

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36020261	IES Plurilingüe Terra de Turonio	Gondomar	2023/2024

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Tecnoloxía e Dixitalización	1º ESO	3	105

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	6
4.1. Concrecións metodolóxicas	10
4.2. Materiais e recursos didácticos	10
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	11
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	11
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	12
6. Medidas de atención á diversidade	12
7.1. Concreción dos elementos transversais	12
7.2. Actividades complementarias	12
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	12
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	13
9. Outros apartados	13

1. Introducción

Esta programación didáctica corresponde á materia TECNOLOXÍA E DIXITALIZACIÓN de 1º da ESO regulada por lo DECRETO 156/2022, do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo da educación secundaria obrigatoria na Comunidade Autónoma de Galicia.

O ámbito de aplicación será a materia de TECNOLOXÍA E DIXITALIZACIÓN de 1º da ESO impartida no IES TERRA DE TURONIO de Gondomar.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Buscar e seleccionar a información adecuada proveniente de diversas fontes, de maneira crítica e segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análise de produtos e experimentando con ferramentas de simulación, para definir problemas tecnolóxicos e iniciar procesos de creación de solucións a partir da información obtida.	3		2	1-4	4		1	
OBX2 - Abordar problemas tecnolóxicos con autonomía e actitude creativa, aplicando coñecementos interdisciplinarios e traballando de forma cooperativa e colaborativa, para deseñar e planificar solucións a un problema ou necesidade de forma eficaz, innovadora e sostible.	1		1-3	3	3-5		1-3	
OBX3 - Aplicar de forma apropiada e segura distintas técnicas e coñecementos interdisciplinarios utilizando operadores, sistemas tecnolóxicos e ferramentas, tendo en conta a planificación e o deseño previo para construír ou fabricar solucións tecnolóxicas e sostibles que dean resposta a necesidades en diferentes contextos.			2-3-5	5	1		3	3
OBX4 - Describir, representar e intercambiar ideas ou solucións a problemas tecnolóxicos ou dixitais, utilizando medios de representación, simboloxía e vocabulario axeitados, así como os instrumentos e os recursos dispoñibles, e valorando a utilidade das ferramentas dixitais para comunicar e difundir información e propostas.	1		4	3				3-4
OBX5 - Desenvolver algoritmos e aplicacións informáticas en distintas contornas, aplicando os principios do pensamento computacional e incorporando as tecnoloxías emerxentes, para crear solucións a problemas concretos, automatizar procesos e aplicalos en sistemas de control ou en robótica.		2	1-3	5	5		3	

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX6 - Comprender os fundamentos do funcionamento dos dispositivos e aplicacións habituais da súa contorna dixital de aprendizaxe, analizando os seus compoñentes e funcións e axustándoos ás súas necesidades para facer un uso máis eficiente e seguro destes e para detectar e resolver problemas técnicos sinxelos.		2		2-4-5	4-5			
OBX7 - Facer un uso responsable e ético da tecnoloxía, mostrando interese por un desenvolvemento sostible, identificando as súas repercusións e valorando a contribución das tecnoloxías emerxentes para identificar as achegas e o impacto do desenvolvemento tecnolóxico na sociedade e na contorna.			2-5	4		4		

