

# **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

## **TECNOLOGÍA, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA 1º ESO**

**IES GASPAR MELCHOR DE  
JOVELLANOS**

2020-2021

# ÍNDICE TECNOLOGÍA, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

## 1º ESO

INTRODUCCIÓN	3
1.- CONTENIDOS	5
2.- TEMPORALIZACIÓN	6
3.- METODOLOGÍA DIDÁCTICA	7
4.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	9
5.- COMPETENCIAS CLAVE	10
6.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN	12
7.- ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	13
8.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	14
9.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	15
10.- PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	16
11.- RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES	17
12.- PRUEBAS EXTRAORDINARIAS	18
13.- PROCEDIMIENTO DE COMUNICACIÓN DE CONTENIDOS, OBJETIVOS, ETC	19
14.- MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	20
15.- ADAPTACIONES CURRICULARES PARA ACNEEs	21
16.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	22
17.- ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA Y TRANSVERSALIDAD	23
18.- MEDIDAS DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE	24
19.- CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS CLAVES, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	25

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo tecnológico configura el mundo actual que conocemos. En muchas ocasiones la tecnología interactúa en nuestra vida, aunque pasa desapercibida por lo habituados que estamos a ella. Este contexto hace necesaria la formación de ciudadanos en la toma de decisiones relacionadas con procesos tecnológicos, con sentido crítico, con capacidad de resolver problemas relacionados con ellos y, en definitiva, para utilizar y conocer materiales, procesos y objetos tecnológicos que facilitan la capacidad de actuar en un entorno tecnificado que mejora la calidad de vida.

A lo largo de los siglos, el desarrollo tecnológico se ha visto motivado por las necesidades que la sociedad de cada época ha demandado, por sus tradiciones y su cultura, sin olvidar aspectos económicos y de mercado. La innovación y búsqueda de soluciones alternativas han facilitado avances y la necesidad de cambio ha estado ligada siempre al ser humano. Por este motivo, la sociedad en la que vivimos necesita una educación tecnológica amplia que facilite el conocimiento de las diversas tecnologías, así como las técnicas y los conocimientos científicos que los sustentan. El desarrollo tecnológico se fundamenta en principios elementales y máquinas simples que, sumados convenientemente, crean nuevas máquinas y generan la realidad que nos rodea.

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

No es posible entender el desarrollo tecnológico sin los conocimientos científicos, como no es posible hacer ciencia sin el apoyo de la tecnología, y ambas necesitan de instrumentos, equipos y conocimientos técnicos; en la sociedad actual todos estos campos están relacionados con gran dependencia unos de otros, pero a la vez cada uno cubre una actividad diferente. La materia *Tecnología, programación y robótica* aporta al estudiante “saber cómo hacer” al integrar ciencia y técnica, es decir “por qué se puede hacer” y “cómo se puede hacer”. Por tanto, un elemento fundamental de la tecnología es el carácter integrador de diferentes disciplinas con un referente disciplinar común basado en un modo ordenado y metódico de intervenir en el entorno.

Debido a la dependencia tecnológica de la sociedad actual, cada vez se hace más evidente la necesidad de garantizar la formación de nuestro alumnado en el campo de las competencias STEM (ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas), que se consideran prioritarias de cara al desarrollo integral del alumnado y a su capacidad de desenvolverse en el mundo del conocimiento y la tecnología. En esta materia, se pretende dar un enfoque de Ingeniería en cuanto al desarrollo de conocimientos dirigidos a la resolución de problemas tecnológicos reales, se trata de provocar intencionadamente situaciones que permitan aprender de manera simultánea e integrada conceptos de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas.

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

## 1.- CONTENIDOS

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

## **2.- TEMPORALIZACIÓN**

Los contenidos han sido repartidos a lo largo de los tres trimestres como se refleja al final de esta programación en las tablas resumen de contenidos, criterios de evaluación, competencias, estándares de aprendizaje, instrumentos de evaluación.

