

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

ESO– 4º

Tecnología

CURSO: 2021-22

I.E.S. Carmen y Severo Ochoa - Luarca

Organización, secuenciación y temporalización de los contenidos del currículo y de los criterios de evaluación.	3
Contribución de la materia al logro de las competencias clave establecidas para la etapa9	
Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.	10
Listado de unidades didácticas	11
Metodología, recursos didácticos y materiales curriculares	12
Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad del alumnado	14
La concreción de los planes, programas y proyectos acordados	15
Desarrollo de actividades complementarias y extraescolares.....	16
Indicadores de logro y procedimiento de evaluación de la aplicación y desarrollo de la aplicación docente.....	16
PROGRAMAS DE REFUERZO	17
Prueba Extraordinaria de septiembre.....	18

Organización, secuenciación y temporalización de los contenidos del currículo y de los criterios de evaluación.

Bloque 1. Tecnologías de la Información y Comunicación					
	<i>Contenidos</i>	<i>Criterio de Evaluación</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Instr. Eval.</i>	<i>Comp. clave</i>
Unidad 1. Tecnologías de la Información y Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> -Elementos y dispositivos de comunicación alámbrica e inalámbrica. Principios técnicos para transmitir sonido, imagen y datos. - Tipología de redes. - Conexionado para la comunicación entre dispositivos digitales. - Publicación e intercambio de información en medios digitales. - Conceptos básicos e introducción a los lenguajes de programación. - Uso de ordenadores y otros sistemas de intercambio de información 	Tecnologías de la Información y de la Comunicación	Identificar los diferentes medios de transmisión de información y sus características, tipos de señales, elementos y procesos de transmisión, transformación y protección de la señal.	E-2	CMCT
			Identificar los elementos que intervienen en el conexionado entre dispositivos digitales	TI-2	CD
		Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable	Emplear internet como medio activo de comunicación y publicación de <u>trabajos y proyectos</u> Utilizar gestores de transmisión de sonido, imagen y datos.	E-2	CL
		Elaborar sencillos programas informáticos.	Reconocer los conceptos básicos y los tipos de lenguajes de programación		
		Utilizar equipos informáticos.	Utilizar adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos		
			Utilizar el ordenador para elaborar, comunicar y presentar trabajos y proyectos técnicos		

Bloque 2. Instalaciones en viviendas					
	<i>Contenidos</i>	<i>Criterio de Evaluación</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Instr. Eval.</i>	<i>Comp. clave</i>
Unidad 2. Instalaciones en viviendas	<ul style="list-style-type: none"> - Instalaciones características: instalación eléctrica, instalación de agua sanitaria, instalación de saneamiento. - Otras instalaciones: calefacción, gas, aire acondicionado, domótica. - Normativa, simbología, análisis, simulación y montaje de instalaciones básicas. - Ahorro energético en una vivienda. Arquitectura bioclimática. 	<p>Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización</p>	Identificar las instalaciones típicas en una vivienda.	E-2	CMCT
			<p>Manejar e interpretar la normativa básica y la simbología de las instalaciones eléctricas, calefacción, suministro de agua y saneamiento, aire acondicionado y gas.</p>	TI-2	CD
		<p>Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada</p>	<p>Emplear la simbología adecuada en el diseño de instalaciones características</p>	E-2	CL
			<p>Diseñar con ayuda de software instalaciones para una vivienda tipo</p>		
		<p>Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético</p>	<p>Realizar montajes sencillos, experimentar y analizar su funcionamiento</p>		
		<p>Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.</p>	<p>Identificar los elementos que intervienen en la arquitectura bioclimática</p>		
<p>Reconocer las medidas de ahorro energético de las instalaciones.</p>					