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	O proxecto tecnolóxico	a) Resolución de problemas en diferentes contextos e as súas fases. b) Procura crítica de información durante a investigación e a definición dos problemas expostos. c) Análise de produtos e de sistemas tecnolóxicos sinxelos - d) Desenvolvemento tecnolóxico: creatividade, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social e ambiental. e) Ética e aplicacións das tecnoloxías emerxentes. f) Tecnoloxía sostible. Valoración crítica da contribución da tecnoloxía á consecución dos obxectivos de desenvolvemento sostible (ODS).	20	21	X	X	X
2	Deseño e fabricación	a) Técnicas de representación gráfica para deseño de pezas utilizadas nos proxectos. Acoutamento e escalas. b) Aplicacións CAD en 2D para a representación de esquemas, circuitos e planos sinxelos. c) Iniciación ao deseño 3D. d) Uso de materiais tecnolóxicos para a fabricación de obxectos ou modelos nun proxecto tecnolóxico e o seu impacto	20	21	X	X	X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
2	Deseño e fabricación	ambiental. e) Uso e manipulación de ferramentas básicas. Técnicas de mecanización de materiais na construción de obxectos e prototipos. f) Respecto das normas de seguridade e hixiene. g) Introducción á fabricación dixital. Deseño e construción de pezas sinxelas con impresión 3D e/ou corte.	20	21	X	X	X
3	Deseño e fabricación	a) Estructuras para a construción de modelos. b) Identificación de sistemas mecánicos básicos de transmisión e transformación do movemento: montaxes físicas e/ou uso de simuladores. c) Electricidade básica para a montaxe de circuítos físicos ou simulados. Montaxe e/ou simulación de circuítos sinxelos con operadores eléctricos: xeradores, elementos de manobra ou control e receptores. Compoñentes básicos e simboloxía. d) Deseño de sistemas que incorporen estruturas, mecanismos e circuítos eléctricos sinxelos para a resolución de problemas técnicos. Interpretación, deseño e aplicación en proxecto. e) Compoñentes básicos e funcionamento dun sistema de control ou robot sinxelo: sensores, actuadores e controladores. f) Montaxe de sistemas de control ou robots sinxelos para a resolución de problemas técnicos.	20	21	X	X	X
4	Programación, control e robótica	a) Algorítmica e diagramas de fluxo. b) Aplicacións informáticas sinxelas para ordenador. c) Sistemas de control programado: uso de simuladores e programación sinxela de dispositivos. d) Fundamentos da robótica: control programado de robots sinxelos de maneira física ou por medio de simuladores. e) Autoconfianza e iniciativa: o erro, a reavaliación e a depuración de erros como parte do proceso de aprendizaxe.	20	21	X	X	X
5	Documentación e comunicación dixita	a) Vocabulario técnico apropiado. b) Habilidades básicas de comunicación interpersonal. Pautas de conduta propias da contorna virtual, etiqueta dixital. c) Ferramentas dixitais para a elaboración de documentación técnica relativa a proxectos. d) Dispositivos dixitais. Elementos do hardware e do software. Identificación e	20	21	X	X	X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
5	Documentación e comunicación dixita	resolución de problemas técnicos sinxelos. e) Ferramentas e plataformas de aprendizaxe: configuración, mantemento e uso crítico. f) Ferramentas de edición e creación de contidos: instalación, configuración e uso responsable. g) Propiedade intelectual e etiqueta dixital. h) Técnicas de tratamento, organización e almacenamento seguro da información. Copias de seguridade. i) Seguridade na Rede: riscos, ameazas e ataques. j) Medidas de protección de datos e información. Benestar dixital: prácticas seguras e riscos (ciberacoso, sextorsión, vulneración da propia imaxe e da intimidade, acceso a contidos inadecuados, adicións...).	20	21	X	X	X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	O proxecto tecnolóxico	21

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Definir problemas ou necesidades expostas, buscando e contrastando información procedente de diferentes fontes de maneira crítica e segura e avaliando a súa fiabilidade e pertinencia.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente	PE	100
CA1.2 - Comprender e examinar obxectos tecnolóxicos sinxelos de uso habitual a través da análise de obxectos e sistemas, empregando o método científico e utilizando ferramentas de simulación na construción de coñecemento.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		
CA1.3 - Recoñecer a influencia da actividade tecnolóxica na sociedade e na sostibilidade ambiental identificando as súas achegas e repercusións e valorando a súa importancia para o desenvolvemento sostible.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		
CA1.4 - Identificar as achegas das tecnoloxías emerxentes ao benestar, á igualdade social e á diminución do impacto ambiental, facendo un uso responsable e ético destas.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Estratexias, técnicas e marcos de resolución de problemas en diferentes contextos e as súas fases. - Estratexias de procura crítica de información durante a investigación e a definición dos problemas expostos. - Análise de produtos e de sistemas tecnolóxicos sinxelos para a construción de coñecemento desde distintos enfoques e ámbitos. - Emprendemento, resiliencia, perseveranza e creatividade para abordar problemas desde unha perspectiva interdisciplinaria. - Desenvolvemento tecnolóxico: creatividade, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social e ambiental. - Ética e aplicacións das tecnoloxías emerxentes. - Tecnoloxía sostible. Valoración crítica da contribución da tecnoloxía á consecución dos obxectivos de desenvolvemento sostible (ODS).