### 3.- METODOLOGÍA DIDÁCTICA

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

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

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

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

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

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

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

El uso de programas de simulación virtual es una herramienta muy utilizada en muchas actividades tecnológicas, así, en esta materia esta herramienta es muy útil y se deberá usar para verificar el funcionamiento de sistema tecnológicos y afianzar los contenidos teóricos. Consecuentemente, el uso de ordenadores es muy importante ya que, aparte de los programas de simulación, hay contenidos donde el ordenador es de uso obligatorio.

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

Durante este curso académico, se utilizará para el 50% de las sesiones una metodología basada en la técnica "La clase invertida". Por ello, se reducirá el peso de las clases magistrales y se dedicará ese tiempo a clases con actividades de índole práctica que sean motivadoras del acceso al conocimiento.

Los alumnos utilizarán las tecnologías digitales para este acceso al conocimiento desde la práctica. Para ello deberán de realizar actividades prácticas basadas en objetos digitales de aprendizaje. Dichas actividades serán entregadas y evaluadas de forma digital mediante el uso de la plataforma Moodle, que servirá de agregador de contenidos y de plataforma de gestión educativa. Todo ello de acuerdo con lo descrito en el Proyecto de Innovación Tecnológica actualmente vigente en el centro.

#### 4.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Este curso hemos optado por no utilizar libro de texto.
- Equipos informáticos.
- Tarjeta Arduino.
- Pizarra digital.
  
- Uso de las TIC en el aula
  
- Se hará uso del ordenador y el proyector en el aula para mostrar a los alumnos contenidos obtenidos de internet, así como presentaciones y videos relacionados con los contenidos de la materia.
- Se usará el aula de informática y sus equipos para la simulación de circuitos eléctricos y electrónicos con Crocodile Clips y programación de sistemas de control con S4A de Arduino.
  
- Uso intensivo de la plataforma Moodle.

## 5.- COMPETENCIAS CLAVE

Esta materia contribuye a la adquisición de las competencias clave de la siguiente manera:

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

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

La *Tecnología, programación y robótica* contribuye a la adquisición de la competencia en ciencia y tecnología principalmente mediante el conocimiento y comprensión de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos, y a través del desarrollo de destrezas técnicas y habilidades para manipular objetos con precisión y seguridad. La interacción con un entorno en el que lo tecnológico constituye un elemento esencial se ve facilitada por el conocimiento y utilización del proceso de resolución técnica de problemas y su aplicación para identificar y dar respuesta a necesidades, evaluando el desarrollo del proceso y sus resultados. Por su parte, el análisis de objetos y sistemas técnicos desde distintos puntos de vista permite conocer cómo han sido diseñados y construidos, los elementos que los forman y su función en el conjunto, facilitando el uso y la conservación.

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

**4º Aprender a aprender.** La contribución a la autonomía e iniciativa personal se centra en el modo particular que proporciona esta materia para abordar los

problemas tecnológicos mediante la realización de proyectos técnicos, pues en ellos el alumnado debe resolver problemas de forma autónoma y creativa, evaluar de forma reflexiva diferentes alternativas, planificar el trabajo y evaluar los resultados. Mediante la obtención, análisis y selección de información útil para abordar un proyecto se contribuye a la adquisición de la competencia de aprender a aprender.

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

**6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** La contribución al espíritu emprendedor e iniciativa personal de la asignatura se centra en la forma de desarrollar la habilidad de transformar las ideas en objetos y sistemas técnicos mediante el método de resolución de proyectos. La asignatura de *Tecnología, programación y robótica* fomenta la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como la habilidad para planificar y gestionar proyectos tecnológicos. En esta asignatura se analizan las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.

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

## **6.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Los criterios de evaluación han sido repartidos a lo largo de los tres trimestres como se refleja al final de esta programación en las tablas resumen de contenidos, criterios de evaluación, competencias, estándares de aprendizaje, instrumentos de evaluación.

