de manera adecuada variables.</p> <p>3.9. Usa con soltura la interacción entre los elementos de un programa.</p> <p>3.10. Analiza el funcionamiento de un programa a partir de sus bloques.</p> | <p>CMCBCT</p> <p>CD</p> <p>AA</p> <p>SIE</p> | <p><b>Prueba práctica<sup>1</sup></b> (en parejas)</p> <p>Desarrollo de una animación o un juego.</p> <p>Uso adecuado de herramientas básicas.</p> |
|  |  | <p>B2.8. Actuar de forma dialogante y responsable en el trabajo en equipo.</p>     | <p>8.2. Dialoga, razona y discute sus propuestas y las presentadas por otros.</p>  | <p>CSC</p> <p>AA</p>                         |  |

\* **Competencias clave** (CC): comunicación lingüística (CL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCBCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (AA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

\*\***CRITERIOS DE CALIFICACION en cada trimestre:** 1. El conjunto de estos instrumentos tendrá un peso de un 30% según los criterios de calificación. 2. El conjunto de estos instrumentos tendrá un peso de un 60% según los criterios de calificación. 3. La revisión del cuaderno individual del alumno tendrá un peso del 10% según los criterios de calificación.

**IES LA SERNA**

| MATERIA: Tecnología, Programación y Robótica. 1ºESO   |                                | Segundo TRIMESTRE  |   |                            |  |
|---|--------------------------------|--|---|----------------------------|--|
| Unidad 2: Materiales de uso técnico   |                                |  |   |                            |  |
| Contenidos de la unidad   |                                |  |   |                            |  |
| 1. Materiales naturales y transformados. Materiales de uso habitual.<br>2. La elección de los materiales.<br>3. Propiedades de los materiales.<br>4. La madera. Propiedades.<br>5. Transformados de la madera.<br>6. Técnicas de unión con madera. Formas comerciales de la madera. |                                |  | 7. Materiales metálicos.<br>8. Metales férricos: hierro, acero y fundiciones.<br>9. Metales no férricos: cobre, estaño, aluminio, cinc. Trabajo con metales. Herramientas y tratamientos.   |                            |  |
| Objetivos   | Contenidos                     | Criterios de evaluación  | Estándares de aprendizaje   | Competencias*              | Instrumentos de Evaluación/Criterios de calificación (%)   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ c</li> <li>▪ d</li> <li>▪ f</li> </ul>   | Materiales de uso tecnológico. | B2.7. Demostrar tener destrezas técnicas en el uso de materiales, herramientas y máquinas en la construcción de prototipos respetando las normas de seguridad e higiene en el trabajo. | 7.1. Explica cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.<br>7.2. Respeta las normas de seguridad.<br>7.3. Utiliza con precisión y seguridad los sistemas de corte y fijación.<br>7.5. Analiza documentación relevante antes de afrontar un nuevo proceso en el taller. | CMCBCT<br>AA<br>SIE<br>CSC | <b>Prueba teórico/práctica<sup>1</sup>.</b> Clasifica los distintos materiales de uso técnico. Conoce las propiedades de los materiales.<br><br><b>Revisión del cuaderno<sup>3</sup>.</b> Ejercicios en el aula.<br><br><b>Trabajo en Taller<sup>2</sup>.</b> Utilización correcta de las herramientas. Conocimiento de las normas de seguridad. |
|   |                                | B2.8. Actuar de forma dialogante y responsable en el trabajo en equipo, durante todas las fases del desarrollo del proyecto técnico.   | 8.1. Colabora con sus compañeros para alcanzar la solución final.<br>8.2. Dialoga, razona y discutes sus propuestas y las presentadas por otros.<br>8.3. Se responsabiliza de su parte de trabajo y del trabajo total.  | CSC<br>CMCBCT<br>AA        | <b>Trabajo en Taller<sup>2</sup>.</b> Observación del trabajo en equipo. Colaboración en la construcción de un Proyecto.   |
| <b>IES LA SERNA</b>   |                                |  |   |                            |  |