UD	Título da UD	Duración
2	Deseño e fabricación	21

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Idear e deseñar solucións eficaces, innovadoras e sostibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas e procedementos interdisciplinarios, así como criterios de sostibilidade, con actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente	PE	100
CA2.2 - Seleccionar, planificar e organizar os materiais e as ferramentas, así como as tarefas necesarias para a construción dunha solución a un problema exposto, traballando individualmente ou en grupo de maneira cooperativa e colaborativa.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		
CA2.3 - Fabricar obxectos ou modelos sinxelos empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		
CA2.4 - Deseñar e construír mediante ferramentas de fabricación dixital obxectos e modelos sinxelos, respectando as normas de seguridade e saúde.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de representación gráfica para deseño de pezas utilizadas nos proxectos. Acoutamento e escalas. - Aplicacións CAD en 2D para a representación de esquemas, circuítos e planos sinxelos. - Iniciación ao deseño 3D. - Uso de materiais tecnolóxicos para a fabricación de obxectos ou modelos nun proxecto tecnolóxico e o seu impacto ambiental.

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Uso e manipulación de ferramentas básicas. Técnicas de mecanización de materiais na construción de obxectos e prototipos. - Respecto das normas de seguridade e hixiene. - Introducción á fabricación dixital. Deseño e construción de pezas sinxelas con impresión 3D e/ou corte.

UD	Título da UD	Duración
3	Deseño e fabricación	21

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Diseñar e fabricar máquinas e sistemas empregando estruturas, mecanismos e circuitos eléctricos sinxelos que cumpran unha función determinada dentro do sistema resolvendo os problemas propostos.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente	PE	100
CA3.2 - Montar sistemas de control e/ou robots sinxelos mediante a incorporación dos elementos necesarios para a resolución dos problemas propostos.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Estruturas para a construción de modelos. - Identificación de sistemas mecánicos básicos de transmisión e transformación do movemento: montaxes físicas e/ou uso de simuladores. - Electricidade básica para a montaxe de circuitos físicos ou simulados. Montaxe e/ou simulación de circuitos sinxelos con operadores eléctricos: xeradores, elementos de manobra ou control e receptores. Compoñentes básicos e simboloxía. - Deseño de sistemas que incorporen estruturas, mecanismos e circuitos eléctricos sinxelos para a resolución de problemas técnicos. Interpretación, deseño e aplicación en proxecto. - Compoñentes básicos e funcionamento dun sistema de control ou robot sinxelo: sensores, actuadores e controladores. - Montaxe de sistemas de control ou robots sinxelos para a resolución de problemas técnicos.

UD	Título da UD	Duración
4	Programación, control e robótica	21

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
--------------------------------	-------------------------------	-----------	----------

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Describir, interpretar e deseñar solucións a problemas informáticos a través de algoritmos e diagramas de fluxo, aplicando os elementos e as técnicas de programación de maneira creativa.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente	PE	100
CA4.2 - Programar aplicacións sinxelas empregando os elementos de programación de maneira apropiada e aplicando ferramentas de edición.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		
CA4.3 - Automatizar procesos, máquinas e obxectos sinxelos, mediante a análise e a programación de robots e sistemas de control.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Algorítmica e diagramas de fluxo. - Aplicacións informáticas sinxelas para ordenador. - Sistemas de control programado: uso de simuladores e programación sinxela de dispositivos. - Fundamentos da robótica: control programado de robots sinxelos de maneira física ou por medio de simuladores. - Autoconfianza e iniciativa: o erro, a reavaliación e a depuración de erros como parte do proceso de aprendizaxe.

