



**Universidad**  
**Europea** CANARIAS

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

# CON TECNOLOGÍA LA VIDA ES MÁS FÁCIL

Olga María Carbonell Montalvo

TRABAJO FINAL DEL MÁSTER UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN DE PROFESORADO  
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN  
PROFESIONAL, ENSEÑANZA DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS DEPORTIVAS

Dirigido por María Guillermo Cabrera

Convocatoria de Julio de 2023



## Índice

Resumen.....	4
1. Introducción y justificación .....	5
1.1. ¿Qué es una programación y para qué programar? .....	6
1.2. Criterios seguidos para elaborar la programación .....	6
1.3. Marco normativo.....	6
2. Contextualización .....	8
2.1. Características del entorno escolar .....	8
2.2. Centro .....	8
2.3. Aula .....	9
2.4. Alumnado .....	9
3. Concreción curricular .....	10
3.1. Objetivos de la etapa y perfil de salida .....	10
3.2. Contribución a los objetivos de etapa .....	10
3.3. Contribución a las competencias clave .....	11
3.4. Fundamentación curricular .....	11
3.5. Unidades de programación .....	12
4. Metodología .....	31
4.1. Principios metodológicos .....	31
4.2. Estrategias .....	32
4.3. Tipos de actividades .....	33
4.4. Agrupamientos .....	34
4.5. Actividades complementarias .....	34
4.6. Criterios organizativos: espacios y otros elementos necesarios.....	34
4.7. Materiales y recursos didácticos .....	35
5. Atención a la diversidad .....	35
5.1. Aspectos generales.....	36
5.2. Medidas ordinarias.....	36
5.3. Medidas extraordinarias.....	37
6. Educación en valores, planes y programas .....	38

6.1.	Educación en valores desde la asignatura.....	38
6.2.	Desarrollo de la comunicación lingüística .....	40
6.3.	Integración de las TIC .....	40
6.4.	Planes y programas del centro. ....	41
6.5.	Concreción en la programación de los planes institucionales del centro.....	41
7.	Evaluación del aprendizaje del alumnado .....	42
7.1.	Procedimientos e instrumentos de evaluación.....	43
7.2.	Criterios de calificación.....	44
7.3.	Planes de refuerzo y evaluación .....	44
8.	Conclusión .....	45
9.	Referencias.....	46
Anexo.....		49

## Resumen

A lo largo del documento nos encontramos con la programación dirigida a 3º de la ESO de la asignatura de Tecnología, se estructura en 6 unidades de programación, y solo en una de ellas se desarrolla la situación de aprendizaje en la que se compone, referida a la unidad didáctica 6. De una forma común se fomentan la metodología participativa donde es el estudiante el que explorará de una manera autónoma los contenidos, siempre teniendo la figura del docente como apoyo para poder acceder a dichos contenidos, combinado a su vez el trabajo en grupo con el individual. Por otro lado, nos encontramos con medidas extraordinarias de adaptación curricular para un alumno con NEAE. El perfil del docente a lo largo de este curso será un tanto orientador y guía, que pueda prestar ayuda al alumnado en sus cuestiones, ayudando en este caso a quien más lo necesite y se lo pida, y así poder llegar a los objetivos planteados en todas las etapas. Es por eso que se hace especial atención a los logros de las competencias, inculcándoles que se puede resolver los problemas tecnológicos surgidos en la vida cotidiana con un buen conocimiento de la materia. Por ultimo pero no menos importante se tratan los valores de igualdad, tolerancia y respeto, tan importantes para el desarrollo del alumnado y que en todo momento ellos estén en clase con total libertad de expresión.

**Palabras clave:** Tecnología; 3º ESO; Programación; Problemas; NEAE.

## 1. Introducción y justificación

La educación en general es el proceso de facilitar el refinamiento de habilidades o capacidades propias del individuo, mediante el aprendizaje o la construcción de conocimientos, así como también de las virtudes, creencias, hábitos, u otras características del ser. La educación es un proceso complejo en la vida del ser humano, que ocurre fundamentalmente en el seno de la familia y luego en las distintas etapas de la vida escolar o académica, por donde el individuo transita.

La Tecnología siempre ha tenido y tendrá la misión de mejorar la calidad de vida de las personas. En los últimos años la tecnología ha evolucionado mucho, obligándonos a actualizarnos a los nuevos tiempos. La materia de la tecnología es clave para entender y actuar en este mundo, y para ello, debe nutrirse de las principales disciplinas científicas de las que toma su lenguaje y su conocimiento. Así mismo, el desarrollo actual de tecnologías electrónicas aplicadas a los procedimientos más básicos de la vida diaria, y la integración de máquinas y procesos automatizados mecánicos, neumáticos e hidráulicos en procesos tanto industriales como cotidianos, y la inclusión de aprendizajes relacionados con estos campos en el currículo. Al final el alumnado la tiene que adaptar satisfactoriamente a su vida cotidiana. Con la tecnología podemos llegar a entender y actuar en nuestro entorno, es por eso que esta materia es tan importante.

A continuación de este documento se mostrará la programación didáctica donde se recogerán una serie de pautas a seguir para conseguir unos objetivos marcados, dirigido al curso 3º ESO.

Se trata de un alumnado que muestra muchas inquietudes, destaca la educación y saber estar, poniendo interés en clase. Son alumnos con un nivel socio-cultural y económico medio y medio-alto, con un bajo nivel de progenitores en desempleo. En el centro se imparte enseñanza reglada concertada desde Primero de Educación Primaria hasta Cuarto de Educación Secundaria, siendo Bachillerato de carácter privado. Las metodologías empleadas, son la metodología abierta y flexible que en cada momento se adapta a las necesidades existentes y que incorpora las innovaciones didácticas que mejoran la calidad educativa. Cada alumno desarrolla al máximo sus capacidades intelectuales, e insistimos de forma especial en la laboriosidad, el sentido práctico y la constancia. Detectando los intereses del alumno y orientamos los más adecuados para su desarrollo y maduración. Proyectando su acción

educativa más allá del aula y del horario lectivo a través de actividades complementarias y extraescolares, abriendo la escuela a la vida y al entorno.

La evaluación será global, refiriéndose tanto a las competencias básicas como a los objetivos generales de la etapa. La evaluación será continua, para detectar las dificultades que se puedan producir y aplicar las medidas necesarias. Tanto a nivel de aprendizaje como su maduración personal. Y para finalizar, hemos de mencionar a la Atención a la diversidad, que veremos más detenidamente en el apartado correspondiente.

### **1.1. ¿Qué es una programación y para qué programar?**

El Decreto 81/2010, de 8 de julio, en su artículo número 44, nos describe que es una programación didáctica. Resumiendo así que la programación y que nos permite planificar el curso y con esto llegar a unos objetivos marcados por cada unidad didáctica.

La programación será necesaria para poder evaluar al alumnado, describiendo que queremos valorar y que queremos que el alumno aprenda, por medio de competencias.

### **1.2. Criterios seguidos para elaborar la programación**

El alumnado de 3ºESO para el que se va a programar, muestra inquietudes, destacando por su educación y saber estar, también ponen interés en clase y tienen una tasa muy baja en repetidores.

Para poder hacer una buena programación hemos de hacernos las siguientes preguntas: ¿Qué enseñar? ¿A quién se enseña? ¿Qué se aprende? ¿Cómo se aprende? Y con estas preguntas marcar unos criterios para poder seleccionar los más relevantes, como pueden ser: 1. Debe haber participación entre los alumnos y que puedan discutir sobre una temática 2. Interaccionando para poder ser utilizadas para su producción, difusión y comunicación, puesto que se dará patrones específicos de conocimientos pedagógicos y curriculares. 3. Se crearán contenidos, requerirá el dominio de habilidades como ideas y habilidades de cada ser humano. 4. Acceso a la información mediante diversos lenguajes, por ello es necesario la alfabetización para facilitar la comprensión y reflexión en los medios.

### **1.3. Marco normativo.**

Comenzamos por la Constitución Española, es la ley suprema donde aparecen las normas y derechos fundamentales. También hemos de mencionar el Decreto 81/2010, 8 julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los centros docentes públicos no universitarios de

la Comunidad Autónoma de Canarias. La cual refiere a la exigencia de proporcionar una educación de calidad a la ciudadanía en todos los niveles del sistema educativo. Además, el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación secundaria obligatoria. Tiene por objetivo establecer la ordenación y las enseñanzas mínimas de la etapa de educación secundaria obligatoria. Por otro lado, el Decreto 25/2018, de 26 de febrero, por el que se regula la atención a la diversidad en el ámbito de las enseñanzas no universitarias de la Comunidad Autónoma de Canarias. Su objetivo es regular la atención a la diversidad, favoreciendo el desarrollo de atención a la diversidad. Instrucciones sobre la evaluación, promoción y titulación en las etapas de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, de aplicación en el curso escolar 2022-2023. Guían la intervención educativa, evaluando las áreas y materias, y el grado de desarrollo de las competencias. Asimismo la Ley 6/2014, de 25 de julio, Canaria de Educación no Universitaria. El objetivo de esta ley es regular el sistema educativo y su evaluación, para así hacer efectivo el derecho a la educación de calidad, la tendremos en cuenta como también la Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo. Regula las enseñanzas educativas no universitarias en diferentes etapas de edad. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Se centra en evaluar los aprendizajes del alumnado, siendo continua, formativa e integradora. En cuanto a órdenes, mencionamos la Orden de 15 de enero de 2001, por la que se regulan las actividades extraescolares y complementarias en los centros públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias. Objetivo regula las actividades extraescolares y completarias. Además la Orden de 9 de octubre de 2013, por la que se desarrolla el Decreto 81/2010, de 8 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias, en lo referente a su organización y funcionamiento. Su objetivo es que haya una única norma comprensiva de todos los preceptos, para su correcto funcionamiento y cumpliendo lo ordenado. Orden de 24 de mayo de 2022, por la que se regulan la evaluación y la promoción del alumnado que cursa la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, hasta la implantación de las modificaciones introducidas por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 diciembre, en la Comunidad Autónoma de Canarias. Regula la evaluación y promoción del alumnado que cursa la



educación en este caso de la educación secundaria obligatoria, hasta llevar a cabo la implantación de las modificaciones introducidas por otra ley.

Y para finalizar con éste apartado, para la programación didáctica se han tenido en cuenta los siguientes documentos: El proyecto Educativo de Centro (PEC), El plan general anual (PAG), Normas de organización y funcionamiento (NOF).

## **2. Contextualización**

### **2.1. Características del entorno escolar**

El municipio donde se ubica el centro cuenta con una superficie de 12560 y una población de 982340 habitantes, de los cuales el 30% vive en la ciudad. El recinto se encuentra rodeado de varios bloques de viviendas. Es una zona muy concurrida y bastante céntrica. Está ubicado en un distrito con numerosos servicios públicos, parroquias y accesos al transporte público. El barrio se caracteriza por un nivel socioeconómico medio, con una tasa de empleo alta, no existen zonas cercanas especialmente conflictivas. Bajo las viviendas existen locales comerciales como tiendas de ropa, alimentación, restauración, sanidad,...