| <b>MATERIA: Tecnología, Programación y Robótica. 1ºESO</b>   |   |  | <b>Segundo TRIMESTRE</b>   |                      |  |
|--|---|--|--|----------------------|--|
| <b>Unidad 6: Electricidad</b>  |   |  |  |                      |  |
| <b>Contenidos de la unidad</b>   |   |  |  |                      |  |
| 1. Energía eléctrica.<br>2. Componentes de un circuito eléctrico.<br>3. Funcionamiento de un circuito.   |   |  | 4. Magnitudes eléctricas. Ley de Ohm.<br>5. Circuitos serie, paralelo y mixto.<br>6. Efectos de la energía eléctrica. Efectos del uso de la energía eléctrica en el medioambiente  |                      |  |
| <b>Objetivos</b>   | <b>Contenidos</b>   | <b>Criterios de evaluación</b>   | <b>Estándares de aprendizaje</b>   | <b>Competencias*</b> | <b>Instrumentos de Evaluación/Criterios de calificación (%)</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> </ul>   | Electricidad y circuitos eléctricos en continua.                | B3.1. Analizar y diseñar circuitos eléctricos en continua.                               | 1.1. Clasifica los elementos básicos de un circuito en continua: generadores, resistencias, conmutadores, bombillas.<br>1.2. Interpreta el significado y calcula las magnitudes que explican el funcionamiento de los circuitos: tensión, intensidad, resistencia eléctrica.<br>1.3. Distingue el significado del circuito abierto y del cortocircuito.<br>1.4. Utiliza otros elementos sencillos como motores o zumbadores. | CL<br>CMCBCT<br>CD   | <b>Prueba teórico/practica<sup>1</sup></b><br>Clasificación, interpretación, cálculo de magnitudes en circuitos eléctricos sencillos, serie y paralelo.<br><b>Trabajo en Taller<sup>2</sup></b> . Diseñar y realizar esquemas eléctricos simples, utilizando sencillos operadores eléctricos, (bombillas, motores, pilas...)<br>Construir sencillos operadores eléctricos para montar en circuitos |
|  | Análisis, simulación, montaje y medida de circuitos eléctricos. | B3.3. Señala las características básicas y la aplicación de algunos componentes pasivos. | 3.1. Señala las características básicas de resistores fijos.   | CMCBCT<br>AA<br>SIE  | <b>Trabajo en aula de ordenadores<sup>2</sup></b> .<br>Elaboración y análisis de circuitos eléctricos sencillos con simulador informático (Crocodile o Yenka).<br><br><b>Revisión del cuaderno<sup>3</sup></b> . Ejercicios en el aula.  |
| * <b>Competencias clave (CC):</b> comunicación lingüística (CL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCBCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (AA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y conciencia y expresiones culturales (CEC).<br>** <b>CRITERIOS DE CALIFICACION en cada trimestre:</b> 1. El conjunto de estos instrumentos tendrá un peso de un 30% según los criterios de calificación. 2. El conjunto de estos instrumentos tendrá un peso de un 60% según los criterios de calificación. 3. La revisión del cuaderno individual del alumno tendrá un peso del 10% según los criterios de calificación. |   |  |  |                      |  |
| <b>IES LA SERNA</b>  |   |  |  |                      |  |
| <b>MATERIA: Tecnología, Programación y Robótica. 1ºESO</b>   |   |  | <b>Tercer TRIMESTRE</b>  |                      |  |

| Unidad 7: Internet y responsabilidad digital   |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|
| Contenidos de la unidad  |   |   | 4. El ordenador como medio de comunicación.<br>5. Privacidad en internet.<br>6. Responsabilidad digital.  |   |   |
| Objetivos  | Contenidos  | Criterios de evaluación   | Estándares de aprendizaje   | Competencias*                             | Instrumentos de Evaluación/Criterios de calificación (%)  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> <li>▪ j</li> </ul> | Internet: páginas web, aplicaciones que intercambian datos. Uso seguro de internet. | <p>B1.1.Mantener y optimizar las funciones principales de un ordenador, tableta o teléfono móvil.</p> <p>B4.3 Describir la estructura básica de internet</p> <p>B4.8. Identificar y actuar poniéndolo en conocimiento de los adultos responsables las amenazas, riesgos y conductas inapropiadas en internet.</p> | <p>1.4. Usa con soltura, aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar y publicar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.</p> <p>8.4. Comunica a un adulto responsable cualquier situación anómala que detecta en el uso de internet: acoso, abuso, ciberbullying.</p> | <p>CD</p> <p>CSC</p> <p>CEC</p> <p>CL</p> | <p><b>Trabajo en aula de ordenadores<sup>2</sup>.</b> Utiliza aplicaciones informáticas para buscar información.</p> <p>Comparte documentos, imágenes, vídeos en internet con seguridad.</p> <p>Navega con seguridad: conoce amenazas, tipos de licencias y derechos de autor, conceptos sobre privacidad y responsabilidad digital.</p> <p><b>Revisión del cuaderno<sup>3</sup>.</b> Ejercicios en el aula.</p> <p><b>Trabajo en aula de ordenadores<sup>2</sup>.</b> Elaboración de una presentación con medios TIC, exposición oral.</p> |
| <b>IES LA SERNA</b>  |   |   |   |   |   |
| <b>MATERIA: Tecnología, Programación y Robótica. 1ºESO</b>   |   |   | <b>Tercer TRIMESTRE</b>   |   |   |
| <b>Unidad 8: Aplicaciones para dispositivos móviles</b>  |   |   |   |   |   |