UD	Título da UD	Duración
5	Documentación e comunicación dixita	21

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.1 - Representar e comunicar o proceso de creación dun produto desde o seu deseño ata a súa difusión, elaborando documentación técnica e gráfica coa axuda de ferramentas dixitais, empregando os formatos e o vocabulario técnico axeitados, de maneira colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente	PE	100
CA5.2 - Facer un uso eficiente e seguro dos dispositivos dixitais de uso cotián na resolución de problemas sinxelos coñecendo os riscos e adoptando medidas de seguridade para a protección de datos e equipos.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		
CA5.3 - Crear contidos, elaborar materiais configurando correctamente as ferramentas dixitais habituais da contorna de aprendizaxe, axustándoas ás súas necesidades e respectando os dereitos de autor e a etiqueta dixital.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		
CA5.4 - Organizar a información de maneira estruturada aplicando técnicas de almacenamento seguro.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.5 - Adoptar medidas preventivas para a protección dos dispositivos, dos datos e da saúde persoal, identificando problemas e riscos relacionados co uso da tecnoloxía e facendo unha análise ética e crítica.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario técnico apropiado. - Habilidades básicas de comunicación interpersonal. Pautas de conduta propias da contorna virtual, etiqueta dixital. - Ferramentas dixitais para a elaboración de documentación técnica relativa a proxectos. - Dispositivos dixitais. Elementos do hardware e do software. Identificación e resolución de problemas técnicos sinxelos. - Ferramentas e plataformas de aprendizaxe: configuración, mantemento e uso crítico. - Ferramentas de edición e creación de contidos: instalación, configuración e uso responsable. - Propiedade intelectual e etiqueta dixital. - Técnicas de tratamento, organización e almacenamento seguro da información. Copias de seguridade. - Seguridade na Rede: riscos, ameazas e ataques. - Medidas de protección de datos e información. Benestar dixital: prácticas seguras e riscos (ciberacoso, sextorsión, vulneración da propia imaxe e da intimidade, acceso a contidos inadecuados, adiccións...).

4.1. Concrecións metodolóxicas

Clases expositivas
 Exercicios de exemplo
 Prácticas habituais
 Exercicios de proba-error

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
a) Materiais publicados en la paxina de EDIXGAL da materia
b) Portátiles EDIXGAL das/dos alumnas/os;

a) Son materiais de TECNOLOXÍA E DIXITALIZACIÓN de 1º da ESO publicados en EDIXGAL
 b) Equipamiento informático utilizado por los alumnos/as
 c) Equipamiento informático utilizado por la profesora

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Valoración de los conocimientos previos referentes a los 5 bloques de esta materia

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	20	20	20	20	20	100
Proba escrita	100	100	100	100	100	100

Criterios de cualificación:

En cada evaluación el peso de las tareas realizadas en la nota de la evaluación será:

50% Pruebas Escritas (PE) con contenido de los 5 bloques (nota mínima necesaria para aprobar 4 puntos)

30% Pruebas Prácticas (PP) realizadas en cada evaluación (nota mínima necesaria para aprobar 4 puntos)

20% Trabajo Diario (TD) consistentes en trabajos realizados en el aula o como deberes (nota mínima necesaria para aprobar 4 puntos)

Obtenida la nota mínima necesaria en cada parte anterior (4) la nota de la evaluación se calculará de la siguiente forma: $NOTA = 0,5 * PE + 0,3 * PP + 0,2 * TD$

En caso de no realizar las Pruebas Prácticas (PP) se sustituirá la nota por la nota obtenida en una prueba escrita en sustitución a ésta.

Criterios de recuperación:

En el 2º e 3º Evaluación se harán ejercicios/trabajos/preguntas de exámenes como repaso/recuperación de los contenidos de los 5 bloques de evaluaciones anteriores. Lo que permitirá a los alumnos y alumnas, en su caso, recuperar las evaluaciones anteriores.

Además habrá una Prueba Final de Junio (PFJ) que se utilizará como recuperación/repaso de la materia dada de los 5 bloques durante el curso.

La nota de la evaluación final (NEF) de la materia de TECNOLOXÍA E DIXITALIZACIÓN de 1ºESO será la obtenida de la forma siguiente que depende del caso dado:

a) Caso 1 con nota de la 3ª evaluación igual o superior a 5 puntos.

En este caso la nota de la evaluación final se calculará así: $NEF = \text{Nota } 3^{\text{a}} \text{ evaluación} + 10\% \text{ PFJ}$. La Nota Final en Educación Dixital será la nota de la 3ª evaluación más el 10% de la nota obtenida en la Prueba Final de Junio.

a) Caso 2 con nota de la 3ª evaluación menor de 5 puntos.

En este caso la La Nota Final en Educación Dixital se calcula sólo a partir de la nota obtenida en la Prueba Final de Junio (PFJ). Hay dos casos:

a.1) Nota PFJ igual o mayor de 5. En este caso la NF de junio será de 5 puntos ($NEF = 5$). En caso de haber obtenido en la prueba final de junio una nota superior o igual a 5 la nota de la evaluación final de junio será igual a 5.

a.2) Nota PFJ menor de 5. En este caso la NEF en la materia de TECNOLOXÍA e DIXITALIZACIÓN será igual a la nota obtenida en la PFJ ($NEF = \text{Nota PFJ}$). En caso de obtener en la Prueba Final de Junio una nota inferior a 5 la Nota de la Evaluación Final en Educación Dixital será igual al valor de la nota obtenida en la Prueba Final de Junio.

5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes

La prueba de recuperación de pendientes consistirá en tareas de repaso que deberá hacer/entregar la alumna/el alumno por cada trimestre. En mayo habrá una prueba de contenido similar al de las tareas de recuperación que permitirá a la alumna/alumno con la materia pendiente recuperar la materia de TECNOLOXÍA E DIXITALIZACIÓN,

6. Medidas de atención á diversidade

Con alumnado de NEE se utilizarán procedimientos de adaptación de la materia de TECNOLOXÍA E DIXITALIZACIÓN de 1ºESO, dicha adaptación consistirá en alguna o varias de las siguientes procedimientos:

- 1) Adaptación de las pruebas/ejercicios.
- 2) Adaptación del sistema de evaluación de pruebas/ejercicios.
- 3) Adaptación del sistema de valoración del sistema de evaluación de pruebas/ejercicios.
- 4) Adaptación de los métodos de enseñanza.

En caso de utilizar alguna de estas medidas, en la evaluación de la materia figurará como refuerzo (amarillo) o rojo (adaptación curricular).

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Visita y charlas	Estarán relacionadas con la materia de TECNOLOXÍA E DIXITALIZACIÓN de 1ºESO	X	X	X

Observacións:

Las visitas/charlas, en su caso, serán programadas dentro de las actividades complementarias del centro.

8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro

Indicadores de logro
Metodoloxía empregada
A duración das actividades foi suficiente para a súa elaboración e comprensión.

Descrición:

As actividades realizadas axudan ó alumnado a comprender mellor os conceptos teóricos.
Os temas traballados no aula conseguiron despertar o interese do alumnado.
Realizáronse distintos tipos de actividades,
Houbo sempre material de reforzo e ampliación a disposición dos alumnos.
A duración das actividades foi suficiente para a súa elaboración e comprensión.
Informouse claramente das datas de entrega das tarefas.
Informouse claramente e con antelación suficiente das datas das probas escritas.
Tomáronse as medidas adecuadas para os alumnos con necesidades específicas de apoio educativo.
Os métodos de avaliación foron adecuados e sempre claros para os alumnos.
O ambiente na clase propiciou a realización de preguntas ó profesor e as súas explicacións.
Tívose presente á diversidade en todas as tarefas.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

Al final de curso, y en función de:

- 1) Resultados obtendios por los alumnos en la materia
 - 2) Problemas, dificultades en el proceso de aprendizaje de los alumnos/as.
 - 3) Problemas surgidos en las actividades de ensañanza por parte del docente que ha impartido la materia.
- Se tomarán las medidas necesarias para que el proceso de aprendizaje/enseñanza de la materia de TECNOLOXÍA E DIXITALIZACIÓN se mejore.

9. Outros apartados