### **2.2. Centro**

Las etapas educativas van desde Primero de Educación Primaria (25 alumnos por clase) hasta Cuarto de Educación Secundaria (30 alumnos por clase). También bachillerato, éste de carácter privado, con especialidades como Humanidades, Ciencias Sociales, y Ciencias.

Las aulas del Centro están equipadas con pizarra digital, cañón fijo y sistema de sonido. El aula TIC de Secundaria dispone de 31 equipos de sobremesa, cañón fijo y sistema de sonido.

El Personal Docente está compuesto por 16 profesoras y 35 profesores de edad variada, aunque hay una mayoría de profesorado joven, todos con una magnífica formación y una gran vocación educadora y que se esfuerzan por sacar lo mejor de sus alumnos y alumnas, puede ver cómo están en continuo proceso de formación e innovación pedagógica y educativa.

Además cuentan con redes y programas como; Red-InnoVAS, Red de centro de captación Digital, Redes Coordinación Enseñanzas, Programa y proyectos del Área de Tecnología Educativa, Proyecto de Actividades Complementarias, Programa de Educación Ambiental, Programa de Educar para la Igualdad.

### 2.3. Aula

Las aulas están dotadas de una mesa y silla por estudiante, proyector y altavoces. También disponen de un carro móvil con ordenadores portátiles, para las ocasiones que no se pueda trabajar en el aula de ordenadores. La disposición de las aulas es de la siguiente manera: Nos encontramos con una sola entrada al inicio de la clase y al entrar vemos unos ventanales que dan luz natural a toda la clase. Las mesas del estudiante está colocadas en parejas y en fila, la mesa del profesor encabeza la aula en el lado izquierdo. Tras la mesa del profesor se sitúa una gran pizarra que ocupa toda esa pared, al lado opuesto de las ventanas está situadas las taquillas. El aula cuenta con un sistema de calefacción centralizada, para la ventilación de la misma se utilizará la apertura de las ventanas, que a su vez dan bastante iluminación natural. No obstante también está dotada de iluminación led. Todas ellas están provistas de pizarra acrílica blanca y rotulador, para las presentaciones se utilizará el protector tipo led y la pantalla para su proyección.

### 2.4. Alumnado

**Tabla 1.** Cursos y alumnos por aula

CURSO	AULAS	ALUMNO POR AULA
1º ESO (A,B,C)	3	25/30
2º ESO (A,B,C)	3	25/30
3º ESO (A,B,C)	3	25/30
4º ESO (A,B)	3	25/30
1º BACHILLERATO	3	25/30
2º BACHILLERATO	3	25/30

El grupo B de 3º ESO, consta de 28 estudiantes, de los cuales 13 son chicas y 15 chicos. Son estudiantes con muchas ganas de aprender, muestran interés en clase, participan y son muy buenos compañeros entre ellos, aunque siempre se forman grupos, entre ellos hay respeto. En las clases atienden y cuando están en el taller trabajando y en el aula informática suelen estar trabajando de una forma más dinámica. En esta aula no contamos con ningún estudiante inmigrante. Por otro lado, hay un alumno con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE).

### **3. Concreción curricular**

#### **3.1. Objetivos de la etapa y perfil de salida**

Los objetivos de etapa establecidos a nivel estatal, están indicados en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y que de una forma breve mencionamos algunos de éstos: Se le quiere transmitir al alumnado la solidaridad, tolerancias y diversidad entre las personas, también que adquiera responsabilidades. Que el estudiante desarrolle hábitos de estudio, trabajo individual y disciplina. También se ha de tratar de fortalecer sus capacidades e inculcando el conocimiento científico como un saber integrado, y que apliquen los métodos para solucionar problemas. Por otro lado han de conocer y respetar la cultura e historia propia y la de los demás. Además han de desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, para así poder tomar y asumir responsabilidades. Y para finalizar han de apreciar la creación artística y comprender, utilizando diversos medios de expresión y representación.

El Perfil de salida del alumnado en cuanto a la enseñanza básica, fija las competencias clave que el alumnado debe haber conseguido y evolucionado al terminar la enseñanza básica. Establece lo relativo al desempeño competencial, en la evaluación de las diferentes etapas y formas de la formación básica, tanto para la titulación de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria. También establece el resto de resoluciones curriculares, de esta forma las estrategias y orientaciones metodológicas en la práctica lectiva.

#### **3.2. Contribución a los objetivos de etapa**

La tecnología tiene carácter interdisciplinar, combinando conocimientos procedentes de varias disciplinas lo que favorece el perfil de salida y la adquisición de los objetivos de la etapa. Con el desarrollo de la materia el alumnado colabora y coopera en la resolución de problemas, superando estereotipos de género, y que asuma sus derechos y sea tolerante. Sumando a que tenga una comprensión y expresión eficaz. También adquiere la competencia de acceder a la información de distintas fuentes y seleccionar con sentido crítico, de tal forma que le permita adquirir los conocimientos necesarios para poder hallar soluciones creativas y vinculadas al desarrollo tecnológico sostenible. Finalizando con la importancia del cuidado del bienestar emocional y del entorno.

### **3.3. Contribución a las competencias clave**

Competencia lingüística (CCL), el alumnado tiene que recibir y emitir mensajes claros, con un uso del vocabulario adecuado, como también técnico y específico, al nivel de los aprendizajes desarrollados. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (STEM) se refleja en las disciplinas científicas como la Física o las Matemáticas, desarrollando contenidos procedimentales de la materia se requieren habilidades en la manipulación de herramientas y máquinas. Competencia digital (CD), uso de aplicaciones y herramientas digitales del entorno personal de aprendizaje para para que se trate la información de manera crítica. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), el alumno debe alcanzar los objetivos fijados en cada uno de sus grupos de trabajo e individualmente. Competencia ciudadana (CC), por la necesidad de propiciar un estilo de vida ecosocialmente responsable. Competencia emprendedora (CE), se plantean problemas y deben ser resueltas de manera sostenible. Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC), desarrollo de ideas propias y se materializan soluciones creativas e innovadoras que resuelvan problemas tecnológicos.

### **3.4. Fundamentación curricular**

A continuación describimos a grandes rasgos las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos: Competencias específicas, se pretende abordar problemas tecnológicos con autonomía, forma cooperativa y diseñar y planificar soluciones. También soluciones tecnológicas, intercambiar ideas, uso de herramientas digitales para todo esto y difusión de la información, contando con aplicaciones informáticas para el pensamiento computacional, comprendiendo las aplicaciones habituales de su entorno, con un uso más eficiente y seguro. Para finalizar mencionar el uso responsable y ético de la tecnología. En cuanto a los criterios de evaluación, deben de definir problemas planteados, comprender y examinar productos tecnológicos, adoptar medidas preventivas para la protección de dispositivos, los datos y salud personal, idear y diseñar soluciones, seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas. También han de fabricar objetos, representar y comunicar el proceso de creación, describir, interpretar y diseñar soluciones, programar, crear contenidos. Y finalizamos con los saberes básicos que contendrán los procesos de resolución de problemas, comunicación y difusión de ideas, digitalización del entorno personal de aprendizaje y desarrollo de una tecnología sostenible.

### 3.5. Unidades de programación

Para el curso 2022/2023 se ha estructurado un programa para 3º ESO de 6 unidades didácticas, organizadas adecuadamente según las necesidades de los estudiantes. Tratando así el conjunto de elementos que conforman el currículo de la asignatura. Y que mostramos a continuación.

En el apartado anexo nos encontramos la situación de aprendizaje desarrollada, pertenece a la unidad de programación número 6 “Trabajo de oficina”, que se impartirá en el tercer trimestre.

**Tabla 2.** Unidades de programación.

Nº DE UNIDADES	NOMBRE DE LA UNIDAD
Unidad 1	Los circuitos de la vida
Unidad 2	Mi logotipo
Unidad 3	Una excursión por un monumento histórico
Unidad 4	El gato sabio
Unidad 5	Mi propio ordenador
Unidad 6	Trabajo de oficina

**Tabla 3.** Calendario curso y organización de las unidades didácticas.

22/23	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
SEP												L	M	X	J	V	S	D			X	J						X	J			
OCT					X	J						X	J						X	J						X	J					
NOV		X	J						X	J					X	J							X	J					X	J		
DIC	J					X	J						X	J						X												
ENE											X	J						X	J						X	J						
FEB	J							X	J					X	J							X	J				X	J				
MAR	X	J						X	J					X	J							X	J					X	J			
ABR											X	J							X	J						X	J					
MAY			X	J						X	J					X	J								X	J						X
JUN	J						X	J					X	J							X	J										
INICIO CLASE				SABADO Y DOMINGO				UD1				UD2				UD3																
UD4				UD5				UD6				FIN CLASE				FESTIVOS		X: MIERCOLES J: JUEVES														

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE TECNOLOGÍA	
<b>Curso: 3º de la ESO</b>	
<b>Punto de partida (diagnóstico inicial de las necesidades de aprendizaje)</b>	
<p>Nos encontramos con un alumnado que tienen unas nociones básicas en los temas de ordenador y aplicaciones de programación, es por eso que se abordaran con más profundidad en esta programación. Al igual que la unidad didáctica de expresión técnica, que será la continuidad del curso pasado. Por otro lado también estudiarán de nuevo el tema de estructuras.</p> <p>En la evaluación inicial y en reuniones interetapas se ha detectado que en general la respuesta ante los conocimientos que se van a adquirir en estas unidades didácticas es bastante buena, con lo cual será más fácil introducir conceptos nuevos.</p>	

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN			
<b>Nº 1</b>	<b>TÍTULO: LOS CIRCUITOS DE LA VIDA</b>		
	<b>Periodo de implementación:</b> de la semana nº 1 a la 7	<b>Nº de sesiones:</b> 11	<b>Trimestre:</b> PRIMERO
<b>Descripción:</b>		<b>Justificación:</b>	
<p>Se ha propuesto en el centro que realicemos un foldable para el día de la tecnología del colegio, donde se han de mostrar los circuitos. Y donde lo mostraremos en un stand y los explicaremos.</p> <p>El fin de esta actividad es que cojan toda la información de circuitos eléctricos y con ello puedan expresarla de la forma más clara en un foldable.</p> <p>En esta SA el estudiante se relaciona con los circuitos electrónicos, aparte de ver los contenidos y tener que trabajarlos en la actividad del foldable que hace que refuerce el aprendizaje. Por otro lado deberá introducir ejemplos de lo estudiado, haciendo que asimile lo aprendido y lo incorpore como algo útil. Todo esto hará que cuando tengan que presentarlo en el stand lo puedan hacer de forma más sencilla.</p> <p>Se desea que con estas actividades el estudiante invente, cree, experimente, comparta, colabore y construya, a la vez que reflexione y evolucione a partir de dudas y errores.</p>		<p>En esta UD se pretende que el alumno pueda solucionar con tecnología los problemas a los que se puede enfrentar en su día, que lo pueda visionar con sencillez. A su vez participa de forma activa y relacionándose con sus compañeros, compartiendo ideas y haciendo crítica.</p>	
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
<b>Código:</b>	<b>Descripción:</b>		
C2	2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar		
C5	soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.		
C7	5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.		