| <b>Contenidos de la unidad</b>  |   |   |  |  |   |
|---|---|---|--|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué es una app?</li> <li>2. Condicionantes de los dispositivos móviles.</li> <li>3. Sistemas operativos.</li> <li>4. Tipos de apps.</li> </ol> |   |   | <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Distribución de las apps.</li> <li>6. Privacidad.</li> <li>7. Software de creación de apps.<br/>Aplicaciones útiles y educativas para tu dispositivo.</li> </ol>   |  |   |
| Objetivos   | Contenidos                              | Criterios de evaluación   | Estándares de aprendizaje  | Competencias*  | Instrumentos de Evaluación/Criterios de calificación (%)  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> </ul>   | Aplicaciones para dispositivos móviles. | B1.4. Desarrollar y programar aplicaciones móviles sencillas en entornos de programación por bloques. | <p>4.1. Describe el proceso de diseño de una aplicación para móviles y las fases principales de su desarrollo.</p> <p>4.2. Utiliza con precisión las diferentes herramientas del entorno de desarrollo.</p> <p>4.3. Distingue los diferentes tipos de datos y sus formas de presentación y almacenamiento.</p> <p>4.5. Identifica las posibilidades de interacción con los sensores de los que dispone un terminal móvil.</p> <p>4.6. Reconoce y evalúa las implicaciones del diseño para todos para los programas que realiza.</p> <p>4.7. Desarrolla aplicaciones informáticas para su ejecución en dispositivos móviles utilizando elementos de interfaz.</p> <p>4.8. Describe las características y normas de publicación de diferentes plataformas para la publicación de aplicaciones móviles.</p> | <p>CL</p> <p>CD</p> <p>AA</p> <p>CMCBCT</p> <p>SIE</p> | <p><b>Trabajo en aula de ordenadores<sup>2</sup>.</b> Sabe utilizar algunas herramientas del lenguaje de programación de App inventor.</p> <p><b>Prueba práctica<sup>1</sup>.</b> Realiza alguna aplicación sencilla para dispositivos móviles.</p> |
| <b>IES LA SERNA</b>   |   |   |  |  |   |
| <b>MATERIA: Tecnología, Programación y Robótica. 1ºESO</b>  |   |   | <b>Primer /Segundo/ Tercer TRIMESTRE</b>   |  |   |
| <b>Unidad 3: El ordenador como transmisor de ideas***</b>   |   |   |  |  |   |

| Contenidos de la unidad   |  |   |   |                              |  |
|---|--|---|---|------------------------------|--|
| 1. Introducción a la informática.<br>2. Hardware y software.<br>3. Funcionamiento de un ordenador.        |  | 4. Software: Sistema operativo y aplicaciones.<br>5. El ordenador como herramienta de expresión y comunicación de ideas.<br>6. Procesadores de texto. Creadores de presentaciones |   |                              |  |
| Objetivos   | Contenidos   | Criterios de evaluación   | Estándares de aprendizaje   | Competencias*                | Instrumentos de Evaluación/Criterios de calificación ** (%)  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> </ul> | Proyectos tecnológicos:<br>Proyectos de desarrollo de aplicaciones informáticas. | B1.1. Mantener y optimizar las funciones principales de un ordenador, tableta o teléfono móvil en los aspectos referidos a su uso y a las funciones del sistema operativo         | 1.1. Utiliza y gestiona un ordenador bajo un sistema operativo Windows y/o una distribución de Linux u otro sistema operativo.<br>1.2. Instala y desinstala de manera segura software básico.<br>1.3. Utiliza adecuadamente los dispositivos electrónicos como fuente de información y para crear contenidos.<br>1.4. Usa con soltura, aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar, presentar y publicar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.<br>1.5. Emplea con destreza aplicaciones informáticas de ofimática para la presentación de sus trabajos. | CL<br>CD<br>AA               | <b>Trabajo en aula de ordenadores<sup>2</sup>.</b><br>Conoce y utiliza las herramientas de algún sistema operativo.  |
|   |  | B2.3. Emplear herramientas y recursos informáticos adecuados para generar la documentación asociada al proceso tecnológico  | 3.2. Elabora documentos de texto para las memorias, hojas de cálculo para los presupuestos.<br>3.3. Emplea software de presentación para la exposición de uso individual o para su publicación como documentos colaborativos en red.  | SIE<br>CD<br>CEC<br>AA<br>CL | <b>Trabajo en aula de ordenadores<sup>2</sup>.</b><br>Elaboración de la memoria con documentos de texto y cálculo de un presupuesto con hoja de cálculo.<br><b>Trabajo en aula de ordenadores<sup>2</sup>.</b><br>Elaboración de una presentación con medios TIC, exposición oral. |