## **7.- ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

Los estándares de aprendizaje han sido repartidos a lo largo de los tres trimestres como se refleja al final de esta programación en las tablas resumen de contenidos, criterios de evaluación, competencias, estándares de aprendizaje, instrumentos de evaluación.

## **8.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación del aprendizaje de los alumnos se realizará conforme a los siguientes procedimientos:

- realización de pruebas escritas de conocimientos y de resolución de problemas y ejercicios.
- realización de proyectos y prácticas en el aula-taller.
- realización de actividades en los ordenadores del aula de informática.
- realización de pruebas prácticas de los contenidos informáticos en el aula de informática.

## **9.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

La calificación final de la materia será la media aritmética redondeada a un valor entero de las tres evaluaciones, siendo necesario que en cada evaluación se haya obtenido por separado al menos la calificación de 5.

## **10.- PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES**

Las evaluaciones pendientes serán recuperadas conforme el alumno supere los objetivos de las unidades de las que constan. Para ello deberá superar una prueba escrita de conocimientos que se desarrollará a lo largo del primer mes de la evaluación siguiente, así como completar las actividades retrasadas. Para recuperar la evaluación deberá obtener un 5 en la prueba al menos. La calificación de la evaluación si se recupera será 5. Habrá una prueba de contenidos mínimos durante el mes de Junio para los alumnos con alguna evaluación pendiente. Si la nota es mayor o igual a 5, se aprobará el área. La calificación será un número entero obtenido de redondear la nota de la prueba, de tal forma que en cualquier caso se cogerá la parte entera de la misma.

## **11.- RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES**

No puede haber materias pendientes por tratarse de primero de E.S.O.

## **12.- PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO**

Los alumnos que hayan suspendido la materia en la convocatoria ordinaria, realizarán una prueba escrita acerca de los contenidos mínimos de la misma y que será puntuable de 0 a 10. La obtención de una calificación igual o superior a 5 supondrá el aprobar el área. Se valorarán los contenidos, la redacción, la expresión gráfica, el orden y la limpieza. Asimismo será necesario tener superadas todas las actividades obligatorias del curso. El redondeo de la nota se realizará según los criterios descritos en el apartado anterior.

### **13.- PROCEDIMIENTO DE COMUNICACIÓN DE CONTENIDOS, OBJETIVOS, ETC**

La programación didáctica estará disponible para su consulta en la web del instituto, de modo que sea accesible por los alumnos y sus familias.

## **14.- MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Desdobles y agrupaciones flexibles:

Los alumnos de primero de ESO no dispondrán de una hora semanal de desdoble para mejorar la atención al alumno en el taller y aula de informática.

Ampliación horaria:

A pesar de estar aprobada la ampliación horaria de la materia a tres horas semanales, este curso no se puede aplicar por falta de disponibilidad horaria de los profesores del departamento.

## **15.- ADAPTACIONES CURRICULARES PARA ACNEEs**

Habr  que llegar a todos los alumnos, y para ello se contar  con las herramientas que nos marca la normativa vigente, y los recursos did cticos del centro.

En caso de existir alg n alumno con necesidades educativas especiales, se determinar  a principio de curso, con el apoyo del departamento de orientaci n, su nivel curricular. En caso de alumnos con desfase curricular peque o, tal que fuera posible el alcanzar los objetivos programados, se realizar n las adaptaciones curriculares no significativas que el profesor estime necesarias.

Se prestar  especial atenci n a los alumnos extranjeros con formaci n inicial diferente, escasa o nula y en muchas ocasiones desconocedores de la lengua castellana, al no tratarse de un problema de capacidades, sino de falta de base, en estos casos, el profesor facilitar  a estos alumnos el material y los recursos necesarios, para adquirir los conocimientos previos indispensables para el correcto seguimiento del curso, asimismo explicar  dichos conceptos, siempre que las circunstancias lo permitan, aprovechando las sesiones de trabajo individual o en grupo en el aula taller.

