

PROGRAMACIÓN TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3º ESO
CURSO 2023 2024

MATERIA: TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 3º E.S.O.

Fecha de actualización

1 DE OCTUBRE DE 2023

Referencia normativa:

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril

Orden ECD/1173/2022, de 2 de agosto

ÍNDICE

- A) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS**
- B) CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS**
- c) PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CON ESPECIAL ATENCIÓN AL CARÁCTER FORMATIVO DE LA EVALUACIÓN Y A SU VINCULACIÓN CON LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**
- d) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**
- E) CARACTERÍSTICAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL, CRITERIOS PARA SU VALORACIÓN, ASÍ COMO CONSECUENCIAS DE SUS RESULTADOS EN LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y, EN SU CASO, EL DISEÑO DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
- F) ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNADO QUE LAS PRECISE**
- g) PLAN DE SEGUIMIENTO PERSONAL PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONA, DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN EL ARTÍCULO 19.4 DE ESTA ORDEN**
- H) PLAN DE REFUERZO PERSONALIZADO PARA MATERIAS O ÁMBITOS NO SUPERADOS, DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN EL ARTÍCULO 20 DE ESTA ORDEN**
- I) ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS: ORGANIZACIÓN, RECURSOS, AGRUPAMIENTOS, ENFOQUES DE ENSEÑANZA, CRITERIOS PARA LA ELABORACIÓN DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y OTROS ELEMENTOS QUE SE CONSIDEREN NECESARIOS**
- J) CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR ESTABLECIDO EN EL PROYECTO CURRICULAR DE ETAPA**
- K) CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES ESTABLECIDO EN EL PROYECTO CURRICULAR DE ETAPA**
- L) CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES RECOGIDAS EN EL PROYECTO CURRICULAR DE ETAPA**
- M) EN SU CASO, MEDIDAS COMPLEMENTARIAS QUE SE PLANTEAN PARA EL TRATAMIENTO DE LAS MATERIAS O ÁMBITOS DENTRO DE PROYECTOS O ITINERARIOS BILINGÜES O PLURILINGÜES, O DE PROYECTOS DE LENGUAS Y MODALIDADES LINGÜÍSTICAS PROPIAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN.**
- N) MECANISMOS DE REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS PPDD EN RELACIÓN CON LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y PROCESOS DE MEJORA**
- Ñ) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PROGRAMADAS POR CADA DEPARTAMENTO, EQUIPOS DIDÁCTICO U ÓRGANO DE COORDINACIÓN DIDÁCTICA QUE CORRESPONDA, DE ACUERDO CON EL PROGRAMA ANUAL DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES ESTABLECIDAS POR EL CENTRO, CONCRETANDO LA INCIDENCIA DE LAS MISMAS EN LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO.**

A) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS

B) CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

UNIDAD 1: Expresión y comunicación técnica. LibreCAD			
COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C4. 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.</p>	<p>4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.</p>	<p>- Realiza croquis de vistas y perspectivas de objetos y elementos sencillos.</p>	<p>- Aplicaciones CAD en 2 y 3D para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos</p> <p>- Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital)</p> <p>- Técnicas de representación gráfica: vistas, acotación y escalas.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> ● Sistemas de representación de objetos ● Acotación ● Vistas ● Perspectivas <p>- Diseño asistido por ordenador en 2D</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Programas de diseño artístico <p>Programas vectoriales</p> <p>- LibreCAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La pantalla de LibreCAD ● Propiedades del dibujo 	

UNIDAD 2: El proyecto técnico

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C1. 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.</p>	<p>1.1. Analizar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.</p> <p>1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de objetos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce las fases del método de proyectos. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - El método de proyectos <ul style="list-style-type: none"> ● La fase tecnológica ● La fase técnica 	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. - Estrategias de búsqueda crítica de información para la investigación y definición de problemas planteados. - Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos. - Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Introducción a la fabricación digital. Impresoras 3D. Respeto de las normas de seguridad e higiene.
<p>C2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinarios y trabajando de forma ordenada y cooperativa, para diseñar, planificar y desarrollar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.</p>	<p>2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce las normas de uso, conservación y seguridad que deben aplicarse en el aula de Tecnología. - Índica los pasos necesarios para realizar una determinada tarea en el diseño y construcción de objetos sencillos. 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Documentos <ul style="list-style-type: none"> ● El anteproyecto ● La memoria ● El informe técnico - El presupuesto - Las normas del trabajo 	
--	--	---	--