\* **Competencias clave** (CC): comunicación lingüística (CL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCBCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (AA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

\*\***CRITERIOS DE CALIFICACION en cada trimestre:** 1. El conjunto de estos instrumentos tendrá un peso de un 30% según los criterios de calificación. 2. El conjunto de estos instrumentos tendrá un peso de un 60% según los criterios de calificación. 3. La revisión del cuaderno individual del alumno tendrá un peso del 10% según los criterios de calificación.

\*\*\***Unidad transversal en todas las evaluaciones.**

## N. Anexo II. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 1ºESO

| CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.                               | ASIGNATURA: TECNOLOGÍA, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA  | CURSO: 1º ESO |
|--|--|---------------|
| <b>NOTA FINAL</b>  | <i>Media aritmética de las tres evaluaciones</i>   |               |
| <b>NOTA DE CADA EVALUACIÓN</b>                           | <p><b>30% Exámenes Teórico y/o Práctico.</b><br/> <b>60% Trabajo individual o en grupo en taller y aulas de ordenador/o actividades prácticas y exposiciones.</b><br/> <b>10% Cuaderno</b></p> <p><i>La implicación del alumno frente al trabajo diario, participación, interés, esfuerzo...se tiene en cuenta en la valoración final de cada evaluación (±0,2puntos; sube o baja 1 punto como máximo).</i><br/> <i>La realización de actividades de ampliación podrá suponer una mejora en la calificación final.</i></p> |               |
| <b>NÚMERO DE EXÁMENES POR CADA EVALUACIÓN</b>            | <i>Se hacen DOS exámenes (teórico y/o práctico)</i>  |               |
| <b>RECUPERACIÓN DE EXÁMENES SUSPENSOS</b>                | <i>NO</i>  |               |
| <b>TRABAJOS, EXPOSICIONES,... POR EVALUACIÓN</b>         | <i>Se tienen en cuenta en el 60% de la nota de cada evaluación</i>   |               |
| <b>SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS</b> | <p><b>Se recupera toda la materia de la evaluación.</b> Con prueba teórica y/o práctica. Entregarán el cuaderno, los trabajos y actividades que le falten de la evaluación.<br/> <i>La nota obtenida en esa recuperación se hará siguiendo los porcentajes arriba indicados y es la nota que se tendrá en cuenta al hacer la media para la nota final.</i></p>   |               |
| <b>PRUEBA EXTRAORDINARIA DE JUNIO</b>                    | <p><b>Examen teórico/práctico:</b> incluye los contenidos de todas las evaluaciones<br/> <i>Se entregarán unas Orientaciones para preparar la prueba.</i><br/> <i>Para aprobar debe obtener una nota final igual o superior a 5 en la prueba extraordinaria.</i></p>   |               |

**O. ANEXO III. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. MODELOS. ADAPTACIONES CURRICULARES.**

| <b>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>                               |                                |                                  |                           |
|---|--------------------------------|----------------------------------|---------------------------|
| <b>MEDIDAS ORDINARIAS</b>                                     |                                |                                  |                           |
| <b>MEDIDA</b>   | <b>Nº ALUMNOS AFECTADOS</b>    | <b>GRUPO</b>                     | <b>DIAGNÓSTICO</b>        |
| Adaptaciones no significativas del currículo.                 |                                |                                  |                           |
| Integración de materias en ámbitos                            |                                |                                  |                           |
| Grupos flexibles  |                                |                                  |                           |
| Apoyo en grupo  |                                |                                  |                           |
| Desdoble del grupo  |                                |                                  |                           |
| Atención a alumnos con materia pendiente.                     |                                |                                  |                           |
| Más tiempo en pruebas.  |                                |                                  |                           |
| Pruebas en otra aula.   |                                |                                  |                           |
| Modificación tipográfica en pruebas.                          |                                |                                  |                           |
| Prueba oral adaptada  |                                |                                  |                           |
| <b>MEDIDAS EXTRAORDINARIAS</b>                                |                                |                                  |                           |
| Adaptación curricular significativa*                          |                                |                                  |                           |
| Apoyo fuera del grupo (PT y/o AL)                             |                                |                                  |                           |
| <b>*ADAPTACIÓN CURRICULAR SIGNIFICATIVA DEL ALUMNO:</b> _____ |                                | <b>CURSO:</b>                    | <b>GRUPO:</b>             |
| <b>CONTENIDOS</b>   | <b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> | <b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b> | <b>COMPETENCIAS CLAVE</b> |
|   |                                |                                  |                           |
|   |                                |                                  |                           |
| <b>METODOLOGÍA:</b>   |                                |                                  |                           |
|   |                                |                                  |                           |
| <b>PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>            |                                |                                  |                           |
|   |                                |                                  |                           |