En caso de existir alg n alumno superdotado, con inteligencia superior a la media y con necesidades continuas de ampliaci n y dedicaci n especial, se les atender  a trav s de actividades espec ficas para dichos alumnos, con profundizaci n en los contenidos de esta programaci n y los objetivos de la misma.

## **16.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

No se han programado para este curso.

## 17.- ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA Y TRANSVERSALIDAD

Se buscarán referencias que propicien la lectura de artículos referidos a la tecnología, y que despierten el interés del alumno hacia esta fuente de información.

Asimismo :

\* Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres para ello se propondrán actividades para identificar situaciones en las que se produce este tipo de discriminación, se evitará todo sesgo sexista en el lenguaje, las ilustraciones y los ejemplos utilizados, se incorporarán en el currículo las contribuciones femeninas en los distintos ámbitos, se plantearán actividades profesionales en las que se evite asignar papeles tradicionales atendiendo a criterios sexistas.

\* Se fomentará la prevención de la violencia de género, de cualquier forma de violencia, de la violencia terrorista, así como del racismo o la xenofobia.

\* Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz y la democracia. En este sentido, se trabajará para hacer ver a los alumnos la importancia de la existencia de normas y su responsabilidad en los niveles de cumplimiento y mantenimiento de las mismas en el aula y centro, así como potenciar la participación del alumnado en la búsqueda de alternativas que favorezcan la mejora de la convivencia en el centro.

\* Se fomentará el aprendizaje y desarrollo de prácticas que favorezcan el desarrollo sostenible y conservación del medio ambiente, concienciando al alumnado sobre los problemas medioambientales que lo rodean, en especial los residuos creados por el abuso en el consumo de aparatos informáticos y de telefonía, sobre la importancia de su colaboración personal dentro del sistema de reciclaje de elementos de uso común, sobre el reciclaje de papel de modo individual y colectivo, sobre el fomento del ahorro individual y colectivo de agua y energía eléctrica, así como programar y organizar actividades de reciclaje y reutilización de material fungible dentro y fuera del aula.

\* Se incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. En este sentido se fomentará la igualdad de oportunidades y la ética empresarial.

\* Se adoptará medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil, se promoverá la práctica del deporte y del ejercicio físico para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.

\* Se promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico. El alumnado deberá conocer sus deberes y derechos como usuarios de las vías, respetar las señales y normas de manera que se favorezca la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, con el fin de evitar accidentes de tráfico y sus lamentables consecuencias.

- \* Se velará por la protección adecuada de todos los integrantes de la comunidad educativa pertenecientes al colectivo LGTBI contra todas las formas de exclusión social, discriminación y violencia.
- \* Se adoptarán cuantas medidas sean necesarias para la prevención, detección, intervención y erradicación de actitudes de acoso, discriminación y prácticas sexistas.
- \* Se favorecerá la plena inclusión del alumnado LGTBI, entendida como el derecho que tiene todo el alumnado a participar en todos los aspectos de la vida escolar.

## **18.- MEDIDAS DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE**

Una vez al mes durante la reunión del departamento, se cumplimentará el procedimiento de seguimiento de la programación y se remitirá al equipo directivo para su supervisión.

### **18a.- MEDIDAS PARA LA MEJORA DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO E INDICADORES DE LOGRO**

- a) Crear desdobles.
- b) Prestar especial atención a las adaptaciones curriculares en aquellos alumnos que las precisen.
- c) Insistir en la labor tutorial acerca de la importancia de las TIC sobre el carácter instrumental, de puerta para otros saberes, de las Tecnologías.
- e) Hacer una constante revisión de las Programaciones y su adaptación al momento y a las particularidades que puedan aparecer debidas a muy diversos factores.
- f) Fomentar el aprendizaje cooperativo, que es bueno para el desarrollo de la competencia oral.
- g) Fomentar el uso de las TIC, potenciando el uso de Moodle donde los profesores pueden incorporar distintos materiales y los alumnos sus trabajos, usando los cañones de vídeo y las pizarras digitales.
- h) Insistir en las clases y las tutorías en cuestiones de organización y planificación de tiempos escolares: gestión de la agenda, cómo llevar el cuaderno de clase, instrumentos de consulta (diccionarios, Internet...)