UNIDAD 3: : Máquinas

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
C2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinarios y trabajando de forma ordenada y cooperativa, para diseñar, planificar y desarrollar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	2.1. Idear y diseñar soluciones originales a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica de manera genérica los elementos que tiene una máquina. - Resuelve problemas básicos sobre máquinas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o simuladores. - Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinaria.
		<ul style="list-style-type: none"> - Las máquinas <ul style="list-style-type: none"> ● Características ● Partes ● Clasificación <p>Trabajo, energía, potencia y rendimiento</p>	

C3. Aplicar de forma apropiada distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios 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 diferentes necesidades .	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	- Analiza objetos de uso habitual de los alumnos, entendiendo que están formados por máquinas simples.	
		- Máquinas simples <ul style="list-style-type: none"> ● La palanca ● El plano inclinado ● La rueda ● La polea - El tornillo	

UNIDAD 4: Electricidad y magnetismo

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
------------------	------------------------	-----------------------------------	-----------------

<p>C3. Aplicar de forma apropiada distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios 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.</p>	<p>3.2. Medir y realizar cálculos de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos, comprobando la coherencia de los datos obtenidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interpreta esquemas de circuitos eléctricos sencillos - Identifica las magnitudes eléctricas básicas y conoce la unidad de medida correspondiente. - Describe los componentes mínimos necesarios para montar un circuito eléctrico. - Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión. - Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos. - Diseña utilizando simbología adecuada circuitos eléctricos básicos. - 	<ul style="list-style-type: none"> - Electricidad y electrónica básica para montar esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.
		<ul style="list-style-type: none"> - El circuito eléctrico <ul style="list-style-type: none"> ● Componentes ● Representación gráfica ● Tipo de conexionado de receptores - Magnetismo y Electromagnetismo - El motor eléctrico <ul style="list-style-type: none"> ● Partes ● Funcionamiento - Magnitudes eléctricas básicas <ul style="list-style-type: none"> ● Ley de Ohm - Potencia y energía eléctrica 	

UNIDAD 5: La energía y su transformación

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C7. 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.</p>	<p>7.1. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los elementos de las diferentes centrales y describe brevemente su funcionamiento. - Identifica los efectos medioambientales ocasionados por la producción de energía eléctrica. - Conoce el funcionamiento de los motores térmicos e identifica sus componentes. - Identifica la energía eléctrica como modo de transformación de otras energías. <ul style="list-style-type: none"> - Fuentes de energía - Abastecimiento y consumo energético - La central eléctrica - Las centrales térmicas convencionales - Las centrales nucleares - Producción de energías renovables <ul style="list-style-type: none"> ● Centrales hidráulicas ● Centrales solares térmicas ● Centrales fotovoltaicas ● Energía eólica ● Energía geotérmica ● Energía mareomotriz 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes. - Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible

UNIDAD 6: Control eléctrico y electrónico

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C3. Aplicar de forma apropiada distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios 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.</p>	<p>3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.</p>	<p>-</p> <p>- Identifica los diferentes componentes utilizados en la implementación de circuitos electrónicos.</p> <hr/> <p>- Componentes electrónicos</p> <p>- Resistencias fijas</p> <p>- Resistencias variables</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potenciómetros • LDR, NTC y PTC 	<p>- Electricidad y electrónica básica para montar esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.</p>

UNIDAD 7: Digitalización del entorno personal de aprendizaje

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C6. 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.</p>	<p>6.1. Usar de manera eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.</p> <p>6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explica de forma coherente qué es Internet, su estructura y su funcionamiento. - Crea y edita documentos de texto para la realización de trabajos concretos. - Intercambia información e interactúa con compañeros y profesor a través de plataformas web. - Realiza la publicación de los contenidos del proyecto técnico, utilizando las herramientas adecuadas. - Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información y conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo. - Diseña una hoja de cálculo simple y realiza operaciones sencillas con ella. 	<p>-Dispositivos digitales. Elementos del hardware y software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.</p> <p>- Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación. Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.</p> <p>- Herramientas de edición y creación de contenidos. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.</p> <p>- Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.</p>
<p>C1. 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.</p>	<p>1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hardware y software <ul style="list-style-type: none"> • Componentes del hardware • Funcionamiento del ordenador • Instalación de aplicaciones y mantenimiento básico - Internet <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas 2.0 • Estructura y funcionamiento de Internet • Seguridad en la Red • Amenazas, riesgos y conductas inapropiadas en Internet - Producción de documentos <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo con documentos de texto • Trabajo con presentaciones • Trabajo con hojas de cálculo 	<p>- Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos (ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados, adicciones, etc).</p> <p>-Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos.</p>

UNIDAD 8: Tecnología de control

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C5. 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.</p>	<p>5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a Internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica cada uno de los componentes de un sistema de control. - Conoce los tipos de sistemas de control. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Del algoritmo al programa - Las placas de control - Placa Micro:bit - Placa Arduino - Placas compatibles con Arduino - Placa Imagina Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemas de control programado. Montaje físico y/o uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos. Internet de las cosas. - Fundamentos de la robótica. Montaje, control programado de robots de manera física o por medio de simuladores. - Autoconfianza e iniciativa. El error, la reevaluación y la depuración como parte del proceso de aprendizaje.

UNIDAD 9: Programación de aplicaciones para dispositivos móviles

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C5. 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.</p>	<p>5.1. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición y módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Define alguno de los componentes de un programa informático para dispositivos móviles. - Identifica la tecnología <i>bluetooth</i> para poder conectar dispositivos entre sí mediante la creación de una aplicación con App Inventor <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Creación de aplicaciones para dispositivos móviles <ul style="list-style-type: none"> • App Inventor Designer • App Inventor Blocks Editor - Entorno de trabajo <ul style="list-style-type: none"> • Interfaz de App Inventor - Manejo básico del programa <ul style="list-style-type: none"> • Conexión con <i>bluetooth</i> • Sensores 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones informáticas sencillas para ordenador y dispositivos móviles e introducción a la inteligencia artificial.

c) PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CON ESPECIAL ATENCIÓN AL CARÁCTER FORMATIVO DE LA EVALUACIÓN Y A SU VINCULACIÓN CON LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

● Análisis de la producción de los alumnos

CATEGORÍA	4 Sobresaliente	3 Notable	2 Bien/Suficiente	1 Insuficiente
ACTITUD EN CLASE	<ul style="list-style-type: none"> - Actitud positiva hacia la asignatura. - Atiende a las explicaciones. - Se esfuerza en las actividades y proyectos. 	Actitud positiva hacia la asignatura. <ul style="list-style-type: none"> - A veces se despista en las explicaciones. - Casi siempre se esfuerza en las actividades y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actitud positiva aunque a veces es pasiva. - Se despista algunas veces. - A veces se esfuerza en las actividades y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actitud pasiva o negativa en las clases. - No suele atender a las explicaciones. - No se esfuerza en las actividades y proyectos.
REALIZACIÓN DE EJERCICIOS Y DEBERES	<ul style="list-style-type: none"> - Siempre hace los ejercicios y/o deberes. - Se nota que están trabajados. - Orden y limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Suele hacer casi siempre los ejercicios y/o deberes. - Suelen estar trabajados. - Orden y limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> - A veces hace los ejercicios y/o deberes. - No están muy trabajados. - Con algo de orden y limpieza 	<ul style="list-style-type: none"> - No hace los ejercicios y/o deberes casi nunca. - No se esfuerza. - Poco orden y limpieza.
PARTICIPACIÓN ACTIVA	<ul style="list-style-type: none"> - Levanta la mano y participa. - Pregunta dudas e investiga. - Sale voluntario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Suele levantar la mano y participa. - A veces pregunta dudas e investiga. - Sale voluntario. 	<ul style="list-style-type: none"> - A veces levanta la mano y participa. - A veces pregunta dudas e investiga. - A veces sale voluntario. 	<ul style="list-style-type: none"> - No levanta la mano y participa sólo a veces. - No pregunta dudas ni investiga. - No sale voluntario.
PUNTUALIDAD Y PREPARACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Es puntual. - Tiene el material preparado 	<ul style="list-style-type: none"> - Casi siempre es puntual. - Casi siempre tiene el material preparado. 	<ul style="list-style-type: none"> - A veces es puntual. - A veces tiene el material preparado 	<ul style="list-style-type: none"> - Casi nunca es puntual. - Casi nunca tiene el material preparado.

- **Pruebas escritas/orales específicas**

Categoría	Sobresaliente	Notable	Suficiente	Insuficiente
Desarrolla los saberes básicos asociados al criterio de evaluación y responde a las preguntas planteadas	Contesta correctamente todas las preguntas sobre los saberes básicos	Contesta correctamente el 75% de las preguntas sobre los saberes básicos	Contesta correctamente la mitad de las preguntas sobre los saberes básicos	La mayor parte de respuestas no están relacionadas con los saberes básicos
Conoce los conceptos asociados al criterio de evaluación	Conoce todos los conceptos clave	Conoce correctamente el 75% de los conceptos clave	Conoce correctamente la mitad de los conceptos clave	No conoce la mayor parte de los conceptos clave

d) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

COMP ESPECÍF	CRIT	PONDERACIÓN %	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	TRIMESTRE
C1	CRIT 1.1	10%	Prueba escrita	2	1º
	CRIT 1.2				
	CRIT 1.3	2,5%	Análisis de las producciones de los alumnos	7	1ª
		2,5%	Prueba escrita		
C2	CRIT 2.1	5%	Prueba escrita	3	2º
	CRIT 2.2	5%	Prueba escrita	2	1º
C3	CRIT 3.1	15%	Prueba escrita	6	3ª
		5%	Análisis de las producciones de los alumnos	3	2ª
	CRIT 3.2	15%	Prueba escrita	4	3ª
C4	CRIT 4.1	10%	Prueba escrita	1	1º
C5	CRIT 5.1	5%	Análisis de las producciones de los alumnos	9	3ª
	CRIT 5.2	5%	Análisis de las producciones de los alumnos	8	
C6	CRIT 6.1	5%	Prueba escrita	7	2ª
	CRIT 6.2	5%	Análisis de las producciones de los alumnos (SA)		
C7	CRIT 7.1	10%	Prueba escrita	5	2ª
		100 %			

La calificación del alumno será el resultado de la suma ponderada de los instrumentos de evaluación utilizados en la materia. En el caso que el alumno no supere alguno de los aprendizajes mínimos se realizará una recuperación a través de los instrumentos de evaluación correspondientes. Es obligatorio la realización y la entrega en tiempo y forma de todas las producciones.

Los alumnos tendrán derecho a conocer estos Criterios de calificación y a ser informados acerca de su proceso de evaluación. Del mismo modo, tendrán el derecho a reclamar al Profesor y, si fuera procedente al Departamento, la objetividad de las calificaciones y evaluaciones.

E) CARACTERÍSTICAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL, CRITERIOS PARA SU VALORACIÓN, ASÍ COMO CONSECUENCIAS DE SUS RESULTADOS EN LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y, EN SU CASO, EL DISEÑO DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En el Drive “Dpto de Tecnología Curso 2023/24” hay una carpeta con el Google Forms utilizado para la prueba inicial.

Como consecuencia del resultado de esta evaluación inicial se tomarán las medidas oportunas para afrontar con éxito todo el proceso de enseñanza- aprendizaje. A modo de ejemplo:

- Agrupaciones de alumnos.
- Compañero de apoyo.
- Relación de actividades de refuerzo que concreten los estándares mínimos necesarios, y que sirva de base para que un alumno esté en condiciones de comenzar con la materia.

F) ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNADO QUE LAS PRECISE

El proceso de enseñanza-aprendizaje propuesto incorpora una gran variedad de tipos de actividades que permiten la diversidad de agrupamientos y la adquisición de aprendizajes a distinto nivel en función del punto de partida y las posibilidades de los alumnos. Muchas de estas actividades se plantean como problemas prácticos, para los que caben diferentes soluciones según los enfoques adoptados por cada grupo de alumnos, lo cual permite afrontar y resolver los problemas desde diferentes capacidades e intereses.

La tarea de detectar el alumnado que va a necesitar a lo largo del curso una adaptación curricular correrá a cargo del profesor del aula, del equipo docente y del Departamento de Orientación, basándose en sus informes. La programación de las adaptaciones será realizada por el Departamento de Tecnología apoyado por el Departamento de Orientación.

A todos aquellos alumnos que tengan alguna dificultad para superar los estándares mínimos de aprendizaje se les aplicará un programa de actuación individualizado, utilizando, según las necesidades del alumno, algunos de los métodos que aparecen a continuación:

- Plantear actividades con diferentes niveles de dificultad adaptándolas al alumno/a. (1)
- Guiar en mayor o menor medida el proceso de resolución. (2)
- Realizar un reparto de tareas de forma que a alguno de estos alumnos sólo se les ofrezca ejecutar cierto tipo de tareas. (3)
- Controlar, atender y ayudar dentro de la clase. (4)
- Interesar y estimular al alumnado para que superen la inhibición a la hora de ejecutar ciertas tareas. (5)
- Entregar fichas con actividades para trabajar los estándares mínimos de aprendizaje y facilitar al alumno que lo requiera la adquisición de las competencias básicas. (6)
- Entregar fichas con actividades de mayor dificultad en su resolución, por el tratamiento de otros contenidos relacionados con los del curso, etc. (7)
- Realizar planes individuales dirigidos a alumnos que lo requieren (extranjeros, incorporación tardía, necesidades educativas especiales y superdotación). (8)

- Proponer trabajos de investigación que permitan la profundización en la temática. (9)
- Dar instrucciones por escrito y en voz alta. (10)
- Situar al alumno en una buena ubicación en el aula. (11)
- Usar imágenes y gráficas para crear un interés visual. (12)
- Otorgar más tiempo en los exámenes. (13)
- Ofrecer alternativas a las respuestas escritas, como poder responder de manera oral. (14)
- Usar diferentes maneras de responder las preguntas, como encerrar en un círculo las respuestas en lugar de completar un espacio en blanco (15)
- Proponer trabajos de investigación que permitan la profundización en la temática.(16)
- Recomendar lecturas y consultas de forma libre que despierten el interés del alumnado por ampliar el conocimiento, aunque haciéndolo a su propio ritmo. La aproximación a diversos temas mediante curiosidades y hechos sorprendentes estimula que los alumnos puedan continuar el trabajo más allá del aula y de manera totalmente adaptada a sus necesidades o habilidades. (17)

Para los alumnos que tengan necesidades educativas especiales derivadas de sobredotación intelectual, también se realizará la correspondiente adaptación. Se les proporcionarán todos los recursos necesarios para ampliar sus conocimientos.

En el momento de realización de esta versión de la programación no se estima necesario la realización de adaptaciones (significativas y no significativas) para el alumnado de 3ºESO. No obstante, una vez recabada la información proporcionada por el departamento de orientación, se realizará especial seguimiento al siguiente alumnado al que se les aplicará una o varias de las indicaciones metodológicas indicadas anteriormente. En caso de que, como consecuencia del desarrollo del curso, se identifique la necesidad de practicar adaptaciones específicas quedarán aquí referenciadas.

G) PLAN DE SEGUIMIENTO PERSONAL PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONA, DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN EL ARTÍCULO 19.4 DE ESTA ORDEN

El establecido en el Proyecto Curricular de la ESO en su Anexo I correspondiente.

H) PLAN DE REFUERZO PERSONALIZADO PARA MATERIAS O ÁMBITOS NO SUPERADOS, DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN EL ARTÍCULO 20 DE ESTA ORDEN

El establecido en el Proyecto Curricular de la ESO en su Anexo I correspondiente.

I) ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS: ORGANIZACIÓN, RECURSOS, AGRUPAMIENTOS, ENFOQUES DE ENSEÑANZA, CRITERIOS PARA LA ELABORACIÓN DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y OTROS ELEMENTOS QUE SE CONSIDEREN NECESARIOS

En cada apartado de las Unidades Didácticas, el profesor hará una introducción del mismo, destacando los aspectos más importantes. Se proporcionará a los alumnos una visión general de los contenidos con el objeto de facilitar su asimilación.

I.1 ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las principales actividades de enseñanza-aprendizaje serán las siguientes:

- Exposición en clase de los aspectos teóricos de la U.D.
- Utilización de Internet para obtener información sobre la U.D que se esté trabajando.
- Realización de actividades en clase relacionadas con cada U.D.
- Exposición de los trabajos de grupo y debate colectivo.
- Utilización del Classroom

I.2 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Libro de texto: "Tecnología II" de la editorial EDEBE, Proyecto BESSEMER

Cuaderno de ejercicios: "Tecnología y Digitalización II " Editorial TEIDE

Medios audiovisuales: presentaciones de diferentes editoriales.

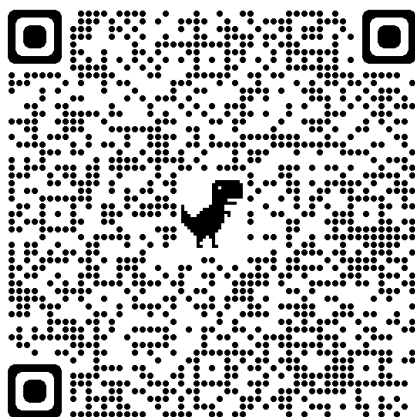
Vídeos didácticos y páginas web para la adquisición de aprendizajes sobre uso de materiales y sobre energías *renovables* y ahorro energético, de técnicas sobre manejo de herramientas, de funcionamiento de diversos aparatos, etc.

Medios informáticos: Búsqueda de información en Internet.

I.3 SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Se ha diseñado "**COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA**" que se encuentra en el siguiente enlace:

https://eeda.juntadeandalucia.es/bancorecursos/file/f9f50655-cd56-4dec-b6c0-9c80cff51872/1/COM_3ESO_REA_05_v01.zip/index.html



Y su guía docente en el siguiente enlace:

https://eeda.juntadeandalucia.es/bancorecursos/file/f9f50655-cd56-4dec-b6c0-9c80cff51872/1/COM_3ESO_GUIA_REA_05_v01.zip/4_gua_de_uso_para_el_aula.html

1.- Datos técnicos:

Título: “COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA”

Etaa y nivel: 3º ESO

Materia: TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

Número de sesiones y trimestre: 9 horas y 2º trimestre

Fase	Título de la página	¿Para qué?	Temporalización
1. Movilizar	1. Comenzamos una gran aventura	Presentar el tema de manera que el alumnado se sienta motivado y tenga interés en aprender.	1/2 hora
2. Activar	2. Otra forma de comunicación	Activar las ideas previas necesarias para la realización de la tarea.	1/2 hora
3. Explorar	3. Un mundo por explorar	Explorar el robot maqueen, el editor de código escrito y el lenguaje Python.	1 hora
4. Estructurar	4. Así se hace una página web	Reflexionar, deducir y completar lo descubierto en la fase de exploración.	2 horas
5. Aplicar y comprobar	5. Nos convertimos en webmaster	Llevar a cabo el reto planteado demostrando la asimilación de los aprendizajes adquiridos.	3 horas
6. Concluir	6. Compartimos nuestra página web 7. Sacamos conclusiones	Presentar y reflexionar sobre los aprendizajes adquiridos.	2 horas

2.- Contextualización:

Los alumnos y alumnas utilizarán la aplicación libre **Bluefish** para crear su propia página web, donde mostrarán el trabajo realizado en la materia de **Computación y Robótica**. De la **aplicación Bluefish** conocerán las diferentes opciones que ofrece, menú principal, barra de herramientas HTML, etc. Del **lenguaje HTML** aprenderán la estructura básica de una página web, a utilizar el resaltado de títulos, a insertar una imagen, a utilizar los hipervínculos para acceder a recursos externos, a crear listas ordenadas y desordenadas y a incluir vídeos y sonidos.

Al terminar, los alumnos y alumnas serán capaces de crear su propia página web en forma de **producto final**.

3.- Elementos curriculares involucrados:

C6. 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

6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

4.- Metodología/s utilizadas:

- **Aprender haciendo** (Learning by doing): aprendizaje mediante la construcción de artefactos digitales.
- **Aprendizaje Basado en Retos** (ABR): se plantean retos al estudiante que tiene que solucionar obteniendo un producto final.
- **Tutoría entre iguales**: agrupación de alumnos heterogéneos que trabajan de forma coordinada para resolver una tarea.
- **Aprendizaje cooperativo**.

5.- Enunciado de las actividades: ¿Qué vamos a aprender?

1. **Comprender** el lenguaje con el que están hechas todas las páginas web.
2. **Utilizar** el lenguaje de marcado HTML para publicar nuestros proyectos en la web.
3. **Presentar** la información de manera atractiva y organizada en una web.
4. **Realizar** el ciclo completo desde el diseño de la web hasta la programación y publicación.



6.- Instrumentos de evaluación:

Actividades y ejercicios interactivos

Rúbrica final

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
1. Valoro la importancia de las páginas web como medio de información.	Sería capaz de explicarlo (1)	Lo he entendido y sabría explicarlo con ayuda (0.75)	Lo he entendido pero no sabría explicarlo (0.50)	No lo he entendido (0.00)
2. Conozco los diferentes elementos del editor Bluefish.	Sería capaz de explicarlo (1)	Lo he entendido y sabría explicarlo con ayuda (0.75)	Lo he entendido pero no sabría explicarlo (0.50)	No lo he entendido (0.20)
3. Comprendo el concepto de etiqueta.	Sería capaz de explicarlo (1)	Lo he entendido y sabría explicarlo con ayuda (0.75)	Lo he entendido pero no sabría explicarlo (0.50)	No lo he entendido (0.20)
4. Soy capaz de crear la estructura básica de un documento HTML.	Lo he hecho de manera autónoma (1)	Lo he hecho pero he necesitado ayuda (0.75)	Lo he hecho, pero he necesitado una ayuda continua (0.50)	No he podido hacerlo (0.20)
5. He incorporado imágenes a mi página web.	Lo he hecho de manera autónoma (1)	Lo he hecho pero he necesitado ayuda (0.75)	Lo he hecho, pero he necesitado una ayuda continua (0.50)	No he podido hacerlo (0.00)
6. Sé crear un hiperenlace en mi documento HTML.	Lo he hecho de manera autónoma (1)	Lo he hecho pero he necesitado ayuda (0.75)	Lo he hecho, pero he necesitado una ayuda continua (0.50)	No he podido hacerlo (0.00)
7. Durante la presentación del trabajo, he participado de forma activa.	Lo he hecho de manera autónoma (1)	Lo he hecho pero he necesitado ayuda (0.75)	Lo he hecho, pero he necesitado una ayuda continua (0.50)	No he podido hacerlo (0.20)

J) CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR ESTABLECIDO EN EL PROYECTO CURRICULAR DE ETAPA

La tecnología posee un vocabulario propio. Una parte esencial del desarrollo de los alumnos en los cursos de secundaria, es que aprendan y usen correctamente los términos básicos, técnicos y científicos, necesarios para explicar con propiedad el desarrollo de diferentes procesos y proyectos y el funcionamiento de diferentes mecanismos y sistemas.

Una gran parte de los contenidos de esta materia se desarrollan en grupo, en los que se propicia el debate constructivo de ideas y soluciones por medio de recursos orales, escritos y gráficos. También frente a la clase se animará a la exposición verbal de ideas, por parte de los alumnos, mediante debates que tendrán de fondo los contenidos transversales.

Algunas estrategias para estimular el interés y el hábito de la lectura y de la mejora la expresión oral podrían ser:

Lectura

- Lectura comprensiva del libro de texto.
- Lectura comprensiva de información sobre temas relacionados con las tecnologías. Lectura comprensiva de problemas y situaciones diversas, y traducir al lenguaje científico.
- Lectura comprensiva de expresiones numéricas para elaborar enunciados.
- Lectura de información diversa de las páginas web propuestas para obtener o ampliar información, investigar, acceder a programas de cálculo, experimentar...

- Utilizar estrategias de comprensión lectora:
 - Lectura silenciosa (autorregulación de la comprensión).
 - Traducción del lenguaje cotidiano al lenguaje científico en problemas, en situaciones diversas, y viceversa (elaboración de la información).
 - Elaboración de síntesis, esquemas, resúmenes (conciencia de la propia comprensión).

Expresión oral

- Exposición oral (y escrita) de razonamientos, en actividades y trabajos individuales, actividades en grupo, etc.
- Exponer de forma oral (y escrita), el planteamiento y el desarrollo de la resolución de problemas de diversa índole.
- Expresión adecuada oral de los aprendizajes, utilizando un vocabulario preciso y propio de la ciencia.
- Exposición oral (y escrita) con diferentes finalidades: informar, instruir, compartir, etc.
- Exposición oral del análisis de diferentes elementos, presentes en su libro de texto u otros documentos, tales como imágenes, tablas, esquemas, etc. para describir su significado y sus relaciones entre ellos.

El Departamento de Tecnología debería de disponer de una amplia colección de revistas técnicas y científicas que pueda prestar al alumno para la búsqueda de información. Esto tiene las siguientes virtudes:

- Se utiliza un medio de acceso a la información que no sólo es Internet.
- Informa al alumno de aspectos interesantes de la tecnología de forma amena y atractiva.
- Le abre los ojos a revistas que no conoce ni consulta de forma habitual.

En algunos casos puntuales y dependiendo del trabajo del aula y del alumnado se pueden utilizar otro tipo de recursos de lectura, dirigidos a alumnos con amplias capacidades, como:

- Libros y revistas sobre diseño industrial.

K) CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES ESTABLECIDO EN EL PROYECTO CURRICULAR DE ETAPA

Todos estos temas transversales, son tratados en las Unidades didácticas.

ELEMENTOS TRANSVERSALES	1T	2 T	3 T
COMPRESIÓN LECTORA	X	X	X
EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	X	X	X
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y TIC	X	X	X
EDUCACIÓN EMOCIONAL Y EN VALORES	X	X	X
FOMENTO CREATIVIDAD Y ESPÍRITU CRÍTICO	X	X	X
EDUCACIÓN PARA LA SALUD	X	X	X

L) CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES RECOGIDAS EN EL PROYECTO CURRICULAR DE ETAPA

La asignatura se imparte con el soporte de la aplicación **WORKSPACE**, utilizando como herramienta de trabajo el **Classroom** para desarrollar los saberes básicos de la materia y su posterior evaluación.

M) EN SU CASO, MEDIDAS COMPLEMENTARIAS QUE SE PLANTEAN PARA EL TRATAMIENTO DE LAS MATERIAS O ÁMBITOS DENTRO DE PROYECTOS O ITINERARIOS BILINGÜES O PLURILINGÜES, O DE PROYECTOS DE LENGUAS Y MODALIDADES LINGÜÍSTICAS PROPIAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN.

La materia de Tecnología y Digitalización 3º ESO no entra dentro del programa bilingüe.

N) MECANISMOS DE REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS PPDD EN RELACIÓN CON LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y PROCESOS DE MEJORA

Desde una perspectiva amplia, la evaluación de la programación presentará tres momentos diferenciados:

- a. La comprobación de que la planificación se ha hecho correctamente y se han concretado las unidades didácticas con todos los elementos curriculares prescriptivos incluidos.
- b. El segundo momento alude a la reorientación continua derivada de la aplicación en el aula de la programación didáctica. El docente analizará la adecuación de la programación didáctica al contexto específico del grupo-clase. A partir de dicho análisis se establecerán las medidas de mejora que se consideren oportunas. Las opiniones del alumnado a través de sus evaluaciones del profesorado y de la materia, o las puestas en común son también una referencia importante para una valoración más participativa y compartida del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- c. Por último, tras la aplicación total de la programación, cuando se tenga una mejor perspectiva, se completará la evaluación con los resultados de las evaluaciones del alumnado y la autoevaluación del docente.

Para ello se realizarán diferentes cuestionarios en forma de tablas que sirvan para la evaluación de la programación didáctica.

Cuestionario AP: estará dirigido a la autoevaluación del profesor y recogerá un amplio abanico de indicadores sobre distintos aspectos de la práctica docente y que se agruparán en tres bloques, la planificación, la realización y la evaluación del alumno.

Cuestionario EA: estará dirigido a los alumnos y tendrá como finalidad la evaluación de la práctica docente desde la percepción que tiene de esta el alumno.

Con la información aportada por todos estos cuestionarios, que podrá obtenerse con la periodicidad que se considere oportuna, además de en los momentos del curso comentados, se considerarán los cambios a realizar en la programación. A su vez, esta información será de gran utilidad y es conveniente que aparezca en la memoria final de curso.

PROPUESTA AUTOEVALUACIÓN PROFESORADO

- 1) PLANIFICACIÓN Y PREPARACIÓN DEL APRENDIZAJE EN EL AULA.
 - a. ¿Dispongo de programación de aula?
 - b. ¿Utilizo como referencia la Programación Didáctica?
 - c. ¿Arbitro medidas para atender a la diversidad el aula?
 - d. ¿Preparo estrategias para el uso de las tecnologías de la información y la comunicación?
- 2) CREACIÓN DE UN ENTORNO DE APRENDIZAJE EN EL AULA.
 - a. ¿Contribuyo a crear un clima de respeto, tolerancia y participación?
 - b. ¿Establezco normas claras con la participación del alumnado?
 - c. ¿Dirijo la clase y mantengo el control?
 - d. ¿Consigo una buena dinámica de trabajo?
- 3) PRÁCTICA DOCENTE.
 - a. ¿Realizo la evaluación inicial?
 - b. ¿Explico adecuadamente los mínimos, criterios de evaluación y calificación?
 - c. ¿Domino la materia que imparto?
 - d. ¿La secuenciación y temporalización es correcta?
 - e. ¿Me coordino con los colegas de mi Departamento que imparten mis materias que yo?
 - f. ¿Realizo actividades variadas coherentes con los objetivos planeados?

g. ¿Utilizo recursos didácticos adecuados?

4) RESPONSABILIDADES PROFESIONALES.

- a. ¿Soy puntual en las entradas y salidas de mi horario?
- b. ¿Proporciono con diligencia la información que me requieren los tutores?
- c. ¿Introduzco con suficiente antelación las notas en el programa de gestión?
- d. ¿Mantengo la confidencialidad debida sobre la información de los alumnos?
- e. ¿Me formo sobre aquellos aspectos que creo debo mejorar?

PROPUESTA: EVALUACIÓN PROFESORADO POR PARTE DEL ALUMNO

En el Drive del Dpto Tecnología Curso 2023/24 están los enlaces a los Google Forms creados para la Heteroevaluación del profesorado del departamento,

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe1E_7vAf6whjZ_yivwYT3x7rzSFxNi0LczwPdY0EH4igH39w/viewform?usp=sf_link

Seguimiento de la revisión, modificación y evaluación de la PD durante y al final de curso.

APARTADO DE LA PROGRAMACIÓN	ASPECTO QUE SE DESEA MODIFICAR	JUSTIFICACIÓN	FECHA EN LA QUE SE PROPONE LA MODIFICACIÓN

La programación se ha elaborado a lo largo de todo el curso.

Ñ) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PROGRAMADAS POR CADA DEPARTAMENTO, EQUIPOS DIDÁCTICO U ÓRGANO DE COORDINACIÓN DIDÁCTICA QUE CORRESPONDA, DE ACUERDO CON EL PROGRAMA ANUAL DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES ESTABLECIDAS POR EL CENTRO, CONCRETANDO LA INCIDENCIA DE LAS MISMAS EN LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO.

No se prevén actividades extraescolares.

En Huesca a 2 de Octubre de 2023

Mercedes Labadía

Jefa del Dpto de Tecnología