Bloque 3. Electrónica					
	<i>Contenidos</i>	<i>Criterio de Evaluación</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Instr. Eval.</i>	<i>Comp. clave</i>
Unidad 3. Electrónica	<ul style="list-style-type: none"> - Electrónica analógica. Componentes básicos. Simbología y análisis de circuitos elementales. Montaje de circuitos sencillos. - Electrónica digital. Aplicación del álgebra de Boole a problemas tecnológicos básicos. Puertas lógicas. - Uso de simuladores para analizar el comportamiento de los circuitos electrónicos. 	<p>Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.</p>	<p>Comprender y describir el funcionamiento de circuitos electrónicos analógicos sencillos</p>	<i>E-2</i>	<i>CMCT</i>
			<p>Reconocer y explicar las características y función de los componentes básicos de circuitos electrónicos analógicos sencillos: resistor, condensador, diodo y transistor.</p>	<i>TI-2</i>	<i>CD</i>
		<p>Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.</p>	<p>Reconocer y utilizar la simbología adecuada.</p>	<i>E-2</i>	<i>CL</i>
			<p>Analizar y diseñar circuitos electrónicos analógicos sencillos, empleando simuladores.</p>		
		<p>Experimentar con el montaje de circuitos elementales y aplicarlos en el proceso tecnológico</p>	<p>Proponer, diseñar y montar circuitos electrónicos básicos que den solución a un problema tecnológico concreto.</p>		
		<p>Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos</p>	<p>Manejar la lógica booleana y emplear simuladores para el análisis y comprensión de las puertas lógicas.</p>		
			<p>Proponer planteamientos lógicos y aplicar el álgebra de Boole en la solución de problemas tecnológicos sencillos</p>		
<p>Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos</p>	<p>Diseñar circuitos con puertas lógicas, usando la simbología normalizada, para resolver un problema lógico sencillo</p>				

Bloque 4. Control y robótica					
	<i>Contenidos</i>	<i>Criterio de Evaluación</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Instr. Eval.</i>	<i>Comp. clave</i>
Unidad 4. Control y robótica	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemas automáticos, componentes qcaracterísticos de dispositivos de control. - Sistemas de control de lazo abierto y lazo cerrado. Representación de sistemas automáticos sencillos. - Diseño y construcción de robots. Grados de libertad. Características técnicas. - El ordenador como elemento de programación y control. - Trabajo con simuladores informáticos para verificar y comprobar el funcionamiento de los sistemas diseñados. - Lenguajes básicos de programación. - Aplicación de tarjetas controladoras en la experimentación con prototipos diseñados. 	Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes	Analizar el funcionamiento y la utilidad de los automatismos.	E-2	CMCT
			Identificar y describir los componentes de los sistemas de control. Reconocer la función de un ordenador como elemento de programación y control.	TI-2	CD
		Montar automatismos sencillos	Representar, simular e interpretar esquemas de sistemas automáticos sencillos	E-2	CL
			Diseñar y construir un robot o sistema automático aplicando el proceso de resolución de problemas tecnológicos.		
		Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma	Desarrollar, mediante lenguajes de programación simples, un programa que controle un robot o sistema automático de fabricación propia, que funcione de manera autónoma en función de la realimentación que recibe del entorno.		

Bloque 5. Neumática e hidráulica					
	<i>Contenidos</i>	<i>Criterio de Evaluación</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Instr. Eval.</i>	<i>Comp. clave</i>
Unidad 5. Neumática e hidráulica	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de sistemas hidráulicos y neumáticos. Componentes. Simbología. Principios físicos de funcionamiento. - Uso de simuladores en el diseño de circuitos básicos. - Aplicación en sistemas industriales. 	Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.	Describir las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática	E-2	CMCT
				TI-2	CD
		Identificar y describir las características y funcionamiento de este tipo de sistemas.	<ul style="list-style-type: none"> Describir y analizar las características y el funcionamiento de los sistemas hidráulicos y neumáticos Identificar y diferenciar los elementos que componen los sistemas hidráulicos y neumáticos y su función. 	E-2	CL
		Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.	Representar e interpretar, empleando la simbología y nomenclatura adecuada, sistemas hidráulicos o neumáticos sencillos capaces de resolver un problema tecnológico.		
		Experimentar con dispositivos neumáticos y simuladores informáticos	Realizar o simular sistemas hidráulicos o neumáticos sencillos capaces de resolver un problema cotidiano cercano al alumnado		