	7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.		
	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>
	2.1, 2.2, 5.3,7.1	CCL1, STEM1, STEM3, CPSAA5, CE1, CE3, CD3, CPSAA3, CD2,CD5,CC2,CC4, STEM2, STEM5,CD4	I1, I3, I4, I5, I6, I7, I8 II2, II5 III4, III6 V1
<b>FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA</b>	<b>METODOLOGÍAS:</b> Aula invertida Aprendizaje cooperativo Rutinas de pensamiento El modelo de enseñanza: Expositivo (EXPO), Deductivo (DEDU)		
	<b>EVALUACIÓN:</b>		
	<b>Producto/s final/es e instrumentos:</b> Se consigue que el alumno pueda ver más allá de que algo funcione tocando un botón, que sepa que detrás de ello hay un circuito que lo hace funcionar. Por ejemplo en unas escaleras mecánicas, que deduzca por sí mismo que funcionan porque detrás hay una serie de conducto que transporta la energía necesaria para que las escaleras se muevan.	<b>Herramientas de evaluación</b> - Registro anecdótico - Listas de cotejo	<b>Tipos de evaluación según el agente</b> - Heteroevaluación - Autoevaluación
	<b>AGRUPAMIENTOS:</b> - pequeños grupos (PGRU) - grupos heterogéneos (GHET)		
	<b>ESPACIOS:</b> Aula, Aula con recursos TIC y taller.		
	<b>RECURSOS:</b> Libros de texto Apuntes Videos Proyector Herramientas de taller		
<b>Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:</b> En se trabajaran valores como el trabajo creativo tanto propio como el ajeno, el interés por la investigación, cumplimiento de los deberes y ser capaz de autocontrolarse, y ser responsables para cumplir nuestro deber, es por eso que la estrategia a utilizar será el trabajo en equipo.			



<p><b>Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro</b>          Está vinculado con los Programas y Proyectos del área de Tecnología Educativa apoyando el uso de las TIC en el proceso de enseñanza. El alumno tendrá acceso a los recursos necesarios.          Añadir el programa de Aulas Compensatorias para el Aprendizaje Móvil, pretendiendo rebajar la brecha digital dada por la desigualdad.</p>			
<p><b>Actividades complementarias y extraescolares</b></p>			
<p>Los alumnos presentarán su trabajo en un stand al resto de estudiantes y deberán explicar el mecanismo, señalando las partes que lo conforman.</p>			
<p><b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b></p>			
<p>-</p>			
<p><b>Referentes:</b></p>			
<p>-</p>			
<p><b>UNIDADES DE PROGRAMACIÓN</b></p>			
<p><b>Nº 2</b></p>	<p><b>TÍTULO: MI LOGOTIPO</b></p>		
	<p><b>Periodo de implementación:</b> de la semana nº 8 a la 15</p>	<p><b>Nº de sesiones:</b> 14</p>	<p><b>Trimestre:</b> PRIMERO</p>
<p><b>Descripción:</b>          Comenzaremos haciendo un supuesto al alumnado, donde una empresa que vende artículos realizados con material reciclado se pone en contacto con ellos pidiéndoles que diseñen su logotipo. Deberán usar aplicaciones de diseño para realizar el logotipo. Más tarde el diseño será votado por los compañeros/as. La empresa comprará las 3 propuestas más votadas.          En esta UD, el alumno deberá aprender los ejes vectoriales y perspectivas que conforman los diseños en las aplicaciones, para poder de esta manera diseñar su logotipo. Más adelante lo pasarán a fabricar una maqueta con materiales reciclados y que trabajaran en el taller utilizando las herramientas necesarias.          El alumnado creará, inventará, experimentará, a su vez reflexiona con sus errores y dificultades, esto hace que evoluciones. Usará TIC de manera colaborativa.</p>		<p><b>Justificación:</b>          En esta UD se pretende que el alumno tenga iniciativa a la hora de crear, que interiorice que todo producto que se encuentra por la vida ha pasado por una persona que lo ha diseñado y que después se ha construido, hacerles ver que detrás de todos los diseños hay una expresión técnica, que posteriormente se materializa con materiales deseados.          También comprenderán la importancia de conocer las perspectivas y los ejes vectoriales, donde a partir de todo esto se puede construir.</p>	
<p><b>FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR</b></p>			
<p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b></p>			
<p><b>Código:</b></p>	<p><b>Descripción:</b></p>		

C1	1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.		
C2	2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.		
C3	3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA	SABERES BÁSICOS
1.1, 2.1,3.1		STEM2, STEM3, STEM5, CD2, CD5, CPSAA3, CC1, CE3, CD4, CPA4, CE1, STEM1	I.1, I.2, I.3, I.4, I.5, I.7, I.8, II.3, II.4, II.5, V.1.1
	<b>METODOLOGÍAS:</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprendizaje basado en el pensamiento</li> <li>-Rutinas y destrezas de pensamiento</li> <li>-El modelo de enseñanza: Inductivo Básico (IBAS), Formación de conceptos (FORC)</li> </ul>		
	<b>EVALUACIÓN:</b>		
<b>Producto/s final/es e instrumentos:</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Tipos de evaluación según el agente</b>	
El alumnado será capaz de diseñar con aplicaciones destinadas a ese fin y a la vez tendrá una visión más allá del 2D al plasmarlo en una maqueta y pasarlo a 3D	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Listas de control</li> <li>- Listas de cotejo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Heteroevaluación</li> <li>- Autoevaluación</li> </ul>	

<b>FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA</b>	<b>AGRUPAMIENTOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pequeños grupos (PGRU)</li> <li>- trabajo individual (TIND)</li> <li>- grupos heterogéneos (GHET)</li> </ul>
	<b>ESPACIOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> <li>- Aula con recursos TIC</li> <li>- Taller</li> </ul>
	<b>RECURSOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarra digital</li> <li>- Proyector</li> <li>- Videos</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Lápices</li> <li>- Folios</li> <li>- Regla</li> <li>- Materiales reciclados</li> <li>- Herramientas de taller</li> </ul>
	<p><b>Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:</b></p> <p>Se le inculcará al alumnado que debe respetar las ideas de los demás, además deberá mostrar una postura crítica ante actitudes más desfavorables para alguno/a compañero/a, deberá ser responsable, solidario y sobre todo empático. El trabajo en equipo hará que se fomenten todos estos valores.</p>
	<p><b>Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro</b></p> <p>Está vinculado con los Programas y Proyectos del área de Tecnología Educativa apoyando el uso de las TIC en el proceso de enseñanza. El centro tendrán acceso a información actualizada y el estudiante en todo momento tendrá acceso a esos servicios para su formación.</p>

<b>Actividades complementarias y extraescolares</b>			
-			
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>			
-			
<b>Referentes:</b>			
-			
<b>UNIDADES DE PROGRAMACIÓN</b>			
<b>Nº 3</b>	<b>TÍTULO: UNA EXCURSIÓN POR UN MONUMENTO HISTÓRICO</b>		
	<b>Periodo de implementación:</b> de la semana nº 18 a la 23	<b>Nº de sesiones:</b> 11	<b>Trimestre:</b> TERCERO
<b>Descripción:</b> En esta unidad el alumnado aprenderá los tipos de estructuras, para ello se le hará una introducción en clase, que más tarde pondrán en práctica con una excursión a un monumento. La excursión será por un monumento histórico, en ella los estudiantes deberán identificar y analizar los tipos de estructura que se van encontrando en la visita. Deberá elaborar un esquema con todos los datos recogidos. En clase se debatirá y de esta forma todos aportarán sus observaciones y experiencia en la excursión. Para finalizar la unidad han de construir una estructura elegida por grupos. Se realizará con materia reciclable. Posteriormente deberán exponerla y explicarla en clase. Con esta unidad el estudiante aprenderá a observar, analizar, construir, además compartirá ideas, creará, reflexionará y aprenderá de los errores.		<b>Justificación:</b> Se pretende que el alumnado sea consciente de que el mundo que lo rodea está compuesto por estructuras. Que todo lo que observa por la calle tiene una estructura. También se le quiere transmitir que las estructuras están diseñadas por personas y aplicaciones destinadas a ello.	
<b>FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR</b>			
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>			
<b>Código:</b> C3 C4	<b>Descripción:</b> 3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.		

4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA	SABERES BÁSICOS	
3.1,4.1	STEM2, STEM3, STEM5, CD2, CD5, CPSAA3, CC1, CE3, CCL1,STEM4, CD3, CEC4	I.5,I.6 II.5	
<b>FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA</b>	<b>METODOLOGÍAS:</b> -Aprendizaje cooperativo -Lluvia de ideas -los modelos de enseñanza: Investigación guiada (INV), Formación de conceptos (FORC),Expositivo (EXPO)		
	<b>EVALUACIÓN:</b>		
	<b>Producto/s final/es e instrumentos:</b> El estudiante será consciente de las estructuras que lo rodean, la visita al monumento fomentará en la adquisición del conocimiento, a su vez interactuarán con los demás aumentando su sociabilidad. También inducirán la creatividad con la realización de la maqueta.	<b>Herramientas de evaluación</b> - Registro anecdótico - Diario de clase del profesorado - Rúbricas	<b>Tipos de evaluación según el agente</b> - Heteroevaluación - Autoevaluación
	<b>AGRUPAMIENTOS:</b> -trabajo individual (TIND) -pequeños grupos (PGRU) - grupos heterogéneos (GHET)		