## P. ANEXO IV. PLAN DE MEJORA. 1ºESO

### PLAN DE MEJORA DE RESULTADOS EN 1ºESO EN TECNOLOGÍA, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

OBJETIVO: Mejorar la atención y el interés por la asignatura. Mantener el porcentaje de aprobados obtenido en el curso anterior. (91,43%)

INDICADOR DE LOGRO: Se mantiene el porcentaje obtenido en los datos obtenidos en el curso anterior.

|                    |  |
|--------------------|--|
| <b>ACTUACIONES</b> | 1 Promover actividades colaborativas: Aprender y compartir           |
|                    | 2 Impulsar las presentaciones orales en el aula                      |
|                    | 3 Revisar el contenido, presentación y organización de los cuadernos |
|                    | 4 Elaborar cuadernillos de prácticas                                 |

| TAREAS<br>(Desarrollan y precisan la actuación. Debe especificarse cuándo y cómo se desarrollarán) | TEMPORALIZACION                      | RESPONSABLE (persona encargada de llevar a cabo cada tarea) | INDICADOR DE SEGUIMIENTO (permite verificar de forma objetiva el cumplimiento de la tarea a lo largo del proceso) | RESPONSABLE DEL CONTROL (persona encargada de verificar el grado de cumplimiento de la tarea) | RESULTADO TAREA<br>(Establece el grado de consecución de la tarea. Implica una valoración de lo conseguido, referido a la tarea) |                                 |                                 |                                  |
|--|--------------------------------------|---|---|---|--|---------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
|  |                                      |   |   |   | 1. Cumplimiento entre 0 y 25%  | 2. Cumplimiento entre 25% y 50% | 3. Cumplimiento entre 50% y 75% | 4. Cumplimiento entre 75% y 100% |
| 1.1 Resolver una actividad práctica en equipo al menos <b>una</b> vez al mes                       | Todo el curso                        | Profesores que imparten TPR                                 | -Porcentaje de alumnos que realizan la actividad práctica de una manera correcta                                  | Jefe de Departamento  | 1  | 2                               | 3                               | 4                                |
| 1.2 Rellenar en su cuaderno las prácticas realizadas en el taller                                  | Durante las actividades en el taller | Profesores que imparten TPR                                 | - Número de alumnos que tienen completo el cuaderno de prácticas  | Jefe de Departamento  | 1  | 2                               | 3                               | 4                                |
| 1.3. Hacer un repositorio y compartir los recursos educativos a través de la Cloud.                | Trimestral                           | -Profesores que imparten TPR                                | -Número de recursos compartidos.  | Jefe de Departamento  | 1  | 2                               | 3                               | 4                                |

|   |  |                             |  |                      |   |   |   |   |
|---|--|-----------------------------|--|----------------------|---|---|---|---|
| 2.1. Realizar presentaciones  | Realizar al menos <b>una</b> presentación de contenidos a lo largo del curso | Profesores que imparten TPR | -Número de alumnos que participa en la elaboración de la presentación    | Jefe de Departamento | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2.2. Exponer los contenidos en público  | Al menos <b>una</b> exposición oral en el curso                              | Profesores que imparten TPR | -El porcentaje de los alumnos del equipo que habla en público*           | Jefe de Departamento | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3. Completar el cuaderno de forma ordenada y limpia con todos los contenidos. | Trimestral   | Profesores que imparten TPR | - Número de alumnos que tiene completo el cuaderno, organizado y limpio. | Jefe de Departamento | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 4. Proponer actividades para el cuadernillo de prácticas.                     | Trimestral   | Profesores que imparten TPR | -Número de actividades realizadas. Recopilación                          | Jefe de Departamento | 1 | 2 | 3 | 4 |

\* Se tendrán en cuenta los alumnos con necesidades educativas especiales o particularidades.

RECURSOS: Aulas de ordenadores, proyector y ordenador en aula de teoría, nuevos operadores y tableros de conexionado, uso de robots, placas de Arduino

RESULTADO: