

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36019256	IES de Vilalonga	Sanxenxo	2024/2025

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Tecnoloxía e Dixitalización	2º 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	5
4.1. Concrecións metodolóxicas	15
4.2. Materiais e recursos didácticos	15
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	16
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	16
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	18
6. Medidas de atención á diversidade	18
7.1. Concreción dos elementos transversais	19
7.2. Actividades complementarias	20
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a práctica docente cos seus indicadores de logro	21
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	23
9. Outros apartados	24

1. Introducción

A materia de Tecnoloxía e Dixitalización é necesaria para valorar a achega fundamental da tecnoloxía na sociedade actual e comprender a importancia de utilizala dun xeito crítico, responsable e sostible. Nun mundo cada vez máis dixitalizado, a materia contribúe a mellorar a competencia dixital do alumnado tratando de que utilice o gran potencial das ferramentas dixitais, pero sen deixar de lado a seguridade, a ética e o benestar.

O principal eixe do proceso de ensino e aprendizaxe será o desenvolvemento de situacións de aprendizaxe nas que se dean solución a problemas propios da súa contorna mediante o desenvolvemento de proxectos que resolvan problemas concretos, aplicando os contidos da materia. Así mesmo incorporaranse as tecnoloxías dixitais e potenciarase o pensamento computacional, coma bases destacables neste proceso. Trátase de que o alumnado traballe coñecementos científicos e técnicos, desenvolvendo ideas e solucións cunha actitude creativa, emprendedora e de cooperación así coma crítica e comprometida coa sostibilidade e contribuíndo ao desenvolvemento dos Obxectivos de Desenvolvemento Sostible 2030 (ODS 2030).

Todas as anteriores consideracións foron a base do deseño desta programación didáctica para implementarse nun IES do sistema público galego, que conte conte cun aula-taller propia da materia e con dispositivos dixitais suficientes que permitan ó alumnado a xestión da información dixital precisa para levar a cabo os proxectos propostos.

Establécese un proxecto por trimestre (3 en total), onde se relizarán as aprendizaxes específicas de cada proxecto (mecanismos, electricidade, electrónica e robótica). Ademais reforzase nos proxectos o método de traballo tecnolóxico na aula-taller e a elaboración da documentación técnica precisa para a súa realización.

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	

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
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	
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	A tecnoloxía, deseño e fabricación	Introdución á tecnoloxía. Conceptos básicos de debuxo técnico para o deseño de produtos. Introdución á	17	19	X		

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	A tecnoloxía, deseño e fabricación	fabricación dixital.	17	19	X		
2	Proxecto de mecanismos	Deseño e fabricación dun sistema mecánico que resolva un problema proposto.	17	20	X		
3	Utilización das TIC no proceso tecnolóxico	Emprego das TIC e uso da rede con seguridade, protexendo os equipos, os datos e as persoas.	7	10		X	
4	Proxecto electricidade e electrónica	Deseño e montaxe dun sistema mediante circuitos eléctricos e electrónicos que resolva un problema proposto.	24	24		X	
5	Programación	Resolución de problemas mediante algoritmos. Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para ordenador ou outros dispositivos.	15	12			X
6	Sistemas de control e robots	Deseño, montaxe e programación dun sistema de control ou un robot sinxelos.	20	20			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	A tecnoloxía, deseño e fabricación	19

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Comprender e analizar obxectos tecnolóxicos sinxelos.	PE	70
CA1.3 - Recoñecer a influencia da actividade tecnolóxica na sociedade e na sostibilidade ambiental ao longo da súa historia, identificando as súas achegas e repercusións e valorando a súa importancia para o desenvolvemento sostible.	Recoñecer a influencia da tecnoloxía na sociedade. Comprender a importancia dun desenvolvemento sostible.		
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 delas.	Identificar as tecnoloxías emerxentes e a súa influencia na sociedade.		
CA2.4 - Diseñar e construír, mediante ferramentas de fabricación dixital, obxectos e modelos sinxelos respectando as normas de seguridade e saúde.	Diseñar e fabricar un obxecto sinxelo mediante ferramentas de fabricación dixital, respectando as normas de seguridade e saúde.	TI	30

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

Contidos

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Análise de produtos e de sistemas tecnolóxicos sinxelos para a construción de coñecemento desde distintos enfoques e ámbitos. - Desenvolvemento tecnolóxico: creatividade, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social e ambiental. - Ética e aplicacións das tecnoloxías emerxentes e sostibles. - Aplicacións CAD en 2D para a representación de esquemas, circuítos e planos. - Deseño de obxectos sinxelos en 3D. - Fabricación dixital. Deseño e construción de pezas con impresión 3D e/ou corte.

UD	Título da UD	Duración
2	Proxecto de mecanismos	20

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.			
CA2.1.1. - Idear e deseñar solucións eficaces, innovadoras e sostibles a problemas de mecanismos, aplicando conceptos, técnicas e procedementos interdisciplinarios, así como criterios de sostibilidade, con actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Idear e deseñar solucións eficaces que resolvan un problema de mecanismos.	PE	45
CA3.1 - Deseñar e fabricar sistemas mecánicos sinxelos respectando as normas de seguridade e saúde.			
CA3.1.1. - Coñecer conceptos sobre mecanismos, para deseñar e fabricar sistemas mecánicos que solucionan un problema.	Coñecer conceptos sobre mecanismos, para deseñar e fabricar sistemas mecánicos que solucionan un problema.		
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.			
CA1.1.1. - Definir problemas ou necesidades sobre mecanismos expostas buscando e contrastando información procedente de diferentes fontes de maneira crítica e segura e avaliando a súa fiabilidade e pertinencia.	Buscar e contrastar información que axude a resolver un problema proposto de mecanismos de maneira crítica e fiable.	TI	55
CA2.2 - Seleccionar, planificar e organizar os materiais e ferramentas, así como as tarefas necesarias para a construción dunha solución a un problema exposto, traballando individualmente ou en grupo de maneira cooperativa e colaboradora.			

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2.1. - Seleccionar, planificar e organizar os materiais e ferramentas, así como as tarefas necesarias para a construción dunha solución a un problema de mecanismos, traballando individualmente ou en grupo de maneira cooperativa e colaboradora.	Seleccionar e organizar os materiais e ferramentas para construír unha solución a un problema de mecanismos. Planificar as tarefas necesarias para construír un sistema mecánico.		
CA2.3 - Fabricar obxectos ou modelos sinxelos empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.			
CA2.3.1. - Fabricar obxectos ou modelos mecánicos sinxelos empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.	Fabricar un obxecto mecánico sinxelo empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.		
CA3.1 - Diseñar e fabricar sistemas mecánicos sinxelos respectando as normas de seguridade e saúde.			
CA3.1.2. - Diseñar e fabricar sistemas mecánicos sinxelos respectando as normas de seguridade e saúde.	Diseñar e fabricar sistemas mecánicos sinxelos respectando as normas de seguridade e saúde.		
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 e empregando os formatos e o vocabulario técnico axeitados, de maneira colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.			
CA5.1.1. - Representar e comunicar o proceso de creación dun sistema mecánico desde o seu deseño ata a súa difusión, elaborando documentación técnica e gráfica coa axuda de ferramentas dixitais e empregando os formatos e o vocabulario técnico axeitados, de maneira colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Elaborar documentos técnicos con ferramentas dixitais, para representar o proceso de creación dun produto mecánico. Proporcionar formato axeitado á documentación creada. Empregar vocabulario técnico axeitado.		
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.			
CA5.3.1. - Crear contidos, elaborar materiais relacionados con mecanismos configurando correctamente as ferramentas dixitais habituais da contorna de aprendizaxe, axustándoas ás súas necesidades e respectando os dereitos de autor e a etiqueta dixital.	Crear contidos configurando correctamente as ferramentas dixitais utilizadas. Respectar maioritariamente os dereitos de autor e a etiqueta dixital.		

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 para a investigación e a definición de problemas expostos.

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Emprendemento, resiliencia, perseveranza e creatividade para abordar problemas desde unha perspectiva interdisciplinaria. - Uso e mantemento de ferramentas. Técnicas de mecanización de materiais na construción de obxectos e prototipos. - Respecto das normas de seguridade e hixiene. - Fabricación dixital. Deseño e construción de pezas con impresión 3D e/ou corte. - Análise do funcionamento de mecanismos de transmisión e transformación do movemento e as súas aplicacións prácticas. Cálculos sinxelos de relación de transmisión e velocidades aplicados a proxectos. - Deseño de sistemas que incorporen mecanismos, circuitos eléctricos e electrónicos para a resolución de problemas técnicos. Interpretación, deseño e aplicación en proxectos. - Deseño de sistemas que incorporen mecanismos para a resolución de problemas técnicos. Interpretación, deseño e aplicación en proxectos. - Vocabulario técnico apropiado. - Habilidades básicas de comunicación interpersonal. Pautas de conduta propias da contorna virtual. - Ferramentas dixitais para a elaboración de documentación técnica relativa a proxectos. - Ferramentas de edición e creación de contidos: instalación, configuración e uso responsable.

UD	Título da UD	Duración
3	Utilización das TIC no proceso tecnolóxico	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Utilizar de xeito eficiente e seguro distintos dispositivos dixitais para resolver problemas. Identificar riscos para a seguridade de datos e equipos.	TI	100
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.			
CA5.3.2. - Crear contidos, elaborar materiais relacionados co uso seguro das TIC configurando correctamente as ferramentas dixitais habituais da contorna de aprendizaxe, axustándoas ás súas necesidades e respectando os dereitos de autor e a etiqueta dixital.	Organizar a información de maneira estruturada e segura.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.4 - Organizar a información de maneira estruturada aplicando técnicas de almacenamento seguro.	Protexer os dispositivos e datos utilizados no desenvolvemento do traballo. Identificar e evitar os riscos para a súa saúde derivados do mal uso da tecnoloxía.		
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.	Crear contidos configurando correctamente as ferramentas dixitais utilizadas. Respetar os dereitos de autor e a etiqueta dixital.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - 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...).

UD	Título da UD	Duración
4	Proxecto electricidade e electrónica	24

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.2 - Diseñar e montar circuítos eléctricos e electrónicos sinxelos nunha máquina ou sistema que resolvan os problemas propostos respectando as normas de seguridade e saúde.			
CA3.2.1. - Coñecer conceptos sobre electricidade e electrónica, para deseñar e montar circuítos eléctricos e electrónicos que resolven un problema.	Coñecer conceptos sobre electricidade e electrónica, para deseñar e montar circuítos eléctricos e electrónicos básicos que resolven un problema.	PE	30

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.			
CA1.1.2. - Definir problemas ou necesidades sobre electricidade e electrónica expostas buscando e contrastando información procedente de diferentes fontes de maneira crítica e segura e avaliando a súa fiabilidade e pertinencia.	Buscar e contrastar información que axude a resolver un problema proposto de maneira crítica e fiable.		
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.			
CA2.1.2. - Idear e deseñar solucións eficaces, innovadoras e sostibles a problemas eléctricos e electrónicos, aplicando conceptos, técnicas e procedementos interdisciplinarios, así como criterios de sostibilidade, con actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Idear e deseñar solucións eficaces que resolvan un problema proposto con actitude emprendedora e creativa.		
CA2.2 - Seleccionar, planificar e organizar os materiais e ferramentas, así como as tarefas necesarias para a construción dunha solución a un problema exposto, traballando individualmente ou en grupo de maneira cooperativa e colaboradora.			
CA2.2.2. - Idear e deseñar solucións eficaces, innovadoras e sostibles a problemas eléctricos e electrónicos, aplicando conceptos, técnicas e procedementos interdisciplinarios, así como criterios de sostibilidade, con actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Seleccionar e organizar os materiais axeitados para construír unha solución a un problema proposto. Planificar as tarefas necesarias para dar solución a un problema proposto.	TI	70
CA2.3 - Fabricar obxectos ou modelos sinxelos empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.			
CA2.3.2. - Fabricar obxectos ou modelos eléctricos sinxelos empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.	Fabricar un obxecto sinxelo empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.		
CA3.2 - Deseñar e montar circuítos eléctricos e electrónicos sinxelos nunha máquina ou sistema que resolvan os problemas propostos respectando as normas de seguridade e saúde.			
CA3.2.2. - Deseñar e montar circuítos eléctricos e electrónicos sinxelos nunha máquina ou sistema que resolvan os problemas propostos respectando as normas de seguridade e saúde.	Deseñar e montar circuítos eléctricos e electrónicos básicos nunha máquina ou sistema que resolvan os problemas propostos respectando as normas de seguridade e saúde.		

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 e empregando os formatos e o vocabulario técnico axeitados, de maneira colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.			
CA5.1.2. - Representar e comunicar o proceso de creación dun produto eléctrico/electrónico desde o seu deseño ata a súa difusión, elaborando documentación técnica e gráfica coa axuda de ferramentas dixitais e empregando os formatos e o vocabulario técnico axeitados, de maneira colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Elaborar documentos técnicos con ferramentas dixitais, para representar o proceso de creación dun produto. Proporcionar formato axeitado á documentación creada. Empregar vocabulario técnico axeitado		
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.			
CA5.3.3. - Crear contidos, elaborar materiais do proxecto de electricidade/electrónica configurando correctamente as ferramentas dixitais habituais da contorna de aprendizaxe, axustándoas ás súas necesidades e respectando os dereitos de autor e a etiqueta dixital.	Crear contidos configurando correctamente as ferramentas dixitais utilizadas. Respectar maioritariamente os dereitos de autor e a etiqueta dixital.		

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 para a investigación e a definición de problemas expostos. - Emprendemento, resiliencia, perseveranza e creatividade para abordar problemas desde unha perspectiva interdisciplinaria. - Uso e mantemento de ferramentas. Técnicas de mecanización de materiais na construción de obxectos e prototipos. - Respecto das normas de seguridade e hixiene. - Circuitos eléctricos básicos. Montaxe e/ou simulación de circuitos con operadores eléctricos: xeradores, elementos de manobra ou control e receptores. Cálculos de magnitudes eléctricas básicas aplicados aos proxectos. - Introducción á electrónica. Montaxe e/ou simulación de circuitos electrónicos sinxelos. - Deseño de sistemas que incorporen mecanismos, circuitos eléctricos e electrónicos para a resolución de problemas técnicos. Interpretación, deseño e aplicación en proxectos. - Deseño de sistemas que incorporen circuitos eléctricos e electrónicos para a resolución de problemas técnicos. Interpretación, deseño e aplicación en proxectos. - Vocabulario técnico apropiado. - Habilidades básicas de comunicación interpersoal. Pautas de conduta propias da contorna virtual. - Ferramentas dixitais para a elaboración de documentación técnica relativa a proxectos.

Contidos
- Ferramentas de edición e creación de contidos: instalación, configuración e uso responsable.

UD	Título da UD	Duración
5	Programación	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Describir, interpretar e deseñar solucións a problemas informáticos e/ou retos de robótica, aplicando os elementos e as técnicas de programación de maneira creativa.	Dar solución a problemas informáticos e/ou retos de robótica, aplicando a programación.	TI	100
CA4.2 - Programar aplicacións sinxelas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móbiles e outros) empregando os elementos de programación de maneira apropiada e aplicando ferramentas de edición e módulos de intelixencia artificial que engadan funcionalidades.	Programar aplicacións sinxelas para distintos dispositivos, empregando os elementos de programación de maneira apropiada. Coñecer as bases da intelixencia artificial.		

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

Contidos
- Aplicacións informáticas sinxelas para ordenador e/ou dispositivos móbiles.
- Introducción á intelixencia artificial.
- Autoconfianza e iniciativa: o erro, a reavaliación e a depuración de erros como parte do proceso de aprendizaxe.

UD	Título da UD	Duración
6	Sistemas de control e robots	20

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.3 - Deseñar e montar sistemas de control e robots mediante a incorporación dos sensores, actuadores e elementos de control necesarios para a resolución de problemas propostos respectando as normas de seguridade e saúde.		PE	25
CA3.3.1. - Coñecer conceptos sobre sistemas de control e robots, para deseñalos e montalos mediante a incorporación dos sensores, actuadores e elementos de control.	Coñecer conceptos sobre sistemas de control e robots, para deseñalos e montalos mediante a incorporación dos sensores, actuadores e elementos de control.		

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.			
CA1.1.3. - Definir problemas ou necesidades de sistemas de control e robots, buscando e contrastando información procedente de diferentes fontes de maneira crítica e segura e avaliando a súa fiabilidade e pertinencia.	Buscar e contrastar información que axude a resolver un problema proposto de maneira crítica e fiable.		
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.			
CA2.1.3. - Idear e deseñar solucións eficaces, innovadoras e sostibles a problemas de sistemas de control e robots, aplicando conceptos, técnicas e procedementos interdisciplinarios, así como criterios de sostibilidade, con actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Idear e deseñar solucións eficaces que resolvan un problema proposto con actitude emprendedora e creativa.		
CA2.2 - Seleccionar, planificar e organizar os materiais e ferramentas, así como as tarefas necesarias para a construción dunha solución a un problema exposto, traballando individualmente ou en grupo de maneira cooperativa e colaboradora.			
CA2.2.3. - Seleccionar, planificar e organizar os materiais e ferramentas, así como as tarefas necesarias para a construción dunha solución a un problema de sistemas de control e robots, traballando individualmente ou en grupo de maneira cooperativa e colaboradora.	Seleccionar e organizar os materiais axeitados para construír unha solución a un problema proposto. Planificar as tarefas necesarias para dar solución a un problema proposto.	TI	75
CA2.3 - Fabricar obxectos ou modelos sinxelos empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.			
CA2.3.3. - Fabricar obxectos ou modelos sinxelos de sistemas de control e robots empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.	Fabricar un obxecto sinxelo empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.		
CA3.3 - Deseñar e montar sistemas de control e robots mediante a incorporación dos sensores, actuadores e elementos de control necesarios para a resolución de problemas propostos respectando as normas de seguridade e saúde.			
CA3.3.2. - Deseñar e montar sistemas de control e robots mediante a incorporación dos sensores, actuadores e elementos de control necesarios para a resolución de problemas propostos respectando as normas de seguridade e saúde.	Deseñar e montar sistemas de control e robots mediante a incorporación dos elementos necesarios para a resolución de problemas propostos respectando as normas de seguridade e saúde.		
CA4.3 - Automatizar procesos, máquinas e sistemas, coa posibilidade de conexión á internet, mediante a análise e a programación de robots e sistemas de control.	Automatizar procesos, máquinas e sistemas, coa posibilidade de conexión a Internet, mediante a programación de robots e sistemas de control.		

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 e empregando os formatos e o vocabulario técnico axeitados, de maneira colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.			
CA5.1.3. - Representar e comunicar o proceso de creación dun produto robótico desde o seu deseño ata a súa difusión, elaborando documentación técnica e gráfica coa axuda de ferramentas dixitais e empregando os formatos e o vocabulario técnico axeitados, de maneira colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Elaborar documentos técnicos con ferramentas dixitais, para representar o proceso de creación dun produto. Proporcionar formato axeitado á documentación creada. Empregar vocabulario técnico axeitado.		
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.			
CA5.3.4. - Crear contidos, elaborar materiais para un proxecto dun sistema de control e/ou robot configurando correctamente as ferramentas dixitais habituais da contorna de aprendizaxe, axustándoas ás súas necesidades e respectando os dereitos de autor e a etiqueta dixital.	Crear contidos configurando correctamente as ferramentas dixitais utilizadas. Respetar maioritariamente os dereitos de autor e a etiqueta dixital.		

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 para a investigación e a definición de problemas expostos. - Emprendemento, resiliencia, perseveranza e creatividade para abordar problemas desde unha perspectiva interdisciplinaria. - Uso e mantemento de ferramentas. Técnicas de mecanización de materiais na construción de obxectos e prototipos. - Respecto das normas de seguridade e hixiene. - Compoñentes e funcionamento dun sistema de control ou robot sinxelo: estrutura, mecánica, sensores, actuadores, controladores e alimentación. - Deseño e montaxe de sistemas de control ou robots para a resolución de problemas técnicos. - Sistemas de control programado: programación sinxela de dispositivos. - Introducción á Internet das cousas (IoT). - Fundamentos da robótica: control programado de robots de maneira física ou por medio de simuladores. Resolución de retos e desafíos de robótica sinxelos. - Autoconfianza e iniciativa: o erro, a reavaliación e a depuración de erros como parte do proceso de aprendizaxe. - Vocabulario técnico apropiado. - Habilidades básicas de comunicación interpersoal. Pautas de conduta propias da contorna virtual.

Contidos

- Ferramentas dixitais para a elaboración de documentación técnica relativa a proxectos.
- Ferramentas de edición e creación de contidos: instalación, configuración e uso responsable.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia debe afrontarse cunha metodoloxía eminentemente práctica e cun enfoque competencial do currículo que potencie a aprendizaxe significativa do alumnado.

O eixe vertebrador será a realización de proxectos tecnolóxicos con metodoloxías que fomenten a resolución de problemas mediante o deseño e construción de sistemas técnicos e prototipos eléctricos, mecánicos, robóticos, etc. Durante a realización dos proxectos, o alumnado terá a oportunidade de levar a cabo determinadas tarefas mentres explora, descobre, experimenta, aplica e reflexiona sobre o que fai, o que favorecerá a súa implicación no proceso de aprendizaxe e fará que este sexa máis significativo e duradeiro.

Promoverase a participación do alumnado, resaltando o traballo colectivo como forma de afrontar os desafíos e os retos tecnolóxicos que propón a nosa sociedade para reducir as fendas dixital e de xénero, prestando especial atención á desaparición de estereotipos que dificultan a adquisición de competencias en condicións de igualdade.

Utilizaranse estratexias que promovan un uso eficiente, seguro e ético de diferentes aplicacións dixitais para diversas funcións como o deseño, a simulación e a comunicación e difusión de ideas ou solucións.

Utilizaranse distintos métodos que teñan en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe e a diversidade do alumnado, que favorezan a capacidade de aprender por si mesmos e que promovan o traballo en equipo, guiando o alumnado desde proxectos sinxelos ata proxectos máis complexos que permitan o seu logro e satisfacción por parte do devandito alumnado poñendo en práctica, se fose necesario, mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten dificultades.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Aula-taller de tecnoloxía.
Ordenadores con conexión a internet. Un ordenador por alumna/o.
Software de uso xeral (sistema operativo, ofimática...) e de uso específico (editores de arquivos audiovisuais, simuladores, contornas de programación...). Sempre que sexa posible utilizarase software libre.
Materiais para a fabricación, tratando de potenciar a reutilización.
Ferramentas manuais e eléctricas propias do taller de tecnoloxía.
Operadores e compoñentes eléctricos e electrónicos.
Dispositivos de fabricación dixital: impresoras 3D e cortadora láser.
Dispositivos de robótica.
Compoñentes para sistemas de control programados: sensores, actuadores, placas controladoras con conexión a internet (IoT). En todo caso e salvo que non sexa posible, utilizarase hardware libre.
Materiais e recursos de creación propia e recursos educativos abertos.
Aula virtual do centro.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Nas primeiras semanas do curso escolar realizarase unha proba específica para avaliar o grao de dominio dos contidos, así como as competencias adquiridas polo alumnado en 1º ESO relacionadas con Tecnoloxía e Dixitalización, que se consideran importantes para construír sobre eles as novas aprendizaxes propias da materia.

Este procedemento de avaliación inicial poderá conter tanto cuestións de carácter teórico, como de avaliación de diferentes destrezas e capacidade de traballo en equipo.

Esta proba non terá repercusión na cualificación da materia, só carácter diagnóstico e informativo.

Ademais desta proba específica de coñecementos e destrezas, tamén se realizará un cuestionario inicial que permita coñecer os intereses e motivacións persoais do alumnado. Tamén terán espazo para manifestar as dificultades que consideran que eles/as poidan ter na materia.

Os resultados obtidos, analizaranse en conxunto cos postos en común na sesión de avaliación inicial co resto do equipo docente. En función disto, procédese á revisión da programación, adoptando posibles modificacións para adaptala ao alumnado. No caso de detectar algún ou algunha estudante con algunha necesidade específica de atención á diversidade e que non se coñecía previamente ou ben, alumnado cuns coñecementos e/ou destrezas diferentes ao esperados neste nivel educativo, tomaranse as medidas oportunas.

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	UD 6	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	17	17	7	24	15	20	100
Proba escrita	70	45	0	30	0	25	32
Táboa de indicadores	30	55	100	70	100	75	68

Criterios de cualificación:

UD 1. A TECNOLOXÍA, DESEÑO E FABRICACIÓN.

Procedemento de Avaliación: Tarefas de clase. Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total da UD: 70%

Criterios de Avaliación avaliados: CA2.4

Procedemento de Avaliación: Proba obxectiva escrita. Instrumento de Avaliación: Proba escrita. Peso no total da UD: 30%

Criterios de Avaliación Avaliados: CA1.2, CA1.3, CA1.4

UD 2. PROXECTO DE MECANISMOS.

Procedemento de Avaliación: Tarefas de clase. Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total da UD: 55%

Criterios de Avaliación avaliados: CA1.1.1, CA2.3.1, CA3.1.2, CA5.1.1, CA5.3.1.

Procedemento de Avaliación: Proba obxectiva escrita. Instrumento de Avaliación: Proba escrita. Peso no total da UD: 45%

Criterios de Avaliación Avaliados: CA2.1.1, CA3.1.1.

UD 3. UTILIZACIÓN DAS TIC NO PROCESO TECNOLÓXICO

Procedemento de Avaliación: Tarefas de clase. Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total da UD: 100%

Criterios de Avaliación avaliados: CA5.2, CA5.3.2, CA5.4, CA5.5.

UD 4. PROXECTO DE ELECTRICIDADE E ELECTRÓNICA

Procedemento de Avaliación: Tarefas de clase. Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total da UD: 70%

Criterios de Avaliación avaliados: CA1.1.2, CA2.1.2, CA2.2.2, CA2.3.2, CA3.2.2, CA5.1.2, CA5.3.3.

Procedemento de Avaliación: Proba obxectiva escrita. Instrumento de Avaliación: Proba escrita. Peso no total da UD: 30%

Criterios de Avaliación Avaliados: CA3.2.1.

UD 5. PROGRAMACIÓN.

Procedemento de Avaliación: Tarefas de clase. Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total da UD: 100%

Criterios de Avaliación avaliados: CA4.1, CA4.2.

UD 6.SISTEMAS DE CONTROL E ROBOTS

Procedemento de Avaliación: Tarefas de clase. Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total da UD: 75%

Criterios de Avaliación avaliados: CA1.1.3, CA2.1.3, CA2.2.3, CA2.3.3, CA3.3.2, CA4.3, CA5.1.3, CA5.3.4.

Procedemento de Avaliación: Proba obxectiva escrita. Instrumento de Avaliación: Proba escrita. Peso no total da UD: 25%

Criterios de Avaliación Avaliados: CA3.3.1.

A cualificación de cada unha das 3 avaliacións do curso, virá dada pola media ponderada das cualificacións das unidades didácticas desenvolvidas ata o momento da avaliación, tendo en conta que para a media terá que ter un mínimo de 3 en cada parte para facer a media no caso de non chegar ao mínimo terá que recuperala.

A ponderación establecerase en base aos pesos outorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación, de xeito que a primeira avaliación engloba as UD 1 e 2, a segunda avaliación as UD 1, 2, 3 e 4 e a terceira avaliación as seis UD da programación:

- Nota 1 avaliación = $(0.5*UD1) + (0.5*UD2)$
- Nota 2 avaliación = $(0.3*UD3) + (0.7*UD4)$
- Nota 3 avaliación = $(0.40*UD5) + (0.60*UD6)$

A cualificación final do curso coincidirá coa nota da terceira avaliación no caso dos alumnado que non realice actividades de recuperación.

Cálculo da nota final do curso:

- Nota final = $(0.17*UD1) + (0.17*UD2) + (0.07*UD3) + (0.24*UD4) + (0.15*UD5) + (0.20*UD6)$

Criterios de recuperación:

Ao longo do curso, o alumnado poderá entregar de novo, ata dúas semanas antes do final do curso, un novo intento dos traballos e tarefas para actualizar a nota dentro de cada unidade.

Nas dúas últimas semanas do curso, o alumnado poderá realizar actividades de reforzo e ampliación que lle permitirán subir a súa cualificación nas unidades didácticas do curso.

Realizarase unha proba escrita de recuperación con bloques das unidades didácticas que tiñan proba escrita (1, 2, 4, e 6) e a cualificación obtida neses bloques da proba de recuperación substituirá a nota das proba escrita orixinal no caso de melloralas. Ademais, realizarase un cambio nas ponderacións nas unidades, de xeito que a proba escrita, nas unidades didácticas que a contemplaban, terán unha ponderación do 50% na unidade didáctica correspondente, quedando a ponderación da seguinte maneira:

- UD1 (50% PE+ 50% TI)
- UD2 (50% PE+ 50% TI)
- UD4 (50% PE+ 50% TI)

- UD6 (50% PE+ 50% TI)

Para o resto das unidades didácticas: UD3 (100% TI) e UD5 (100% TI), propónse un novo intento de entrega dos traballos e tarefas, para recuperación, mediante as actividades do período correspondente.

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

O alumnado que teña a materia de Tecnoloxía e Dixitalización de 2º ESO pendente de superar, ao non sela superado en anos anteriores, deberá realizar as seguintes actividades :

Realización e entrega periódica, de actividades relativas ás unidades didácticas do curso.

Faranse tres probas escritas parciais, unha por avaliación en datas por definir. As datas definitivas serán publicadas coa suficiente antelación. Ademais haberá unha proba final.

Distribúese a materia do curso en tres partes, unha para cada proba parcial.

Todas as probas serán cualificadas sobre un baremo de dez puntos.

Para o cálculo da cualificación da materia pendente, terase a seguinte consideración: Media aritmética das probas escritas parciais 80% da cualificación.

Actividades realizadas ao longo do curso 20% da cualificación.

No caso de que o alumno ou alumna non supere a materia deste xeito poderá realizar unha proba escrita final en data por definir. Esta proba abranguerá os contidos de toda a materia. En tal caso, darase por superada a materia nesta proba cando a cualificación sexa igual ou superior a 5.

A recuperación será coordinada pola xefatura de departamento. O profesor/a que lle imparte clase no curso onde estea matriculado, fará un seguimento do traballo do alumno/a. No caso de que non estea a cursar ningunha materia do departamento, será o xefe ou xefa de departamento quen faga o seguimento.

6. Medidas de atención á diversidade

No desenvolvemento diario das aulas é preciso ter en conta a todo aquel alumnado con necesidades educativas específicas, atendendo á diversidade, así como aqueles/as outros/as que, sen ter necesidades deste tipo diagnosticadas, requiran unha especial atención por estar en risco pola súa situación persoal ou familiar. Do mesmo xeito, é necesario ter en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe que cada estudante ten e tratar de atendelos no conxunto da aula.