<b>ESPACIOS:</b> -Aula -Taller			
<b>RECURSOS:</b> -folios -bolígrafos -libros de texto -Proyector -Ordenador -Herramienta de corte -Pegamento -Colores -material reciclado (cartón, papel,...)			
<b>Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:</b> El alumnado será capaz de introducirse en su propio aprendizaje gracias a la observación, dándole confianza para poder crear con iniciativa. A su vez se le inculcará el Valor del respeto hacia el entorno, dándole el conocimiento básico para ello.			
<b>Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro</b> Tendrá una vinculación con Área de Tecnología Educativa – ATE (Medusa): apoya y fomenta el uso de las TIC, en los procesos de enseñanza. Todo centro podrá acceder a información actualizada y acceder a servicios, recursos y propuestas de innovación. Al igual que el alumnado tendrá acceso de interés y recursos			
<b>Actividades complementarias y extraescolares</b>			
La actividad complementaria es la visita al monumento histórico, para que el alumnado pueda ver y analizar lo que se ha explicado en clase. A su vez se pretende que el estudiante reflexione e interiorice los conceptos que debe estudiar y que con estar forma mas dinámica le sea más ameno.			
<b>Vinculación con la materia:</b>			
Estará vinculada con la materia de Historia, la excursión será guiada por un historiador, y a su vez podrán identificar partes de las estructuras con la historia			
<b>Referentes:</b>			
-			
UNIDADES DE PROGRAMACIÓN			
<b>Nº 4</b>	<b>TÍTULO: EL GATO SABIO</b>		
	<b>Periodo de implementación:</b> de la semana nº 24 a la 30	<b>Nº de sesiones:</b> 11	<b>Trimestre:</b> SEGUNDO
<b>Descripción:</b> Esta UD tiene como finalidad la programación, deben de demostrar el conocimiento sobre Scratch. Para ello se les dará acceso a videos tutoriales donde el alumno de forma autónoma conocerá los comandos de		<b>Justificación:</b>	

<p>esta aplicación, para posteriormente montar su propia historia, que relaciona las estructuras que han visto en la anterior UD. El uso de la aplicación será motivador para ellos. Los grupos verán los tutoriales para poder ir avanzado en su aprendizaje.</p> <p>Con esta unidad los estudiantes han de compartir, colaborar, construyen, a la vez que utilizan TIC. Además cran, inventar y experimentan.</p>		<p>En esta UD se pretende introducir al alumnado en la programación mediante una aplicación sencilla, deben de saber que los juegos de consolas a los que juegan tienen una programación con anterioridad, que la calculadora que utilizan se ha programado para que sume, reste, divida,... y que para todo esto funcione, se necesita saber programar.</p>	
<b>FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR</b>			
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>			
<b>Código:</b>	<b>Descripción:</b>		
C5	5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.		
C6	6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.		
C7	7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES.</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>
		<b>PERFIL DE SALIDA</b>	
5.1 5.2 6.2 7.2		CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CD2, CD4, CD5, STEM1, STEM3, CE3	I.1,I.2,I.3,I.4 II.4,II.5 III.1,III.2,III.3
<b>METODOLOGÍAS:</b>			
<p>-Aprendizaje basado en el pensamiento</p> <p>-Rutinas y destrezas de pensamiento</p> <p>El modelo de enseñanza: Inductivo Básico (IBAS), Formación de conceptos (FORC)</p>			

<b>FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA</b>	<b>EVALUACIÓN:</b>		
	<b>Producto/s final/es e instrumentos:</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Tipos de evaluación según el agente</b>
	El alumnado conocerá que es programar montando una historia en una aplicación sencilla.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Registro anecdótico</li> <li>- Diario de clase del profesorado</li> <li>- Rúbricas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Heteroevaluación.</li> <li>- Autoevaluación</li> </ul>
	<b>AGRUPAMIENTOS:</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- trabajo individual (TIND)</li> <li>- pequeños grupos (PGRU)</li> </ul>		
	<b>ESPACIOS:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> <li>- Aula con TIC</li> </ul>			
<b>RECURSOS:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Libros de texto</li> <li>- Apuntes</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector</li> <li>- Libreta</li> <li>- Bolígrafo</li> <li>- Ordenadores</li> </ul>			
<b>Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:</b>			
Se trabajará la adopción de conductas seguras en internet, la responsabilidad, solidaridad, empatía, el respeto hacia los compañeros, entre otros valores.			



	<p><b>Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro</b></p> <p>Está vinculado con el Programa de Educación Ambiental y Sostenibilidad: facilita recursos a centros educativos con el objetivo de sensibilizar y conservar la gestión de los medios naturales, enseñando hábitos respetuosos con el medio que nos rodea.</p>		
<b>Actividades complementarias y extraescolares</b>			
Se hará una presentación de la propuesta de cada alumno para que exponga a sus compañeros la historia programada.			
<b>Vinculación con la materia:</b>			
En esta UD se repasan las estructuras vistas en la materia de historia			
<b>Referentes:</b>			
-			
UNIDADES DE PROGRAMACIÓN			
<b>Nº 5</b>	<b>TÍTULO: MI PROPIO ORDENADOR</b>		
	<b>Periodo de implementación:</b> de la semana nº 31 a la 37	<b>Nº de sesiones:</b> 12	<b>Trimestre:</b> TERCERO
<p><b>Descripción:</b></p> <p>En esta SA se propone al alumnado que diseñe su propio ordenador, el docente dará uno conocimientos básicos para que ellos puedan hacer una búsqueda y seleccionar información en la web adecuada para el estudiante. Esta información facilitada al estudiante ha de examinarla. Deberán comprender y examinar cada parte seleccionada de su ordenador, adoptando medidas preventivas para la protección de su dispositivo, comprendiendo los fundamentos básicos del dispositivo a diseñar. Podrán consultar las páginas facilitadas por el docente para crearlo. Posteriormente deberán difundirlo en las plataformas habilitadas para ello. Toda esta información irá almacenada en la aplicación elegida y será almacenada de forma segura. Al final del diseño de su ordenador sacarán el presupuesto de su elección.</p>		<p><b>Justificación:</b></p> <p>En esta UD se pretende que el alumnado a la vez que aprende los componentes del ordenador y sean conscientes que detrás de los dispositivos tecnológicos que usan en su día a día son objetos igual de complejos, aunque por fuera los vean tan simples. Y que todas sus partes tienen una función y si faltase alguna, el objeto puede no funcionar de manera correcta.</p>	

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
<b>Código:</b>	<b>Descripción:</b>	
C1	1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	
C6	6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA	SABERES BÁSICOS
1.1, 1.2, 6.2, 6.3	STEM2, CD2, CE1, CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CPSAA5	I.2, I.4, II.1, II.5, IV.1, IV.2, IV.2.1, IV.3 IV.4, V.2
	<b>METODOLOGÍAS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje cooperativo, rutinas de pensamientos, lápices al centro.</li> <li>- los modelos de enseñanza que se van a utilizar: Investigación guiada (INV), Formación de conceptos (FORC), Memorístico (MEM)), Deductivo (DEDU), Enseñanza no directiva (END)</li> </ul>	

<b>FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA</b>	<b>EVALUACIÓN:</b>		
	<b>Producto/s final/es e instrumentos:</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Tipos de evaluación según el agente</b>
	El trabajo de investigación en la web le servirá de ayuda para buscar información de una forma segura. También hará que la búsqueda de componentes le sirva para que puedan hacer comparaciones de productos y ser más críticos en las búsquedas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Listas de control</li> <li>- Diario de clase del profesorado</li> <li>- Rúbricas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Heteroevaluación</li> </ul>
	<b>AGRUPAMIENTOS:</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo Individual (TIND)</li> <li>- Pequeños Grupos (PGRU)</li> <li>- Grupos Heterogéneos (GHET)</li> </ul>		
<b>ESPACIOS:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> <li>- Aula TIC</li> </ul>			
<b>RECURSOS:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Libro de texto</li> <li>- Ordenador desmontado</li> <li>- Word</li> <li>- Ordenadores</li> </ul>			

	<b>Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:</b> El valor principal en esta UD será las inquietudes que se intentan despertar al alumno por la investigación y que sea capaz de hacer una búsqueda de información desde un punto crítico. Esto nos llevará a un pensamiento crítico, que sean capaces a su vez a analizar y reflexionar sobre las búsquedas realizadas.		
	<b>Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro</b> Su vinculación es directa con Área de Tecnología Educativa – ATE (Medusa): apoya y fomenta el uso de las TIC, en los procesos de enseñanza. Todo centro podrá acceder a información actualizada y acceder a servicios, recursos y propuestas de innovación. Al igual que el alumnado tendrá acceso de interés y recursos		
<b>Actividades complementarias y extraescolares</b>			
Habrà un ordenador desmontado por piezas para que el alumnado pueda consultarlo en cualquier momento.			
<b>Vinculación con otras materias:</b>			
Se reforzará la materia de matemáticas, irán sumando cada componente que forma su ordenador.			
<b>Referentes:</b>			
-			
UNIDADES DE PROGRAMACIÓN			
<b>Nº 6</b>	<b>TÍTULO: TRABAJO EN OFICINA</b>		
	<b>Periodo de implementación:</b> de la semana nº37 a la 43	<b>Nº de sesiones:</b> 11	<b>Trimestre:</b> TERCERO

<p><b>Descripción:</b> En esta SA se va a proponer al alumnado que realice un informe, debe escoger un tema sobre salud física o respeto al medio ambiente. Al finalizar deberán aportar una conclusión con mejoras del tema seleccionado. Esta actividad como todas las demás se trabajará en grupo. La idea es que diseñen como un informe utilizando la herramienta Word. Deberán introducir imágenes, cuadrar textos, sangrías, utilización de textos, fuentes, tamaños,.. De esta manera el estudiante aparte de usar de forma segura los dispositivos digitales de uso diario, creará contenidos, contractará información e ira organizando toda la información y aplicando técnicas de almacenamiento seguras.</p>		<p><b>Justificación:</b> Se pretender que con esta SA el alumnado sea consciente de que detrás de todos los diseños de libros de texto, revistas, periódicos, blog,... ya sean escritos o digitales, hay aplicaciones que están creadas para este fin. Por otro lado aprenderán la importancia de los temas sobre salud física y el respeto al medio ambiente.</p>	
<b>FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR</b>			
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>			
<b>Código:</b>	<b>Descripción:</b>		
C1	1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.		
C4	4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.		
C6	6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA</b>	
1.1, 4.1, 6.1, 6.2, 6.3		CCL1, CCL3, STEM2, CE1 CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5 CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC4	
		II.5, II.6 IV.2, IV.3, IV.4, IV.5, IV.6	

<b>FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA</b>	<b>METODOLOGÍAS:</b> Lápicos al centro Aula invertida Los modelos de enseñanza que se van a utilizar: Inductivo Básico (IBAS), Formación de conceptos (FORC), Memorístico (MEM)		
	<b>EVALUACIÓN:</b> <b>Producto/s final/es e instrumentos:</b> El alumnado trabajará con aplicaciones ofimáticas, accederá a videos tutoriales para su aprendizaje. Siendo capaz de diseñar un informe que le pueda servir para futuros trabajos y para su propia formación pudiendo realizar resúmenes de temas en los que los necesite.	<b>Herramientas de evaluación</b> - Listas de control - Rúbricas	<b>Tipos de evaluación según el agente</b> - Heteroevaluación - Coevaluación
	<b>AGRUPAMIENTOS:</b> -trabajo individual (TIND) -pequeños grupos (PGRU) -grupos heterogéneos (GHET)		
	<b>ESPACIOS:</b> -Aula -Aula con TIC		
	<b>RECURSOS:</b> -Libro de texto -Páginas web guiadas -Ordenador -Aplicaciones -Proyector		
	<b>Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:</b> Los valores que se quieren trabajar en esta UD son el valor de la salud física como son los buenos hábitos para la salud y alcance de meta. Respecto al medio ambiente, se inculcará el respeto por la naturaleza y ser conscientes de que todos nuestros actos repercuten en la tierra.		
	<b>Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro</b> La vinculación con el Programa de Educación Ambiental y Sostenibilidad: facilita recursos a centros educativos con el objetivo de sensibilizar y conservar la gestión de los medios naturales, enseñando hábitos respetuosos con el medio ambiente.		