Bloque 6. Tecnología y sociedad					
	<i>Contenidos</i>	<i>Criterio de Evaluación</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Instr. Eval.</i>	<i>Comp. clave</i>
Unidad 6. Tecnología y sociedad	<ul style="list-style-type: none"> - El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia y su reflejo en el contexto asturiano. - Análisis de la evolución de objetos técnicos y tecnológicos. Importancia de la normalización en los productos industriales. - Aprovechamiento de materias primas y recursos naturales. - Adquisición de hábitos que potencien el desarrollo sostenible. 	Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia	Reconocer los cambios tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad	E-2	CMCT
		Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos	Describir y analizar objetos técnicos y su relación con el entorno. Identificar su función histórica y evolución tecnológica	TI-2	CD
		Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día.	Relacionar inventos y descubrimientos en el contexto en el que se desarrollan, interpretando las modificaciones tecnológicas, económicas y sociales en cada periodo histórico, haciendo énfasis en el contexto asturiano	E-2	CL
			Valorar críticamente las repercusiones de la evolución tecnológica en la calidad de vida y el medio ambiente		

Contribución de la materia al logro de las competencias clave establecidas para la etapa

La Tecnología contribuye al desarrollo de las competencias del currículo, entendidas como capacidades que ha de desarrollar el alumnado para aplicar de forma integrada los contenidos de la materia para lograr la realización satisfactoria de las actividades propuestas.

La materia contribuye de forma relevante al desarrollo de la **competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** a través del conocimiento y la comprensión de los objetos, sistemas y entornos tecnológicos de nuestro entorno y el desarrollo de técnicas o destrezas que les permitan manipularlos con precisión y seguridad; de la utilización del proceso de resolución técnica de problemas y de sus fases; del análisis de objetos o de sistemas técnicos que permitirá, además, reconocer los elementos que los forman, su función en el conjunto y las técnicas que se han utilizado para su construcción.

Son varios los campos en los que se deben aplicar diferentes herramientas matemáticas que contribuyen al desarrollo de la competencia matemática, en la confección de presupuestos, en la medida y cálculo de magnitudes eléctricas básicas, etc.

La contribución de la materia al desarrollo de la **comunicación lingüística y de la competencia digital** se consigue a través de la lectura e interpretación de las diferentes variedades de textos que se trabajan en la materia, descriptivos, argumentativos, expositivos, etc.; la utilización de diferentes códigos, símbolos, esquemas y gráficos; el enriquecimiento del vocabulario con un variado léxico específico de la materia; la búsqueda y el contraste de la información obtenida a partir de diversas fuentes valorando su validez y fiabilidad, internet incluida; y la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la elaboración y difusión o presentación de la documentación asociada al método de proyectos. La contribución de la materia al desarrollo de la competencia digital se completa con la inclusión de un bloque específico de Tecnologías de la Información y la Comunicación que garantiza la comprensión del funcionamiento y la interrelación entre las diferentes partes de un ordenador, así como el uso seguro y responsable de sistemas informáticos, de equipos electrónicos y de herramientas y de otros sistemas de intercambio de información.

El desarrollo de la **competencia aprender a aprender** y del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor se abordan enfrentando al alumnado con tareas cuya complejidad va aumentando progresivamente. Asimismo, la aplicación del método de resolución de problemas favorece el desarrollo de esta competencia en la que el alumnado debe ser capaz de ir superando, por sí mismo, las diferentes fases del proceso de forma ordenada y metódica, lo que a su vez le permite evaluar su propia creatividad y autonomía, reflexionar sobre la evolución de su proceso de aprendizaje y asumir sus responsabilidades.