**19.- CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS CLAVES, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos			
Tecnología, programación y robótica. 1º E.S.O.		Primer Trimestre (8 sesiones)	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/ <i>competencias clave</i>	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación (%)
<p><b>Bloque 4. Internet</b></p> <p>1. Internet: páginas Web, aplicaciones que intercambian datos.</p>	<p><b>Bloque 4. Internet</b></p> <p>9. Describir las aplicaciones de la Web 2.0, sus características fundamentales, los procedimientos de registro y su uso responsable.</p>	<p>9.1. Herramientas de publicación como los blogs.</p> <p>9.2. Herramientas de colaboración como los wikis.</p> <p>9.3. Herramientas y servicios de micropublicación como twitter, Instagram, etc.</p> <p>9.4. Herramientas de almacenamiento y compartición de documentos como GoogleDrive,Dropbox, etc.</p> <p>9.5. Herramientas de publicación de contenidos como SlideShare, etc.</p> <p>9.6. Herramientas de publicación, edición y compartición de fotografías y recursos gráficos como Flickr, Picasa, etc.</p> <p>9.7. Otras aplicaciones y servicios.</p> <p>9.8. Identidad digital, presencia en</p>	<p>Examen en el que el alumno demuestre el conocimiento de las aplicaciones Web 2.0 de forma segura y responsable.</p> <p>(25%)</p> <p>Blog del alumno actualizado con las actividades hechas en clase y publicadas.</p> <p>(15%)</p>

		<p>redes sociales de forma segura y responsable.</p> <p><b>1 Competencia lingüística.</b> <b>2 Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología.</b> <b>3 Competencia digital.</b> <b>4 Aprender a aprender.</b> <b>5 Competencias sociales y cívicas.</b></p>	
--	--	--	--

I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos			
Tecnología, programación y robótica. 1º E.S.O.		Primer Trimestre (3 sesiones)	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/ <i>competencias clave</i>	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación (%)
<p><b>Bloque 1. Programación</b></p> <p>1. Internet: Uso seguro de Internet.</p>	<p><b>Bloque 1. Programación</b></p> <p>1. Mantener y optimizar las funciones principales de un ordenador, tableta o teléfono móvil en los aspectos referidos a su uso, su seguridad y a las funciones del sistema operativo.</p>	<p>1.1. Utiliza y gestiona un ordenador bajo un sistema operativo Windows y/o una distribución de Linux u otro sistema operativo.</p> <p>1.2. Instala y desinstala de manera segura software básico (ofimática, antivirus, diseño gráfico, robótica y simuladores tecnológicos).</p> <p>1.3. Utiliza adecuadamente los dispositivos electrónicos como fuente de información y para crear contenidos.</p> <p>1.4. Usa, con soltura, aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar presentar y publicar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.</p> <p>1.5. Emplea con destreza aplicaciones informáticas de ofimática (procesador</p>	<p>El alumno utiliza el equipo informático asignado y lo mantiene sin necesidad de intervención del profesor. Utiliza el equipo para todas sus actividades.</p> <p>(10%)</p>

		<p>de textos, hoja de cálculo, presentaciones) para la presentación de sus trabajos.</p> <p>1.6. Reconoce los riesgos informáticos y gestiona adecuadamente las aplicaciones de seguridad.</p> <p><b>1 Competencia lingüística.</b> <b>3 Competencia digital.</b> <b>4 Aprender a aprender.</b> <b>5 Competencias sociales y cívicas.</b></p>	
--	--	---	--