<b>Actividades complementarias y extraescolares</b>	
-	
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	
-	
<b>Referentes:</b>	
-	

## 4. Metodología

### 4.1. Principios metodológicos

En una situación de aprendizaje competencial se evalúan las experiencias, y para que estas sean competenciales, los docentes han de diseñar situaciones de aprendizaje o unidades didácticas con actividades y tareas útiles para el alumnado.

Para la programación de la materia de tecnología, vamos a plantear varias actividades para las diferentes unidades. En ellas se desarrollarán el aprendizaje cooperativo (UD 3,5) donde el trabajo se realizará en grupo consiguiendo así que todos sean un poco más responsables y asuman sus tareas. Se utilizará la metodología del aula invertida (UD 1,6) para fomentar el buen uso de las TIC y a su vez el alumno sea un poco más autodidáctico. En otras UD como la 2 y 4, se usará el aprendizaje basado en el pensamiento donde el docente anima al estudiante a que piense sobre la materia con cuestiones y problemas a resolver. Por otro lado se complementan todas las metodologías de aprendizaje con otras técnicas como son la lluvia de ideas, donde se lanza la pregunta y el alumnado va diciendo lo que se le ocurre sobre la cuestión, también lápices al centro o rutinas de pensamiento, que harán que el alumno active su capacidad de pensamiento y de atención para así poder comenzar con la lección con más entusiasmo.

Las situaciones de aprendizaje propuestas comenzarán con una fase de activa, comprobando el conocimiento previo del alumnado, para después entrar en los contenidos y poder aplicarlos, se finalizará con una sesión de metacognición, siempre siguiendo en todas las secuencias el principio de Merrill. Siempre se tratará de llevar al alumnado a un pensamiento de orden superior, por medio de los niveles que establece la Teoría de Bloom.

El alumnado ha de ser los protagonistas, siempre atendiendo a la diversidad, es por ellos que se trabajará de forma cooperativa. Las unidades de programación se diseñan para que el alumno muestre interés y de esta forma se mantenga motivado, a su vez iremos modificando la forma de trabajar. Se les planteará problemas que puedan generarles un impacto de tal manera que surja el un aprendizaje significativo, haciéndolos reflexionar acerca de la unidad didáctica. Se les irá cambiando de clase según la situación de aprendizaje e incluiremos el uso de tecnologías cuando sea necesario para el buen desarrollo de la actividad.



## 4.2. Estrategias

Como ya hemos visto en el punto anterior y a lo largo de la programación se van a utilizar metodologías de aprendizaje diversas, como son la Aula Invertida (UD 1-6), Aprendizaje cooperativo (UD 3-5) y rutina de pensamientos (UD 2-4).

A continuación exponemos como se van a emplear los métodos de aprendizaje, las estrategias y técnicas:

Las unidades didácticas 1 y 6, se realizarán con la metodología de aula invertida, con un modelo de enseñanza conductista, los grupos base son de 4 personas interponiendo estudiantes más capaces con menos capaces. Se realizarán debates en grupo sobre el tema expuesto. El alumno verá el video fuera de clase y luego en clase se realizará un Quizzi para ver lo aprendido en casa, se contestará en grupo.

En las unidades didácticas 3 y 5, desarrollaremos el aprendizaje cooperativo con un modelo de enseñanza Modelo Proyectivo. Los tipos de grupos serán base, donde cada alumno tendrá un rol, como es el gestor, moderador, secretario y portavoz. Estos irán rotando, aunque al empezar será el alumnado el que de forma activa seleccione cada tipo de rol, siendo claras en cada grupo, donde el alumno pondrá su nombre y su rol en un folio y así no haber confusión a la hora de trabajar. Como producto tendremos la realización de un esquema, donde en la unidad didáctica 3 deben ir mencionando las estructuras que conozcan y en el caso de la unidad didáctica 5, partes de ordenador que conozcan, todo esto siempre se hará en grupos de 4 y heterogéneos, pretendemos que el estudiante aprenda en grupo, así se inculcan valores como la empatía, participación, responsabilidad, inclusividad, etc. El producto en sí, será la realización de un esquema, donde irán mencionando los distintos tipos de herramientas que conozcan, con este producto pretendemos que el alumno aprenda en grupo. Una vez planteada la pregunta todos los alumnos guardarán silencio, una vez pensada la respuesta se podrá hablar con el grupo, rompiendo el silencio y cuando el profesor proponga al alumno para que exponga la respuesta del grupo todos guardaran nuevamente silencio. Como estrategia de aprendizaje, se utilizará lápices al centro.

En las unidades didácticas 2 y 4 la metodología empleada es la rutina de pensamiento, con ella se pretende que interioricen los conocimientos repitiendo los pasos a seguir para poder hacer un documento Word, como se pedirá en la unidad 6, sirviendo a su vez un repaso general a

todos los conocimientos que tienen de medio ambiente o salud física. Y para finalizar, el mismo sistema para la unidad didáctica 2, que gracias a repasar varias veces el alumnado aprenderá las diferentes perspectivas del dibujo técnico.

### **4.3. Tipos de actividades**

En el desarrollo de las unidades didácticas pondremos en práctica las siguientes actividades:

Se comenzará en todas las UD con actividades de activación, activando así el conocimiento visto en cursos anteriores, aunque también se realizarán actividades de evaluación de conocimientos previos, para conseguir el mismo objetivo, saber de dónde partimos con el estudiante. Es una parte importante de clase, puesto que queremos conseguir captar su atención, por eso es fundamental explicarles para que sirva lo que van a aprender.

También van a tener actividades donde leer y escuchar serán fundamentales, casi siempre viene seguida de la actividad anterior, donde vienen las explicaciones de los contenidos. Siempre facilitando el acceso por ambas modalidades para que sea posible conseguir el objeto y se siga las directrices del Diseño Universal del Aprendizaje. Con estas actividades se quiere conseguir que el alumno sea consciente y de una forma más directa conozca los contenidos que deberá adquirir.

Por otro lado estarán las actividades de aplicación, poniendo en práctica el contenido mediante ejercicios, con esto conseguiremos que los estudiantes interioricen la materia e integren el conocimiento. Se le podrá hacer un seguimiento para ver si va evolucionando adecuadamente o si por el contrario es necesario volverlo a explicar para garantizar su aprendizaje.

Seguimos con las actividades de prácticas y de demostración, al igual que la anterior será de aplicación, pero de una forma más dinámica, puesto que incluye montajes, construcciones,... con estas actividades se consigue que los estudiantes puedan averiguar sus destrezas, creatividad, autonomía y poder mostrar lo resolutivos que pueden ser.

Se finalizarán con actividades que los estudiantes puedan integrar de forma que lo aprendido lo pueden aplicar a su vida cotidiana, haciendo algunas actividades de reflexión, pudiendo utilizar memorias, informes, presentaciones,...

Con todas estas actividades queremos introducir la secuencia de instituciones de Merrill, con lo cual se adaptarán las actividades a las UD, para que todo esto sea posible.

#### **4.4. Agrupamientos**

Como hemos mencionado, el alumnado de 3º de la ESO, en la materia de tecnología trabajará en grupo la mayor parte de las actividades, los grupos serán de 4, heterogéneos y se formarán al comienzo del curso 2022/2023, los cuales se mantendrán hasta finalizar el curso. Siempre cabe la excepción de si se detecta anomalías o algún estudiante no le hace bien, se podrán alterar los grupos conformados. Como es lógico habrá trabajo autónomo, al igual que las pruebas escritas han de ser individuales. El objetivo principal de los agrupamientos es que el alumno desarrolle valores en conjunto, no dejando a un lado los valores que aporta trabajar individualmente.

#### **4.5. Actividades complementarias**

Como actividades complementarias mencionamos algunas de ellas como puede ser la actividad propuesta en la UD 1, la mostración de un fondable en un stand. Los estudiantes han de mostrar sus trabajos y deberán explicarlos al resto de alunando. El alumnado aprende abordando problemas tecnológicos con actitud creativa, esto sería una de las competencias específicas que adquiriría y donde recoge el criterio de evaluación de idear, diseñar y comunicar con coherencia, diseñando soluciones y aplicará a su vez los conceptos aprendidos. También incorpora saberes básicos como el desarrollo de estrategias y técnicas para solucionar problemas, observar y analizar los productos, montaje del producto, etc.

Otra de las actividades complementarias que se ha propuesto en la UD 3, es un viaje para visitar un monumento histórico, que a la vez de aprenden historia, puedan identificar los diferentes tipos de estructuras vistos en clase. Después se debatirá los tipos de estructuras que se han identificado en el monumento y se complementará con la secuencia de aprendizaje de la UD 3. Con esta actividad pretendemos que adquieran competencias específicas como la capacidad de aplicar el conocimiento interdisciplinar, donde el criterio de evaluación será que elaboren una maqueta de la estructura elegida, dando soluciones. Como saberes básicos tendrán que comunicar y difundir su idea a través de herramientas digitales.

#### **4.6. Criterios organizativos: espacios y otros elementos necesarios**

Las sesiones se van a desarrollar en diferentes aulas, tales como el aula de teoría que se compone con mesas individuales para cada alumno, taquillas para dejar el material, la mesa del profesor, pizarra plastificada, proyector, grandes ventanales que dan luz natural al espacio.

Luego nos encontramos con las aulas TIC, dotada con ordenadores sobremesa y conexión a internet, un proyector y pizarra plastificada.

También tiene una zona de estudio, la biblioteca, que está dotada de libros y a la vez se pueden utilizar ordenadores portátiles para la búsqueda de información en bibliotecas online.

En el patio, hay una zona dotada de mesas y bancos, para poder realizar tareas al aire libre, tales como aula invertida, ya que también se podrán utilizar los portátiles para este tipo de actividades.

Se trabajará con Classroom para la comunicación del alumno con el profesor, también se consigue una interacción más fluida y eficaz.

#### **4.7. Materiales y recursos didácticos**

En las clases de tecnología nos encontraremos con libros de texto, que a su vez proyectará el profesor en la pantalla, también contará con ordenadores portátiles que se podrán utilizar en clase en cualquier momento cuando la actividad lo requiera.

El centro también cuenta con un taller amplio, con todas las herramientas necesarias para desarrollar los proyectos de tecnología, contando con herramientas de medición, de corte de sellado, de agarre,... para la realización de maquetas propuestas en la UD 1 y en la UD 3.

Herramientas de informática tales como Word, Power Point o aplicaciones de videos, se utilizaran en las unidades donde sean necesarias. En casi todas las UD, se les va a pedir una presentación con lo cual van a utilizarlas constantemente.

### **5. Atención a la diversidad**

Entendemos por diversidad por algo variado, cuando nos referimos a las personas nos referimos a las características personales, físicas, sexo, raza e incluso capacidad física y mental. Por eso es tan importante su integración en la formación de los adolescentes y por supuesto en edades tempranas y que se vayan trabajando desde pequeños, para que la igualdad y no discriminación sea real, estos principios son valores de una gran importancia para el desarrollo de la persona. Es por todo esto que nace el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) facilitando mediante herramientas la facilidad en el análisis y evaluación de los diseños curriculares, identificando las barreras al aprendizaje y promover propuestas de enseñanza in-clusivas.

## **5.1. Aspectos generales**

En cuanto a los aspectos generales, se mencionan las siguientes normativas, como son: el Decreto 25/2018, de 26 de febrero. Su objetivo principal es la atención a la diversidad en etapas no universitarias, estableciendo medidas favorecedoras a la diversidad, con un enfoque inclusivo, prestando especial atención al alumnado que se encuentre en situación de riesgo de abandono escolar temprano. Este decreto se sustenta a su vez en la Orden de 13 de diciembre de 2010, con instrucciones de los procedimientos y los plazos para la atención educativa del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en centros escolares de la Comunidad Autónoma de Canarias, donde encontramos la Resolución de 9 de febrero de 2011, para instrucciones que dan respuesta educativa para alumnado que le es imposible asistir a los centros educativos de una forma regular, así como el funcionamiento de clases en hospitales, Atención Educativa Domiciliaria y de centros terapéuticos en la Educación Infantil.

## **5.2. Medidas ordinarias**

Los docentes han de ser capaces de transmitir habilidades y dar recursos para ofrecer una atención personalizada e individualizada con el objetivo de que el conjunto de alumnado llegue y alcance los objetivos del currículo de la asignatura, es por eso por lo que se realizarán las medidas oportunas de aprendizaje que en su conjunto harán que el alumnado llegue a las metas propuestas en ese curso.

En todo momento se impartirá una enseñanza inclusiva, que estará presente en todas las actividades de la programación didáctica. Por consiguiente, se han de proponer actividades con un abanico de medios para su desarrollo y varios niveles de dificultad para que tanto alumnas como alumnos lleguen a los objetivos comunes al final de curso, con la diversidad de medios y actividades.

A continuación se exponen algunas de las medidas ordinarias que se aplicarán para poder conseguir el perfil descrito en el apartado anterior y que sea lo más complejo y eficaz posible, que abarque todas las necesidades del alumnado de este curso y así poder conseguir las metas y objetivos propuestos para la asignatura de tecnología.

Respecto al alumno con Dificultad Específica de Aprendizaje (DEA) algunas de las medidas que se llevarán a cabo son:

- Se sentará lo más cerca posible del profesor

- Supervisión de tareas continua
- Apoyos y refuerzos de texto
- Se le facilitará una guía para tareas
- Pedirle que muestre la tarea una vez finalizada
- Enunciados e instrucciones cortas
- Preguntarle en clase si está prestando atención.

El objetivo es que el alumno con necesidades desarrolle la autoestima y se refuercen las aptitudes al igual que lo conseguirán sus compañeros.

### 5.3. Medidas extraordinarias

Con el fin de evitar que el alumno más necesitado se quedé atrasado en tareas o no comprenda lo que se le está exponiendo, se tendrán en cuenta una serie de adaptaciones en las actividades que conforman las UD:

**Tabla 4.** Adaptaciones curriculares en las UD para el alumno con NEAE.

<b>UD.1 Los circuitos de la vida</b>
Se le facilitará una guía para que pueda seguir las actividades en forma de Checklist, para que pueda seguir la unidad didáctica al ritmo de sus compañeros
<b>UD.2 Mi logotipo</b>
Se le revisará de una forma más continua la parte práctica, para así poder ofrecerle ayuda en la ejecución de sus actividades.
<b>UD.3 Una excursión por un monumento histórico</b>
Se le formulará preguntas para mantenerlo activo en las clases teóricas, para así no perder su atención.
<b>UD.4 El gato sabio</b>
Se le revisará en clase la actividad que ha realizado en el día para poder indicarle lo que le falta y poder ayudarle para que siga el ritmo de los compañeros
<b>UD. 5 Mi propio ordenador</b>
Se le facilitará una guía con imágenes, para que pueda consultarlas cuando lo desee, para así poder llevar el ritmo de la clase a la hora de elaborar su informe.

## UD.6 Trabajo de oficina

Se le elaborará unas instrucciones más breves y con ayuda de imágenes, donde le indique los pasos a seguir para realizar el Word que se le pide al finalizar la UD

## 6. Educación en valores, planes y programas

Los valores son fundamentales en la educación, puesto que son la base integral de la educación en las personas, es por eso que hay que proporcionar al alumnado las herramientas para que integre en sí mismo y de forma autónoma un compromiso con los valores, principios y normas de convivencia, no dejando a un lado la formación emocional, intelectual y moral que necesitan los niños y niñas. Por eso la importancia en estas etapas de la enseñanza básica, han de formarse con implicación de conocimientos, valores, actitudes y destrezas, que harán del alumnado una conciencia personal y cultural.

### 6.1. Educación en valores desde la asignatura

La importancia de la inclusividad y la educación en valores aparecerá en esta programación. Para ello, el Decreto 315/2015, de 28 de agosto, establece la ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias, así como en el apartado 3 del Art. 44 del Decreto 81/2010, se aprueba el Reglamento Orgánico de los centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Concretando un poco más, en la materia de tecnología la mayor parte del tiempo trabajaran en grupo, expondrán y debatirán sus ideas, promoviendo así la tolerancia y el respeto. Siendo el profesor la parte mediadora en caso necesario, e incluso si lo ve necesario podrá modificar los grupos para una mejor convivencia. También se promueve el respeto a los bienes públicos y su uso responsable, ya que trabajaran las partes más prácticas con ordenadores y en el aula taller, siendo responsables de los materiales que se les presta para dichas actividades. Otro aspecto importante en la línea de valores, será el uso responsable de las tecnologías, haciéndoles reflexionar sobre el tiempo que invierten en su uso y si esto le ha dado calidad a su día a día o por el contrario pierden libertad con su uso.

Con todos estos valores, haremos que el alumnado reflexione con el cuidado del medio ambiente, recursos naturales y la importancia del consumo responsable, dándoles la

información de los ciclos de vida de los productos tecnológicos, puesto que dejan huella en el medio ambiente y han de tener ese conocimiento.

Para un buen desarrollo personal hace falta una buena educación en valores basada en aptitudes y habilidades en la sociedad, por ello su importancia, puede que en un futuro influya al alumnado de manera positiva en la sociedad en la que vive.

En el currículo de la asignatura de forma transversal deben de aparecer la empatía, el respeto, la honradez, la bondad, compartir, saber estar, saber expresarse y comunicarse, y no dejar de lado la violencia, censurarla en todas sus formas, todas estas deben aparecer en las unidades propuestas. Hay que tener en cuenta que no es una labor solo docente sino que también se puedan mostrar modelos referencia con nuestras formas de actuar y nuestros comportamientos que debe ir acorde con los valores propuesto a mostrar al alumnado. Todos los actos del docente tienen una gran repercusión en la formación personal, laboral y académica de nuestro alumnado.

En la actualidad se pueden distinguir algunos focos de actuación en cuanto a la educación en valores:

- Mostrar al alumno que existen otras personas con otros intereses y que hay que convivir con libertad, solidaridad y democrática.
- Inculcar al alumnado a confiar en sí mismo, en sus habilidades, su aptitud y conocimientos, aumentando su creatividad. También hacer que tenga iniciativa y autonomía y resolución ante cualquier situación.
- El respeto a los derechos humanos e igualdad, anteponiéndose en caso de injusticia o discriminación.
- Transmitirles que el dialogo es el mejor medio para resolver problemas y conflictos con otras personas.
- El trabajo colaborativo y la diversidad entre el alumnado como principal enfoque en clase para llevarlo a la vida cotidiana
- La salud física y mental darle la importancia que tienen, ser capaz de transmitirles que hay que tener unos buenos hábitos y unas recomendarles una serie de hábitos saludables para



su calidad de vida. Esto también afecta a las relaciones con la sociedad y así tener buena autoestima.

- El respeto a los seres vivos y el medio ambiente.
- La participación en la sociedad, cultura y economía de una forma abierta y responsable, con respeto a todo tipo de circunstancias que puedan surgir.
- Fomentar la importancia de la enseñanza y la educación como evolución en la sociedad.
- El valor de la cultura y su variedad lingüística tan enriquecedor para el alumnado.

## **6.2. Desarrollo de la comunicación lingüística**

Durante toda la programación, el estudiante se ha de comunicar con sus compañeros y docente. Es necesario que aprendan palabras técnicas de cada UD propuesta, para que puedan debatir, expresarse o incluso preguntar sobre el tema impartido, sacando así las conclusiones oportunas. En la SA 3, visitan un monumento, deberá explicar los tipos de estructura que ha localizado, para eso deberá saber los tipos que hay y donde los podemos encontrar, a su vez, los compañeros podrán añadir opiniones o incluso otras estructuras que encontraron ellos, por lo que es fundamental la comunicación.

A lo largo de las distintas actividades propuestas en las SA, el alumnado deberá exponer sus ideas de forma oral y por otro lado de forma escrita, como podemos ver en la SA 5, Diseño mi ordenador, donde han de describir las partes del ordenador que van diseñando. Se les ayudará a que hagan una buena redacción.

Todo esto se refuerza con el trabajo en grupos y promoviendo que todos participen de forma activa.

## **6.3. Integración de las TIC**

El plan de integración de las TIC en el currículo de la asignatura de tecnología es fundamental para su integración en el diseño educativo. La integración de las TIC en la programación didáctica puede cambiar totalmente la forma y modo del aprendizaje del alumnado con una buena experiencia para ellos. Además las TIC potencian las situaciones de aprendizaje de una forma positiva, tanto en tiempo y en medios para el desarrollo de la actividad. Como consecuencia de la integración de las TIC en clase se podrá potenciar valores al alumnado

como son; la diversidad, la iniciativa, tomar decisiones en grupo, ser responsables y autónomos, aprender a ser organizado y trabajar en equipo.

El uso de las TIC se propondrá en las actividades que conforman las situaciones de aprendizaje, teniendo en cuenta que se va a trabajar con una metodología que se adapte y que permita el dominio de la TIC.