La contribución de la materia a la adquisición de las **competencias sociales y cívicas** está de nuevo claramente marcada por el proceso de resolución de problemas, el cual, a través del trabajo en equipo, permite inculcar la importancia de la coordinación, el respeto a las opiniones de las demás personas y la toma conjunta de decisiones como herramientas indispensables para favorecer la convivencia y la participación democrática para conseguir alcanzar la meta propuesta.

Además, el uso responsable de las tecnologías como valor cívico de referencia se sustancia en preservar lo más posible el medio natural, como patrimonio de todos, y en facilitar la coexistencia entre progreso y conservación del medio.

La evolución de los objetos está condicionada por la cultura y sus manifestaciones, por las necesidades sociales, por las tradiciones y por la capacidad de adaptación al medio. Todo ello, tratado transversalmente a lo largo de la materia, contribuye a la adquisición de la competencia asociada a la conciencia y expresiones culturales y también al respeto a la diferencias, y por tanto, a la diversidad cultural.

En la columna derecha del apartado A de la presente programación, se concreta la contribución de la materia de tecnología en 4º ESO al logro de las competencias clave establecidas para la etapa, relacionándolas con cada uno de los indicadores relacionados a los criterios de evaluación del alumnado, siguiendo las siguientes abreviaciones:

Competencias	Abreviación
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	CMCT
Comunicación lingüística	CL
Competencia digital	CD
Competencia aprender a aprender	CPAA
Competencias sociales y cívicas	CSC
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	SIE

Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.

Siguiendo los procedimientos de evaluación adoptados a nivel de centro y los acuerdos tomados a nivel del departamento de Tecnologías, se concretan los siguientes procedimientos e instrumentos de evaluación, así como los criterios de calificación.

En la quinta columna del apartado A de la presente programación, se concreta el instrumento de evaluación a utilizar para cada uno de los indicadores a su vez relacionados con los criterios de evaluación del alumnado, siguiendo las siguientes abreviaciones

Para cada procedimiento se establece una letra específica del procedimiento así como un número que lo vincula al tema correspondiente.

Procedimiento 1: Observación sistemática de aula y taller

La actitud frente al aprendizaje, el trabajo en grupo y al trabajo en el taller serán objeto de valoración(A)

Instrumentos de evaluación y criterio de calificación de la observación: Listas de control para valoración de actitud en el aprendizaje A-3, A-4, A-5, A-6, A-7, A-8, A-11

Procedimiento 2: Pruebas escritas objetivas.

Instrumentos de evaluación:

– Pruebas objetivas

Procedimiento 3: Producciones del alumnado: realización de proyecto, trabajos y cuaderno.

El proyecto es un producto integrador de todos los contenidos del temario de la materia de tecnologías. El proyecto en su conjunto, proyecto técnico, construcción del proyecto y exposición del mismo, formará una unidad didáctica de síntesis de los contenidos de la materia en este curso.

Instrumentos de evaluación: (T)

Trabajos bajo soporte informático (TI)

Exposición de producciones del alumnado (TX)

Trabajo en el taller (TT)

Criterio de calificación: Escala de valoración de trabajos bajo soporte informático
Rúbrica para corrección de trabajos temáticos
Rúbrica para corrección de proyectos cuadernos

Procedimiento de evaluación	Instrumentos de evaluación	Criterio de calificación
Observación sistemática de aula y taller	Actitud frente al aprendizaje, trabajo en grupo, trabajo en el taller (A)	10%
Pruebas escritas objetivas	Pruebas objetivas	40%
Producciones del alumnado	Trabajos temáticos bajo soporte informático, Exposiciones, trabajos, tareas, cuaderno, actividades, proyecto taller	50%

Listado de unidades didácticas

Unidad 1. Tecnologías de la Información y Comunicación (15 horas)

Unidad 2. Instalaciones en viviendas (20 horas)

Unidad 3: Electrónica (26 horas)

Unidad 4: Control y robótica (10 horas)

Unidad 5: Neumática e hidráulica (20 horas)

Unidad 6: Tecnología y sociedad (6 horas)

Plantilla de grado de adquisición de las Competencias Clave

		Comunicación lingüística	Matemática, Ciencia y tecnología	Digital	Social y cívica	Conciencia y expresión cultural	Iniciativa y espíritu emprendedor	Aprender a aprender
Observación sistemática de aula	A-3							
	A-4							
	A-5							
	A-6							
Pruebas escritas objetivas	E-2							
	E-6							
	E-10							
Producciones del alumnado	TI-1							
	TI-2							
	TI-6							
	TX-3							
	TX-4							
	TX-5							

Metodología, recursos didácticos y materiales curriculares

Para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del Área de Tecnología de 4º de ESO contamos con los siguientes materiales y recursos:

Materiales y espacios didácticos específicos:

Aula-Taller de Tecnología nº 4.

Cuenta con una dotación de aula tradicional además de la zona de taller, con mesas para el trabajo en equipo paneles de herramientas y almacén

Aula-Taller-Informática nº 19

Además de la dotación correspondiente a un aula-taller cuenta con equipos informáticos, conexión a Internet, pantalla y cañón.

Estas dos aulas son compartidas por todos los grupos y profesores de Tecnología. Teniendo en cuenta que cada grupo de 4º ESO tiene dos clases semanales, se ha procurado confeccionar los horarios de manera que a cada grupo le corresponda semanalmente una hora en el aula nº 4 y otra en la nº 19. De esta forma pueden alternarse clases teóricas, prácticas o de taller y contar con equipos informáticos para el desarrollo de las mismas así como para impartir los contenidos del bloque 6: Técnicas de comunicación e Internet.

Existe una normativa para el buen uso y funcionamiento de estas aula-taller que se da a conocer a todos los alumnos al principio de curso. Estas normas afectan a mobiliario, herramientas, máquinas, material etc. De esta forma cada grupo que accede al aula-taller la encontrará en las mejores condiciones para su trabajo y se siente responsable de su buen funcionamiento y orden

Espacios comunes

Además de estas aulas específicas contamos con el **aula modelo**, el aula de **audiovisuales**, el aula de la **pizarra digital**. Estas aulas podemos utilizarlas previa petición de hora.

Uso de Teams

Teams será utilizado como espacio de intercambio de información entre el profesor y el alumnado.

Este espacio es fundamental para la enseñanza-aprendizaje mediante unidades didácticas especialmente diseñadas para cada curso y en su caso para cada grupo de alumnos. Estas unidades didácticas contienen información, recursos, y actividades para que el alumno participe activamente en su propio aprendizaje de una forma más atractiva a través de las nuevas tecnologías.

Uso de recursos reales

Materiales, herramientas, manipulación de dispositivos mecánicos, eléctricos etc., para el desarrollo de las prácticas y proyectos.

Libro de texto

No utilizaremos un libro de texto concreto, si bien en las aulas-taller estarán disponibles libros de distintas editoriales para su consulta, búsqueda de información, actividades, etc.

Papel del Profesor

Debe ser el de facilitador de aprendizajes y métodos para lograrlos. Se buscará interesar al alumnado desde los distintos enfoques que pueden usarse para impartir esta materia, para lograr que el alumno asuma la responsabilidad de su aprendizaje

Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad del alumnado

Las medidas de atención a la diversidad estarán orientadas a la consecución de los objetivos por parte de todo el alumnado.

1. MEDIDAS ORDINARIAS

- **Adaptaciones metodológicas:** Estas actuaciones no difieren del currículo ordinario, sino que afectan exclusivamente a la metodología: a través de materiales de refuerzo, resúmenes del tema, explicaciones alternativas, ejercicios más sencillos, pruebas más fáciles, ejercicios de respuesta múltiple.