Co fin de atender á heteroxeneidade na aula, aplicaranse, principalmente, as seguintes medidas de atención á diversidade:

- Os contidos, tarefas e proxectos serán presentados ao alumnado atendendo ao Deseño Univesal de Aprendizaxe (DUA) seguindo as premisas expostas a continuación.
- O material proporcionado ao alumnado cumprirá a premisa da accesibilidade, contando na medida na que sexa posible con: lecturas facilitadas, apoios visuais e auditivos.
- Os recursos audiovisuais empregados contarán, sempre que sexa posible, con subtítulos.
- As actividades e proxectos serán multinivel, na medida do posible. Estarán deseñados con diferentes graos de dificultade, coa finalidade de atender aos diferentes ritmos de aprendizaxe e os propios intereses e motivacións do alumnado, así coma aos diferentes estilos de aprendizaxe.
- Facilitaranse actividades de reforzo, que traballen os mínimos de consecución, así como actividades ampliación, centradas na ampliación de conceptos, investigación e resolución de retos propostos.
- Fomentarse a colaboración mutua entre o alumnado no proceso de ensinanza - aprendizaxe, promovendo a aprendizaxe entre iguais.
- Flexibilizanse os tempos para levar a cabo as diferentes actividades en función das necesidades de cada estudante.
- Flexibilizanse os instrumentos e procedementos de avaliación nos casos en que sexa preciso.
- Aplicaranse os protocolos educativos específicos (TEA, TDAH, atención educativa a alumnado con altas capacidades intelectuais, etc.) ao alumnado que o precise.
- Adecuación e organización e xestión da aula en función das características e necesidades do alumnado así como da tipoloxía de tarefa a desenvolver.
- No caso de ser posible, desdoblamento de grupos e reforzo educativo.
- Como medida extraordinaria, a realización de adaptacións curriculares individualizadas, que se adoptará nos

casos con maiores dificultades, xa que afectará aos compoñentes prescritivos do currículo

- No caso do alumnado que permaneza un ano máis no mesmo curso, seguirase o establecido no plan específico personalizado elaborado polo equipo docente baixo a coordinación do profesorado titor.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
ET.1 - Comprensión de lectura.	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita.	X	X	X	X	X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual.			X	X	X	X
ET.4 - Competencia dixital.	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial.	X		X	X	X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico.	X			X	X	X
ET.7 - Educación emocional e en valores.		X	X	X	X	X
ET.8 - Igualdade de xénero.		X	X	X	X	X
ET.9 - Creatividade.	X	X	X	X	X	X
ET.10 - Educación para a saúde.	X	X		X	X	X
ET.11 - Formación estética.	X	X		X	X	X
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable.	X	X	X	X	X	X
ET.13 - Respecto mutuo e cooperación entre iguais.		X	X	X	X	X

Observacións:

Comprensión de lectura: tarefas de clase e proxectos, nas que o alumnado terá que comprender os distintos enunciados e procurar información para investigar e resolver os problemas propostos.

Expresión oral e escrita: trabállase en todas as UD na resolución das tarefas de clase e coa elaboración de documentación técnica. Farase maior fincapé no uso do vocabulario e a linguaxe técnica.

Comunicación audiovisual: presentación de resultados de prácticas e proxectos mediante creacións audiovisuais.

Competencia dixital: intrínseca aos contidos propios da materia.

Emprendemento social e empresarial: desenvolvemento de proxectos tecnolóxicos.

Espírito crítico e científico: procura de información e a investigación nas tarefas e proxectos tecnolóxicos. Educación emocional e en valores: contidos sobre seguridade na rede e benestar dixital.

O desenvolvemento de proxectos tecnolóxicos fomentará o traballo en equipo. A igualdade de xénero no ámbito científico e tecnolóxico é unha necesidade na sociedade actual, que tratará de cubrirse mediante un axeitado reparto de roles no traballo colaborativo en grupos á hora de desenvolver proxectos.

Creatividade: É unha parte fundamental do método tecnolóxico e trabállase no deseño e construción dos diferentes proxectos.

Educación para a saúde: importancia do respecto polas normas de seguridade e hixiene no taller. Contidos relacionados co benestar dixital, tan importante para conservar a saúde emocional na actualidade.

Formación estética: procesos de deseño e acabado nos proxectos tecnolóxicos. Educación para a sostibilidade e o consumo responsable: contidos sobre tecnoloxía sostible, respecto pola propiedade intelectual na elaboración de contidos e aplicación de criterios de sostibilidade nos proxectos tecnolóxicos, sobre todo na elección de materiais e fontes de enerxía.

Respecto mutuo: contidos relacionados coa etiqueta dixital. Este respecto e a cooperación entre iguais serán fundamentais no traballo en equipo no desenvolvemento de proxectos tecnolóxicos.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Saídas didácticas relacionadas coa materia.	Saídas didácticas relacionadas coa materia.	X	X	X

Observacións:

Calquera actividade complementaria proposta deberá axudar a reforzar os contidos das distintas unidades didácticas do curso.

Asemade, cada actividade contará coa aprobación e apoio do Equipo Directivo do centro. Para cada actividade complementaria indicaranse as seguintes características:

Obxectivos

- Profesorado responsable.
- Alumnado participante.
- Datas e lugar de celebración.
- Repercusións económicas.