I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos			
Tecnología, programación y robótica. 1º E.S.O.		Primer Trimestre (2 sesiones)	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/ <i>competencias clave</i>	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación (%)
<p><b>Bloque 4. Internet</b></p> <p>1. Internet: Uso seguro de Internet.</p>	<p><b>Bloque 4. Internet</b></p> <p>8. Identificar y actuar poniéndolo en conocimiento de los adultos responsables las amenazas, riesgos y conductas inapropiadas en Internet.</p>	<p>8.1. Suplantación y phishing.</p> <p>8.2. Acoso, abuso, cyberbullying, sexting y otras actuaciones ilegales.</p> <p>8.2.1. Reconoce la diferencia entre “abuso” y “delito” y responde adecuadamente poniéndolo en conocimiento de un adulto responsable.</p> <p>8.3. Spam y comunicaciones no solicitadas.</p> <p>8.4. Comunica a un adulto responsable cualquier situación anómala que detecta en el uso de Internet.</p> <p><b>1 Competencia lingüística.</b>  <b>3 Competencia digital.</b>  <b>4 Aprender a aprender.</b>  <b>5 Competencias sociales y cívicas.</b></p>	<p>Examen en el que el alumno demuestre su conocimiento sobre los riesgos y amenazas de internet.</p> <p>(15%)</p>

I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos			
Tecnología, programación y robótica. 1º E.S.O.		Primer Trimestre (2 sesiones)	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/ <i>competencias clave</i>	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación (%)
<b>Bloque 4. Internet</b>  2. Privacidad y responsabilidad digital.	<b>Bloque 4. Internet</b>  6. Señalar los derechos fundamentales y deberes de acuerdo con la legislación española en la materia (LOPD, LSSI, etc.)	6.1. Ley de Protección de Datos  6.2. Ley de Servicios de la Sociedad de la Información  6.3. Leyes de Propiedad Intelectual  <b>1 Competencia lingüística.</b> <b>3 Competencia digital.</b> <b>5 Competencias sociales y cívicas.</b> <b>7 Conciencia y expresiones culturales.</b>	Examen en el que el alumno demuestra los conocimientos asimilados sobre las Leyes españolas LOPD, LSSI Y LPI  (5%)

I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos			
Tecnología, programación y robótica. 1º E.S.O.		Primer Trimestre (5 sesiones)	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/ <i>competencias clave</i>	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación (%)
<p><b>Bloque 3. Robótica – electrónica y control</b></p> <p>7. Electricidad y circuitos eléctricos en continua. - Análisis, simulación, montaje y medida de circuitos eléctricos.</p>	<p><b>Bloque 3. Robótica – electrónica y control</b></p> <p>1. Analizar y diseñar circuitos eléctricos en continua.</p>	<p>1.1. Clasifica los elementos básicos de un circuito eléctrico en continua: generadores, resistencias, conmutadores, bombillas.</p> <p>1.2. Interpreta el significado y calcula las magnitudes que explican el funcionamiento de dichos circuitos: tensión, intensidad, resistencia eléctrica, potencia y energía.</p> <p>1.3. Distingue el significado del circuito abierto y del cortocircuito.</p> <p><b>1 Competencia lingüística.</b> <b>2 Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología.</b> <b>3 Competencia digital.</b> <b>4 Aprender a aprender.</b></p>	<p>Examen en el que el alumno reconoce y define los elementos de un circuito eléctrico, su utilidad, realiza cálculos de magnitudes en circuitos sencillos.</p> <p>(20%)</p>

I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos			
Tecnología, programación y robótica. 1º E.S.O.		Primer Trimestre (5 sesiones)	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/ <i>competencias clave</i>	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación (%)
<p><b>Bloque 3. Robótica – electrónica y control</b></p> <p>7. Electricidad y circuitos eléctricos en continua. - Análisis, simulación, montaje y medida de circuitos eléctricos.</p>	<p><b>Bloque 3. Robótica – electrónica y control</b></p> <p>3. Emplear herramientas y recursos informáticos adecuados en el proceso de diseño y para generar la documentación asociada al proceso tecnológico.</p>	<p>3.5. Emplea programas de simulación para comprobar cálculos y verificar el funcionamiento de los diseños.</p> <p><b>2 Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología.</b> <b>3 Competencia digital.</b> <b>4 Aprender a aprender.</b></p>	<p>El alumno realiza las prácticas de circuitos eléctricos propuestas con Crocodile Clips.</p> <p>(10%)</p>

I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos			
Tecnología, programación y robótica. 1º E.S.O.		Segundo Trimestre ( 2 sesiones)	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/ <i>competencias clave</i>	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación (%)
<b>Bloque 1. Programación</b>  3. Herramientas de programación por bloques	<b>Bloque 1. Programación</b>  2. Analizar los diferentes niveles de lenguajes de programación	2.1. Identifica las características de los lenguajes de programación de bajo nivel.  2.2. Describe las características de los lenguajes de programación de alto nivel.  2.3. Reconoce las diferencias entre las diferentes formas de ejecución de los programas informáticos.  <b>1 Competencia lingüística.</b> <b>2 Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología.</b> <b>3 Competencia digital.</b>	Examen en el que se valora el conocimiento de los distintos niveles de lenguajes de programación.  (10%)

I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos			
Tecnología, programación y robótica. 1º E.S.O.		Segundo Trimestre (18 sesiones)	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/ <i>competencias clave</i>	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación (%)
<p><b>Bloque 1. Programación</b></p> <p>3. Herramientas de programación por bloques</p>	<p><b>Bloque 1. Programación</b></p> <p>3. Utilizar con destreza un entorno de programación gráfica por bloques</p>	<p>3.1. Describe el proceso de desarrollo de una animación o un juego y enumera las fases principales de su desarrollo.</p> <p>3.2. Emplea, con facilidad, las diferentes herramientas básicas del entorno de programación.</p> <p>3.3. Sitúa y mueve objetos en una dirección dada.</p> <p>3.4. Inicia y detiene la ejecución de un programa.</p> <p>3.5. Modifica, mediante la edición, la apariencia de objetos. Crea nuevos objetos: actores, fondos y sonidos.</p> <p>3.6. Maneja, con soltura, los principales grupos de bloques del entorno.</p> <p>3.7. Utiliza, con facilidad, los comandos de control de ejecución: condicionales y</p>	<p>Examen en el que el alumno elabora un programa de Scratch completo con objetos, disfraces, escenarios, movimiento, colisiones y eventos.</p> <p>(40%)</p> <p>Prácticas de programación con Scratch compartidas a través de su blog.</p> <p>(50%)</p>

		<p>bucles.</p> <p>3.8. Emplea de manera adecuada variables y listas.</p> <p>3.9. Usa, con soltura, la interacción entre los elementos de un programa.</p> <p>3.10. Analiza el funcionamiento de un programa a partir de sus bloques.</p> <p>3.11. Identifica y considera las implicaciones del “diseño para todos” para los programas que realiza.</p> <p><b>2 Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología.</b></p> <p><b>3 Competencia digital.</b></p> <p><b>4 Aprender a aprender.</b></p> <p><b>6 Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</b></p>	
--	--	--	--