Para el alumnado con altas capacidades intelectuales, se plantearán actividades de ampliación y tareas de investigación, pudiendo además colaborar en tareas con otros compañeros del grupo

2. MEDIDAS EXTRAORDINARIAS

- **Adaptaciones curriculares individuales y significativas:** Afectan a los elementos principales del currículo: objetivos, contenidos, metodología y evaluación Para alumnos con **nee** (necesidades educativas especiales) de carácter permanente.
- **Atención al alumnado con incorporación tardía en el sistema educativo:** Desde este departamento se potenciará la participación de este alumnado en el trabajo en grupo, compartiendo tareas e integración, apoyándolo con el conocimiento del español para que a partir de conocimientos básicos pueda adquirir y comprender el lenguaje científico tecnológico
- **Atención al alumnado con altas capacidades intelectuales:** Se potenciará un ambiente rico y estimulante en un entorno que estimule sus potencialidades. Se indicarán actividades enriquecidas tanto para el alumnado de altas capacidades como para el alumnado altamente motivado.

RECUPERACIÓN DE TECNOLOGÍA DE 3º PARA ALUMNOS QUE CURSAN 4º ESO.

A los alumnos que cursen 4º ESO teniendo pendiente Tecnología de 3º curso se les aplicará el siguiente procedimiento:

Deberán entregar resuelto un cuadernillo de actividades que se les entregará al principio de curso. La realización correcta de dichas actividades producirá la recuperación de la Tecnología de 3º ESO.

ALUMNOS QUE PERMANEZCAN UN CURSO MÁS EN 4º ESO

A los alumnos que cursen 4º ESO teniendo superada la materia de tecnología se les proporcionarán actividades de mayor nivel de complejidad, tareas de investigación, etc. Asimismo se les motivará para que participen más activamente y en los trabajos de grupo, aportando su experiencia del curso anterior y colaborando con los demás compañeros.

A los alumnos que no hayan obtenido calificación positiva en el curso anterior, se les proporcionarán actividades de apoyo y refuerzo basadas en los contenidos que no hayan logrado alcanzar con el fin de que durante el presente curso logren la consecución de los mismos.

IMPOSIBILIDAD DE APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

En aplicación del R.R.I. del Centro, aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua:

1. Realizarán en el Cuaderno de Tecnología todas las actividades escritas correspondientes a las Unidades Didácticas, junto con un esquema, resumen o mapa conceptual de las mismas que enviará al profesor a través del aula virtual. El profesor podrá requerir del alumno, por el procedimiento que considere oportuno, cualquier tipo de aclaración relativa al contenido de dichos trabajos, con el fin de poder calibrar el grado de consecución de los objetivos didácticos perseguidos con dichas actividades y contenidos.

2. También tendrán que realizar pruebas de evaluación escritas y/o prácticas en consonancia con los exámenes escritos y prácticas/proyectos realizados por el resto de alumnos.

La concreción de los planes, programas y proyectos acordados

Entre los proyectos acordados está el PLEI, Plan de lectura, escritura e investigación.

Desde nuestro Departamento se propondrán una serie de lecturas artículos de carácter científico-tecnológico basados en noticias de actualidad y/o curiosidades, anécdotas, inventos e inventores, personajes relacionados con el desarrollo de las Tecnologías a través de los tiempos, que despierten el interés hacia estos temas.

El número de horas dedicadas a este plan por año coincide con el número de horas semanales de la asignatura. Irán acompañadas de actividades que demuestren que el alumno ha conseguido una lectura comprensiva de las mismas.

Desarrollo de actividades complementarias y extraescolares

Visita a la Feria de la Ciencias del IES Galileo Galilei de Navia con el objetivo de recorrer la exposición de los distintos artilugios científicos

Indicadores de logro y procedimiento de evaluación de la aplicación y desarrollo de la aplicación docente

La Programación Didáctica es un documento abierto, flexible y revisable por lo que se llevará a cabo una revisión del mismo a lo largo de todo el curso lectivo. Se analizará y evaluará, por un lado, el contenido de la Programación Didáctica y su distribución, el grado de seguimiento de dicha Programación, así como la eficacia de las estrategias de enseñanza aprendizaje empleadas.