Se van a utilizar las TIC en todas las unidades didácticas, de una forma generalizada mencionamos las más comunes como puede ser el blog como diario de trabajo, también el uso del chat estará presente por su comunicación rápida y eficaz, además utilizaran Google Classroom como medio para calificación de trabajos por el docente. Por otro lado, se utilizará Kahoot! para el repaso de algunas unidades didácticas y tendrán acceso a videos creados en EDpuzzle para su autoaprendizaje. Con lo cual se pondrá en práctica en todas las unidades didácticas, ya sean en programas, herramientas, aplicaciones, redes, etc.

#### **6.4. Planes y programas del centro.**

Los planes y programas del centro mencionamos los más relevantes proyectos por la Red Canaria INNOVAS:

Área de Tecnología Educativa – ATE (Medusa): apoya y fomenta el uso de las TIC, en los procesos de enseñanza. Todo centro podrá acceder a información actualizada y acceder a servicios, recursos y propuestas de innovación. Al igual que el alumnado tendrá acceso de interés y recursos. Por otro las el Programa de Educación Ambiental y Sostenibilidad: facilita recursos a centros educativos con el objetivo de sensibilizar y conservar la gestión de los medios naturales, enseñando hábitos respetuosos con el medio ambiente. Y finalizamos con el Programa de Aulas Compensatorias para el Aprendizaje Móvil: intentando rebajar la brecha digital que viene dada por las desigualdades tanto sociales, como culturales.

#### **6.5. Concreción en la programación de los planes institucionales del centro.**

A lo largo de la programación de Tecnología para 3º de la ESO, veremos que el centro participa de alguna forma directa o indirecta en otros programas.

Es un ejemplo el Programa Educar para la Igualdad, que de una forma continuada se irá promoviendo en todo el curso, añadiendo el respeto y la comprensión. Y que será desarrollado en la actividad relacionada con la UD de programación donde en el programa Scratch, el

alumnado ha de escenificar situaciones donde ayudará a otro personaje a entender las estructuras.

También de una forma transversal, se inculcará la comprensión lectora que vendrá relacionada con el Programa de Lectura y Bibliotecas Escolares. En cada UD de la programación habrá partes que han de leer enunciados y descripciones, comprendiendo lo leído y asimilando el contenido.

## **7. Evaluación del aprendizaje del alumnado**

La evaluación que perseguirá la programación será conducida por los principios determinados a nivel nacional por el Real Decreto 984/2021 como a nivel autonómico por la Orden de 3 de septiembre de 2016.

Como determinan estas normativas, la evaluación se ejecutará principalmente apoyándose en la obtención no solo de objetivos si nos también del logro y adquisición de competencias. Igualmente se fomentan planes de apoyo y refuerzo, intentando que repetir curso sea una situación insólita.

La evaluación en esta etapa debe ser formativa y además de continuada. Es por eso que los apoyos educativos han de estar al alcance del alumno cuando él lo necesite. Para ello, han de evaluarse competencias al igual que la superación de objetivos. El profesor/a deberá evaluar según los criterios del curso de 3º ESO de la asignatura de Tecnología. La evaluación se fundamentará en la comparativa de resultados de aprendizaje del alumnado con relación a los estándares de aprendizaje específicos por cada criterio. De esta manera, el docente puede analizar, medir y valorar, el objetivo y darle una escala dentro de sí mismo.

Es por eso que la evaluación debe ir conforme a la normativa, y debe aparecer en toda la programación la evaluación cumpliendo así las características que exponemos a modo de ejemplo a continuación:

-Formativa: a modo de observación se vigilará al estudiante en las actividades propuestas y en la producción de los instrumentos de evaluación, y en caso de que el estudiante necesite ayuda se le orientará para que llegue a los objetivos. El docente deberá observar al estudiante cuando esté trabajando, así detectará los fallos y podrá actuar para que el alumno pueda corregir y seguir con la actividad de manera correcta sin perder el tiempo. En el caso de no ser

solo un estudiante, sino un grupo, el docente tendrá que parar y aplicar los recursos necesarios para que se entienda correctamente la actividad.

-Continua: se evaluará de tal forma que no solo cuente solamente una prueba final, habiendo varios instrumentos de evaluación para que esto no suceda y que ayude hacer un control más exhaustivo en el proceso educativo. Como por ejemplo se revisarán las actividades en clase, presentaciones, informes, etc.

-Sumativa: también se irá recogiendo toda la información y se irá valorando todos los instrumentos de la evaluación, al terminar las SA del trimestre, haciendo una revisión global de cada estudiante.

-Integradora: se tendrá en cuenta a la hora de evaluar el conjunto del trabajo del alumno, es decir, trabajos orales, escritos, también la creatividad, la participación, aptitud, etc. Todo esto se vinculará con los objetivos y valores de cada fase.

### **7.1. Procedimientos e instrumentos de evaluación**

La heteroevaluación por parte del profesor será predominante en esta programación. Aunque, en el transcurso del curso se irán introduciendo la autoevaluación al finalizar la SA para que el alumnado pueda hacer reflexión y así ayudar a la fase de metacognición e integración, y como algo más puntual se introducirá la coevaluación.

Se debe escapar del abuso de los exámenes, buscando otros instrumentos más prácticos, como pueden ser tipo test en aplicaciones (forma de juego), ejercicios prácticos, presentaciones, maqueta, ... siendo estos últimos más dinámicos. Se quiere conseguir que el alumnado esté con todos los sentidos puestos en las actividades, huyendo de la monotonía de los exámenes escritos.

La observación sistemática será utilizada como técnica de evaluación para la valoración de actitudes en clase, así como en actividades grupales, actividades prácticas como la construcción o maqueta de un proyecto, sirviendo para la valoración y calificación de los instrumentos vistos anteriormente. Por otro lado también se utilizará el análisis de documentación, producciones y artefactos, con la utilización de rúbricas y listas de cotejo. A su vez serán utilizadas para poder dar una calificación. Y para finalizar, el registro anecdótico que será para la valoración de la actitud y participación en clase.

El conjunto de todo hace que se pueda evaluar al estudiante con un mayor abanico y se pueda evaluar también el esfuerzo, dedicación, rendimiento,... el alumnado sabrá en todo momento los puntos que ha de mejorar.

## **7.2. Criterios de calificación**

Los criterios para valorar el instrumento de evaluación vendrán descritos en rúbricas y escalas de valoraciones para cada modelo de producto que vamos a encontrar a lo largo de las UD. La rúbrica examina el logro de los criterios de evaluación incorporado a cada UD y que también incorporan los estándares de aprendizajes evaluables.

Todos los criterios de evaluación poseen la misma relevancia dentro de la calificación al finalizar el curso. Las calificaciones de cada UD y sus criterios vinculados, se calcularán a través de las actividades propuestas en dicha unidad, y su ponderación sobre la sumatoria de todas vendrá determinada por el docente. En los casos que haya una prueba final en la UD, su calificación no podrá ser mayor al 40% del total de la calificación final.

La Orden del 3 septiembre de 2016 nos dice que será el profesorado quien atienda a la calificación y evaluación de la asignatura. Al final de la situación de aprendizaje se clasificará el grado del objetivo que ha de alcanzar el estudiante. Al terminar el trimestre se facilitará una nota con la media aritmética de la calificación de los criterios de evaluación que han estudiado durante el trimestre.

Las situaciones de aprendizaje se valorarán numéricamente del 1 al 10, y se completará con 2 decimales, aunque la nota final será redondeado la media y dando una calificación redondo del 1 al 10. Y será de la siguiente manera: (1, 2, 3 o 4), suficiente (5), bien (6), notable (7 o 8) o sobresaliente (9 o 10).

## **7.3. Planes de refuerzo y evaluación**

La evaluación continua, entre otras características, nos hace capaces de detectar al estudiante que por algún motivo, no lleva el mismo ritmo que el resto de alumnado. Todo el estudiante que no llegue a los objetivos marcados para el curso, se les va a proponer otras formas de conseguirlo. Entre otras medidas y según los casos, se les va a facilitar unos ejercicios independientes para reforzar la parte que el estudiante no llegue a comprender o les resulte más complicada. También se desarrollarán ejercicios y actividades personalizadas, donde el

estudiante investigue de forma individual, como por ejemplo en las partes más teóricas, se pedirá que realice una recapitulación a modo de resumen de los módulos que no ha superado. En el caso de partes más prácticas, se le propondrá actividades a resolver, pautando los pasos a seguir. Con estas medidas de refuerzo se conseguirá que el estudiante pueda llegar a los objetivos marcados en la unidad didáctica.

## 8. Conclusión

La sociedad nos pide estar en constante desarrollo, es por eso que también lo debe hacer la educación y por supuesto la forma de enseñar y aprender. La mayoría de centros educativos son conscientes de la evolución y adquieren más responsabilidad para formar a personas libres y autónomas, dándoles las bases del conocimiento y a su vez inculcando una buena convivencia.

Es por eso la importancia de los docentes y su relación con los estudiantes, sabiendo escuchar y transmitir. El aprendizaje será más exitoso si la relación es buena. También es importante que entre el alumnado haya cordialidad, respeto y buena concordancia, para que el paso por esta etapa sea lo más positiva posible. Por eso es tan importante que en todas las actividades propuestas se fomenten los valores de igualdad, tolerancia y respeto, es esencial para el desarrollo de nuestros estudiantes.

Por otro lado, en esta programación dirigida al alumnado de 3º ESO en la materia de Tecnología, se quiere dar una visión más real en su contenido. Se va a intentar que el estudiante tenga otra visión respecto a la que tenía en cuanto a la tecnología, entendiendo así que pueden utilizarla en su vida cotidiana para mejorar su calidad de vida. Además se quiere transmitir que detrás de muchas cosas de las que utilizan en su día y que ven tan sencillas, se encuentran unos conjuntos de algoritmo previamente estudiados y conformados para que eso funcione así, como por ejemplo estudiarán en programación. En ofimática se les hará reflexionar que cuando abren un libro, un blog, revistas, cuentos,... y ven las imágenes de una forma u otra, alienándose o cajeándose con el texto, es porque se ha diseñado así y alguien está detrás de ese diseño, además de que existen aplicaciones para ese fin. Esto son solo algunos ejemplos de las situaciones de aprendizaje propuestas en la programación y que a su vez les mostrará la realidad de las cosas.

Es por eso que el diseño de la programación enseña al estudiante a ver e interiorizar a lo largo del curso la manera de solucionar los problemas, además de cómo podríamos crear un proyecto, objetos, informes,... aprenderán a ser competentes a la hora de examinar, comparar, explorar e incluso crear y proponer soluciones. Todo lo mencionado les será de gran utilidad en su vida cotidiana. En consecuencia, el estudiante aprenderá a lo largo de esta etapa que puede usar todo lo aprendido fuera de clase y que les servirá de gran utilidad.

## 9. Referencias

Constitución Española. *Boletín Oficial del Estado*, 311, de 29 de diciembre de 1978, 29313-29424.