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

Indicadores de logro
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
A secuenciación e a temporalización das UD adáptase ás características do grupo de alumnado.
A temporalización das UD axústase na súa maior parte á realidade.
O procedemento de avaliación inicial identifica as necesidades reais do alumnado..
Os instrumentos de avaliación empregados adecúanse ás características do alumnado.
Os criterios de cualificación empregados nas avaliacións foron claros e rigurosos e permiten identificar a aprendizaxe do alumnado.
Os elementos transversais seleccionados para cada UD encaixan nas situacións de aprendizaxe propostas.
Pártese do nivel de desenvolvemento do alumnado e das súas aprendizaxes previas.
As actividades propostas están debidamente secuenciadas, aparecendo en último lugar as que requiren un maior grao de habilidade e autonomía.
Preséntanse contidos e actividades apoiadas nas novas tecnoloxías: PDI, pizarra dixital, recursos en liña, ¿
O alumnado emprega recursos dixitais como instrumentos de creación, integración e medios de expresión das ideas.
Adáptase a secuenciación das tarefas ás necesidades do alumnado.
Adáptanse os procedementos e instrumentos de avaliación en función das características do alumnado.
Facilítase ao alumnado a información dos progresos e das dificultades atopadas.
Proporcionáanse ao alumnado as táboas de indicadores de avaliación para que saiban como e de que se lles vai a avaliar.

Metodoloxía empregada
A metodoloxía vai dirixida ao logro de competencias clave.
As actividades propostas intentan acheqar o currículo a situacións da vida real.
Proporcionanse situacións de aprendizaxe motivadoras.
Promóvese o traballo colaborativo e en equipo respectando os diferentes ritmos de aprendizaxe.
O alumnado emprega recursos dixitais como instrumentos de creación, integración e medios de expresión das ideas.
Empréganse contornas virtuais de aprendizaxe: aula virtual Moodle, eva Edixgal, ¿
Verifícase a comprensión das tarefas a realizar polo alumnado.
Faise saber a finalidade, importancia e aplicación na vida real das aprendizaxes.
Tense en conta a opinión do alumnado sobre a carga de tarefas a realizar.
Poténciase a sensación ou convencemento de capacidade de aprender no alumnado ante o que se lle propón.
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Utilízanse metodoloxías activas: ABP, aprendizaxe cooperativo, aprendizaxe por proxectos, ...
Distribúese o tempo axeitadamente ás situacións de aprendizaxe.
Adóptanse distintos tipos de agrupamento en función das actividades a realizar.
Cóntase con normas de convivencia nos espazos de docencia: aula, aula-taller, ...
Medidas de atención á diversidade
Utilízanse recursos didácticos variados para a presentación de contidos e para a práctica do alumnado.
As medidas de atención á diversidade teñen en conta o cambio de paradigma do "non é capaz" ao "é capaz".
O estilo pedagóxico do docente ten en conta os principios do deseño universal de aprendizaxe (DUA).
Utilízanse as alternativas metodolóxicas que mellor se adaptan á construción que cada alumno/a fai na súa aprendizaxe.
Adáptanse os tempos ás necesidades do alumnado tanto na realización das tarefas como na avaliación.
Ségúense as propostas que figuran nas guías e nos protocolos elaborados pola Consellería para a atención do alumnado con NEAE.
Faise seguimento dos reforzos educativos do alumnado que os precise.
Faise seguimento dos mecanismos de reforzo para o alumnado con dificultades de aprendizaxe.
Realízase unha coordinación co departamento de orientación.

Clima de traballo na aula
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
Mantense o interese do alumnado.
Cando o interese decae propóñense actividades atractivas e motivadoras.
Estimúlase o diálogo e/ou actividades de educación emocional como principal vía para a prevención e resolución de conflitos.
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
As actividades complementarias realizadas son axeitadas
Faise seguimento dos plans para o alumnado que permanece un ano máis no mesmo curso.
Faise seguimento dos Plans de reforzo para o alumnado que pase de curso con materias sen superar.
Realízase unha coordinación periódica co resto do profesorado do grupo.
Realízase unha coordinación co profesorado con dispoñibilidade horaria que apoia dentro da aula.
Realízase unha coordinación co profesorado especialista de PT.
Infórmase periodicamente ás familias do progreso académico do alumnado.
Fomentase a participación e colaboración das familias no proceso de aprendizaxe do alumnado.
Faise uso do Espazo Abalar como canle de comunicación bidireccional coas familias.
Outros
Tense en conta a existencia de tarefas doutras materias para planificar as propias.

Descrición:

A persoa docente realizará unha avaliación do proceso de ensino e da súa propia práctica docente. Nas reunións de departamento realizarase, a lo menos, unha avaliación trimestral dos indicadores de logro sinalados, empregando táboas e listas de cotexo, de cara a ter unha información concreta e fiable sobre o proceso do ensino e a practica docente.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

O seguimento da programación realizarase periodicamente nas distintas reunións de departamento, e a través do apartado de "Seguimento" da aplicación Proens.

Para cada UD comprobaranse as datas de inicio e final, a correspondencia entre sesións previstas e realizadas e o grado de cumprimento do programado para a unidade.

No caso de detectar problemas realizaranse as propostas de mellora e correccións necesarias.

Ao remate do curso realizarase unha avaliación da programación mediante unha táboa de cotexo, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

Na última semana do curso realizarase entre o alumnado unha avaliación da actividade docente, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

9. Outros apartados