I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos			
Tecnología, programación y robótica. 1º E.S.O.		Tercer Trimestre (18 sesiones)	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/ <i>competencias clave</i>	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación (%)
<p><b>Bloque 1. Programación</b></p> <p>4. Aplicaciones para dispositivos móviles.</p>	<p><b>Bloque 1. Programación</b></p> <p>4. Desarrollar y programar aplicaciones móviles sencillas en entornos de programación por bloques</p>	<p>4.1. Describe el proceso de diseño de una aplicación para móviles y las fases principales de su desarrollo.</p> <p>4.2. Utiliza con precisión las diferentes herramientas del entorno de desarrollo.</p> <p>4.3. Distingue los diferentes tipos de datos y sus formas de presentación y almacenamiento.</p> <p>4.4. Clasifica los objetos disponibles, sus métodos y eventos.</p> <p>4.5. Identifica las posibilidades de interacción con los sensores de los que dispone un terminal móvil.</p> <p>4.6. Reconoce y evalúa las implicaciones del “diseño para todos” para los programas que realiza.</p> <p>4.7. Desarrolla aplicaciones informáticas</p>	<p>Examen en el que el alumno elabora un programa de AppInventor completo con objetos, disfraces, escenarios, movimiento, colisiones y eventos.</p> <p>(30%)</p> <p>Prácticas de programación con AppInventor compartidas a través de su blog.</p> <p>(40%)</p>

		<p>para su ejecución en dispositivos móviles utilizando diferentes sensores y elementos de interfaz.</p> <p>4.8. Describe las características y normas de publicación de diferentes plataformas para la publicación de aplicaciones móviles.</p> <p><b>2 Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología.</b></p> <p><b>3 Competencia digital.</b></p> <p><b>4 Aprender a aprender.</b></p> <p><b>5 Competencias sociales y cívicas.</b></p> <p><b>6 Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</b></p>	
--	--	---	--

I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos			
Tecnología, programación y robótica. 1º E.S.O.		Tercer Trimestre (2 sesiones)	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/ <i>competencias clave</i>	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación (%)
<p><b>Bloque 2. Tecnología</b></p> <p>5. Proyectos tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fases del proyecto tecnológico y su documentación</li> <li>- Representación gráfica en proyectos tecnológicos.</li> <li>- Innovación y creatividad tecnológica.</li> <li>- Proyectos de desarrollo de aplicaciones informáticas.</li> </ul>	<p><b>Bloque 2. Tecnología</b></p> <p>1. Describir las fases y procesos del diseño de proyectos tecnológicos</p>	<p>1.1. Analiza los objetos y sistemas técnicos para explicar su funcionamiento, distinguir sus elementos y las funciones que realizan.</p> <p>1.2. Enumera las fases principales del proyecto tecnológico y planifica adecuadamente su desarrollo.</p> <p><b>1 Competencia lingüística.</b>  <b>3 Competencia digital.</b>  <b>4 Aprender a aprender.</b>  <b>5 Competencias sociales y cívicas.</b>  <b>6 Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</b></p>	<p>Examen sobre las fases del proyecto tecnológico aplicados a un producto tecnológico.</p> <p>(15%)</p>

I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos			
Tecnología, programación y robótica. 1º E.S.O.		Tercer Trimestre (5 sesiones)	
Contenidos	c	Estándares de aprendizaje/ <i>competencias clave</i>	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación (%)
<b>Bloque 2. Tecnología</b>  6. Materiales de uso tecnológico	<b>Bloque 2. Tecnología</b>  7. Demostrar tener destrezas técnicas en el uso de materiales, herramientas y máquinas en la construcción de prototipos respetando las normas de seguridad e higiene en el trabajo.	7.1. Explica cómo se puede identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.  7.2. Respeta las normas de seguridad eléctrica y física.  7.3. Utiliza con precisión y seguridad los sistemas de corte y fijación.  <b>2 Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología.</b> <b>4 Aprender a aprender.</b> <b>5 Competencias sociales y cívicas.</b> <b>6 Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</b>	Realización de un proyecto de una caja de herramientas de madera construido en el taller, trabajando en equipo y respetando las normas de higiene y seguridad.  (15%)

## 20 – Plan de actuación en el mes de Junio

Para los alumnos suspensos, en el mes de Junio se dará tiempo en clase para que realicen las actividades obligatorias pendientes de superación y se atenderán a las cuestiones que surjan a demanda de los mismos sobre los contenidos pendientes de superación de la asignatura

Para los alumnos aprobados, se propone crear una Gimkana digital basada en códigos QR como complemento a la actividad de programación en Android basada en ApplInventor.