Decreto 25/2018, de 26 de febrero, por el que se regula la atención a la diversidad en el ámbito de las enseñanzas no universitarias de la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, 46, de 6 de marzo de 2018, 7805-7820.

Decreto 81/2010, de 8 Julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, 143, de 22 de julio de 2010, 19517-19541.

Decreto 315/2015, de 28 de agosto, por el que se establece la ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, mediante el que se implantan las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial de Canarias*, 169, de 31 de agosto de 2015, 25289-25335.

Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, 136, de 15 de julio de 2016, 17046-9333.

Gobiernodecanarias.org. 2022. Alumnado con Altas Capacidades Intelectuales | Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) | Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes | Gobierno de Canarias.

[https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/servicios/necesidades\\_apoyo\\_educativo/otras\\_neae/altas\\_capacidades\\_intelectuales/](https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/servicios/necesidades_apoyo_educativo/otras_neae/altas_capacidades_intelectuales/)

Ley 6/2014, de 25 de julio, Canaria de Educación no Universitaria. *Boletín Oficial del Estado*, 238, de 1 de octubre de 2014, 77321-77371.

Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo. *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006.

Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad de la Educación 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, de 10 de diciembre de 2013.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953.

Orden de 3 de septiembre de 2016, por la que se regulan la evaluación y la promoción del alumnado que cursa las etapas de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, y se establecen los requisitos para la obtención de los títulos correspondientes, en la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, 177, de 13 de septiembre de 2016, 24775-24853.

Orden de 13 de diciembre de 2010, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, 250, de 22 de diciembre de 2010, 32374-32398.

Orden de 15 de enero de 2001, por la que se regulan las actividades extraescolares y complementarias en los centros públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, 11, de 24 de enero de 2001, 810-814.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 25, de 29 de enero de 2015, 6986-7003.



Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Boletín Oficial del Estado, 3, de 3 de enero de 2015, 169-545.

Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional. Boletín Oficial del Estado, 275, de 17 de noviembre de 2021, 141583-141595

Resolución de 9 de febrero de 2011, por la que se dictan instrucciones sobre los procedimientos y los plazos para la atención educativa del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en los centros escolares de la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, 40, de 24 de febrero de 2011, 3901-3925.

## Anexo 1. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje de la UD 6 “TRABAJO DE OFICINA”

CONCRECIÓN. SECUENCIA DE ACTIVIDADES						
ACTIVIDAD: 1		TÍTULO: QUÉ SABEMOS SOBRE OFIMÁTICA			ACTIVACIÓN	
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b></p> <p>Esta primera sesión se comenzará con una lluvia de ideas. El docente comenzará la clase con la pregunta ¿Qué sabéis sobre la ofimática? El alumnado deberá contestar a la pregunta del profesor, dando las ideas y conceptos que tengan sobre la ofimática. Partimos con alumnos que estudiaron esta materia, sin profundizar, el curso anterior. El estudiante irá anotando todas sus ideas, después se expondrán al resto de compañeros. Con esta sesión se pretende la activación del estudiante. A continuación el docente les enseñará una presentación donde muestre para qué sirve la ofimática.</p> <p>En una segunda sesión, el docente le dará una introducción de la herramienta Word, para que estudiante tenga unas nociones básicas y pueda comenzar su aprendizaje. Pero para comenzar a manejar la aplicación, se le va a propiciar unos videos tutoriales con pasos a seguir. Los videos tienen el conocimiento básico para poder realizar el documento, explicando en ellos todas las herramientas que lo conforman.</p> <p>En una tercera sesión, se dividirán en dos partes. En una primera parte se le introducirán dos temas, salud física y medio ambiente, seguidamente habrá un debate donde han de participar todos los estudiantes. El alumnado deberá escoger un tema por grupos, para ir trabajándolo en las siguientes sesiones. En la segunda parte seguirán utilizando los tutoriales e indagando en la aplicación.</p> <p>Con estas sesiones se pretende que el estudiante active los conocimientos previos y con la ayuda de los tutoriales pueda seguir adquiriendo más habilidades.</p> <p>Los grupos será de 4 componentes y heterogéneos.</p>						
Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptor Operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C1	1.1	I.2, I.4, IV.4,	CD2, CD4, CCL3, CPSAA4, CPSAA5	Observación sistemática	Registro anecdótico	-

Productos	Tipos de evaluación según el agente	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
El estudiante recordará todo lo estudiado en cursos anteriores sobre la ofimática y lo pondrán en practica	Autoevaluación	Pequeños grupos (PGRU) Grupos heterogéneos (GHET)	3	Folios Bolígrafos Proyector Ordenadores Enlaces: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7N2SjoqRHn8&amp;ab_channel=Indigorafa.IndigoTutoriales">https://www.youtube.com/watch?v=7N2SjoqRHn8&amp;ab_channel=Indigorafa.IndigoTutoriales</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Yh2IT4M9r08&amp;ab_channel=Indigorafa.IndigoTutoriales">https://www.youtube.com/watch?v=Yh2IT4M9r08&amp;ab_channel=Indigorafa.IndigoTutoriales</a>	Aula Aula con recursos TIC	Se trabajará a través de Classroom
<b>ACTIVIDAD: 2</b>		<b>TÍTULO: TUTOREAR Y NAVEGAR PARA APRENDER</b>			<b>DEMOSTRACIÓN</b>	
<b>DESCRIPCIÓN:</b>						
<p>En esta sesión se le dará al estudiante dos enlaces para buscar la información del tema escogido (medio ambiente o salud física) deberá ver y estudiar el contenido, donde les mostrará la realidad actual de ambos temas y deducir conclusiones de cómo mejorar.</p> <p>En la siguiente sesión deberán extraer los puntos más importantes de los temas a tratar e ir incorporando reflexiones y mejoras. Usando la herramienta de Word para hacer dicho informe.</p> <p>En la tercera sesión de esta actividad se le dará artículos y diseños de informes de otros compañeros para que puedan coger ideas de diseño, para que diseñen tablas, inserten imágenes, elijan texto y títulos,... Se seguirá trabajando el informe.</p> <p>Se trata de demostrarle al estudiante que con esta herramienta y un tema propuesto, ellos pueden crear informes, resúmenes, artículos,...</p>						
Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptor Operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación

C1	1.1	II.5, II.6	CCL1, CCL3, CE1 CD1, CD2, CD4, CD5, CCL1, CD3, CC1, CE3,	Observación sistemática Análisis de documentos	Registro anecdótico Diario de clase	Documento de texto con anotaciones del alumnado.
C4	4.1					
Productos	Tipos de evaluación según el agente	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
El alumnado accederá a los enlaces web proporcionados, donde leerán y reflexionarán sobre los temas a tratar.	Heteroevaluación Autoevaluación	Trabajo individual (TIND) Pequeños grupos (PGRU) Grupos heterogéneos (GHET)	3	Proyector Ordenador Enlaces: <a href="https://ambientech.org/medio-ambiente-para-educacion-secundaria">https://ambientech.org/medio-ambiente-para-educacion-secundaria</a> <a href="https://www.cdc.gov/physicalactivity/basics/spanish/la-actividad-fisica-para-los-ninos.html">https://www.cdc.gov/physicalactivity/basics/spanish/la-actividad-fisica-para-los-ninos.html</a>	Aula con ordenadores	Se trabajará a través de Classroom
<b>ACTIVIDAD: 3</b>		<b>TÍTULO: IDEAS E IDEAS Y MAS IDEAS</b>			<b>APLICACIÓN</b>	
<b>DESCRIPCIÓN:</b>						
<p>Se comenzará la sesión explicando al alumnado como han de ir guardado los informes que están realizando. El formato word con la extensión .docx, formato para la presentación .pptx y que posteriormente puedan guardarlo en formato .pdf para su entrega final.</p> <p>A continuación los componentes del grupo irán aportando todas las ideas adquiridas de la información facilitada. Lo irán anotando en un folio, trabajando la técnica “lo que sé y lo que sabemos” para ir dando cuerpo al informe e ir agrupando ideas. El docente servirá de guía para los estudiantes que lo necesiten. El resto del tiempo seguirá aplicando y trabajando todos los conocimientos adquiridos en el documento word.</p>						

Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptores Operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C4 C6	4.1 6.1,6.2	IV.2, IV.3, IV.4,IV.5	CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4,	Observación sistemática Análisis de documentos	Registro anecdótico Diario de clase	Documento de texto con anotaciones del alumnado.
Productos	Tipos de evaluación según el agente	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
El alumnado reflexiona sobre los temas que se les ha facilitado e interactúa con los demás integrantes del grupo	Heteroevaluación Autoevaluación	Trabajo individual (TIND) Pequeños grupos (PGRU) Grupos heterogéneos (GHET)	2	Proyector Ordenador Folios Bolígrafos	Aula Aula con ordenadores	Se trabajará a través de Classroom
<b>ACTIVIDAD: 4</b>		<b>TÍTULO: APORTAMOS A LOS DEMÁS</b>			<b>INTEGRACIÓN / METACOGNICIÓN</b>	

**DESCRIPCIÓN:**

En esta novena sesión, el docente dará unas pautas para la entrega del informe. Se les dará al grupo un tiempo para finalizar el documento y a su vez puedan ir preparando una presentación para poder exponerlo al resto de compañeros. Podrán elegir la aplicación que deseen para dicha exposición.

En la siguiente sesión se comenzará con las exposiciones expondrá 4 grupos en una sesión. Cuentan con 7 minutos máximos para exponer. Los demás grupos atenderán y se les facilitará a cada grupo una ficha con una escala de valoración, para que puedan evaluar a los grupos que estén exponiendo. Al finalizar las exposiciones los demás estudiantes deberán aportar y debatir los puntos que mejorarían en su exposición.

La última sesión se dedicará a la exposición de los otros 3 grupos y la dinámica de la sesión será la misma que la anterior.

Con estas sesiones se va a tratar de que el alumnado interiorice los temas tratados, de esta manera aunque hayan trabajado e interiorizado un tema, la exposición de los demás grupos con otros temas hará que sean conscientes del otro tema a tratado y puedan reflexionar sobre él.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptores Operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C4	4.1	II.5, II.6	CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC4	Observación sistemática Análisis de documentos	Rúbrica	Presentación  Documento de texto final
Productos	Tipos de evaluación según el agente	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones

<p>El alumnado ha de presentar atención a las presentaciones de los demás. Serán críticos y aportarán ideas en clase.</p>	<p>Heteroevaluación Coevaluación</p>	<p>Pequeños grupos (PGRU) Grupos heterogéneos (GHET)</p>	<p><b>3</b></p>	<p>Proyector Ordenador Ficha valoración Bolígrafos</p>	<p>Aula con proyector</p>	<p>Se trabajará a través de Classroom Las fichas de valoración serán anónimas y se les entregará al profesor al finalizar la clase</p>
<p><b>ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN Y REFUERZO</b></p>						
<p>-</p>						