Por la tanto, se analizará el nivel de logro de los **Objetivos** de Etapa que deben alcanzar los alumnos al superar la Materia de Tecnología en 4º de la ESO, el grado de **adquisición de las competencias clave**, el desarrollo de los **contenidos** a lo largo del curso incluyendo su adecuada **temporalización** y el empleo de los **recursos humanos y materiales** pertinentes, la consecución de los **estándares de aprendizaje evaluables**, el empleo de la **metodología** adecuada, la adecuación de la criterios, procedimientos e instrumentos de **evaluación** adecuados a la realidad del grupo de alumnos y la **atención a la diversidad** de los distintos alumnos, atendiendo especialmente a los alumnos con necesidades educativas especiales.

Por otra parte, se estudiará la adecuación de la Programación Didáctica al Proyecto Educativo de Centro y a la Programación General Anual.

Esta **Evaluación de la Programación Didáctica** se realizará de dos maneras distintas y complementarias:

- Continuadamente a lo largo del curso durante la hora semanal dedicada a la Reunión de Departamento.
- Al final de cada Evaluación mediante el análisis de los resultados por curso y grupo. Si fuera necesario, se realizarán los ajustes pertinentes en la Programación para mejorar los resultados.

PROGRAMAS DE REFUERZO

1. ALUMNOS QUE PERMANEZCAN UN CURSO MÁS EN 4º ESO

A los alumnos que cursen 2º ESO teniendo superada la materia de tecnología se les proporcionarán actividades de mayor nivel de complejidad, tareas de investigación, etc. Asimismo se les motivará para que participen más activamente y en los trabajos de grupo, aportando su experiencia del curso anterior y colaborando con los demás compañeros.

A los alumnos que no hayan obtenido calificación positiva en el curso anterior, se les proporcionarán actividades de apoyo y refuerzo basadas en los contenidos que no hayan logrado alcanzar con el fin de que durante el presente curso logren la consecución de los mismos.

2. IMPOSIBILIDAD DE APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

En aplicación del R.R.I. del Centro, aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua:

1. Realizarán en el Cuaderno de Tecnología todas las actividades escritas correspondientes a las Unidades Didácticas, junto con un esquema, resumen o mapa conceptual de las mismas y las entregará a su profesor. El profesor podrá requerir del alumno, por el procedimiento que considere oportuno, cualquier tipo de aclaración relativa al contenido de dichos trabajos, con el fin de poder calibrar el grado de consecución de los objetivos didácticos perseguidos con dichas actividades y contenidos.

2. También tendrán que realizar pruebas de evaluación escritas y/o prácticas en consonancia con los exámenes escritos y prácticas/proyectos realizados por el resto de alumnos.

Prueba Extraordinaria de septiembre

A fecha de elaboración de esta programación didáctica, no es seguro que vaya a haber prueba extraordinaria de septiembre. En caso afirmativo, las indicaciones para la misma serán las siguientes.

Para aquellos alumnos que al finalizar el curso no hayan alcanzado los mínimos exigibles, se les redactará un informe en el que se indicará a cada alumno los contenidos que deberá recuperar durante el verano.

La prueba extraordinaria en septiembre consistirá en:

1. Se mandarían actividades de refuerzo que complementen los contenidos mínimos.
2. La superación de una serie de cuestiones y ejercicios teórico-prácticos basados en los contenidos mínimos que el alumno no haya logrado superar durante el curso.
3. Elaboración de documentación sobre un proyecto técnico.

Se valorará de 0 a 10 puntos, obteniendo calificación positiva los alumnos/as que obtengan 5 ptos., o más.

Los criterios de calificación serán:

15% Actividades de refuerzo.

15% Documentación sobre proyecto técnico

70% Examen