

**PROGRAMACIÓN TECNOLOGÍA 4º ESO
CURSO 2023 2024**

MATERIA: TECNOLOGÍA

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 4º E.S.O.

Fecha de actualización

11 DE MARZO 2024

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	4
B) CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS	4
C) PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CON ESPECIAL ATENCIÓN AL CARÁCTER FORMATIVO DE LA EVALUACIÓN Y A SU VINCULACIÓN CON LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	14
D) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	15
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	16
F) ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNADO QUE LAS PRECISE	17
G) PLAN DE SEGUIMIENTO PERSONAL PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONA, DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN EL ARTÍCULO 19.4 DE ESTA ORDEN	20
H) PLAN DE REFUERZO PERSONALIZADO PARA MATERIAS O ÁMBITOS NO SUPERADOS, DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN EL ARTÍCULO 20 DE ESTA ORDEN	20
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	22
I.1 ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	22
I.2 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	22
I.3 SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1	23
K) CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES ESTABLECIDO EN EL PROYECTO CURRICULAR DE ETAPA	30
L) CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES RECOGIDAS EN EL PROYECTO CURRICULAR DE ETAPA	31
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. 31**
- N) MECANISMOS DE REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS PPDD EN RELACIÓN CON LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y PROCESOS DE MEJORA 31**
- 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. 34**

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: Desarrollo de Proyectos y fabricación de productos

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C1 Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora.</p>	<p>1.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora.</p> <p>1.2. Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.</p>	<p>AP 1.1.1. Realiza croquis de vistas y perspectivas de objetos y elementos sencillos.</p> <p>AP 1.1.2. Conoce el ciclo de vida de un producto y sus fases.</p> <p>AP 1.2.1. Distingue las aplicaciones de los materiales en función de sus propiedades.</p> <p>AP 1.2.2. Conoce las diversas estrategias de gestión de proyectos.</p>	<p>1. Estrategias y técnicas: – Estrategias de gestión de proyectos colaborativos y técnicas de resolución de problemas iterativas. – Estudio de necesidades del centro, locales, regionales, etc. Planteamiento de proyectos colaborativos o cooperativos. – Técnicas de ideación. – Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas desde una perspectiva interdisciplinar de la actividad tecnológica y satisfacción e interés por el trabajo y la calidad del mismo.</p> <p>2. Productos y materiales: – Ciclo de vida de un producto y sus fases. Análisis sencillos. – Estrategias de selección de materiales en base a sus propiedades o requisitos.</p>

UNIDAD 1: Desarrollo de Proyectos y fabricación de productos

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C1 Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e interactivos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora</p>	<p>1.3. . Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles.</p>	<p>AP 1.3.1. Dibuja las tres vistas principales de un objeto sencillo.</p> <p>AP 1.3.2. Realiza croquis de vistas y perspectivas de objetos y elementos sencillos.</p> <p>AP 1.3.3. Analiza productos tecnológicos desde distintos enfoques.</p> <p>AP 1.3.4. Conoce varias técnicas de fabricación digital.</p>	<p>3. Fabricación:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Herramientas de diseño asistido por computador en tres dimensiones en la representación o fabricación de piezas aplicadas a proyectos. – Técnicas de fabricación manual y mecánica. Aplicaciones prácticas. – Técnicas de fabricación digital. Impresión en tres dimensiones y corte. Aplicaciones prácticas.

UNIDAD 1: Desarrollo de Proyectos y fabricación de productos

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C3 Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias, para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.</p>	<p>3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.</p> <p>3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.</p>	<p>AP 3.1.1. Edita documentos de texto para la realización de trabajos concretos.</p> <p>AP 3.1.2. Intercambia información e interactúa con compañeros y profesor a través de plataformas web.</p> <p>AP 3.1.3. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información y conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.</p> <p>AP 3.1.4. Conoce la estructura y funcionamiento de Internet.</p> <p>AP 3.2.1. Realiza la publicación de los contenidos del proyecto técnico, utilizando las herramientas adecuadas.</p> <p>AP 3.2.2. Conoce la importancia de la Seguridad en la Red</p> <p>AP 3.2.3. Conoce amenazas, riesgos y conductas inapropiadas en Internet.</p>	<p>4. Difusión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación y difusión del proyecto. Elementos, técnicas y herramientas. - Comunicación efectiva: entonación, expresión, gestión del tiempo, adaptación del discurso y uso de un lenguaje inclusivo, libre de estereotipos sexistas.

UNIDAD 2: Instalaciones neumáticas e hidráulicas

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos, para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.</p>	<p>2.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.</p> <p>2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.</p>	<p>AP 2.1.1. Identifica componentes neumáticos a partir de su símbolo.</p> <p>AP 2.1.2. Emplea la simbología y nomenclatura normalizada para representar circuitos hidráulicos y neumáticos cuya finalidad es la de resolver un problema tecnológico.</p> <p>AP 2.2.1. Nombra varias aplicaciones reales que utilizan la tecnología neumática.</p> <p>AP 2.2.2. Conoce y describe las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.</p> <p>AP 2.2.3. Identifica y describe las características, componentes y funcionamiento de los sistemas hidráulicos y neumáticos.</p>	<p>– Neumática básica. Circuitos.</p>

UNIDAD 3: Electrónica analógica

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos, para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.</p>	<p>2.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.</p> <p>2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.</p>	<p>AP 2.1.1. Identifica los diferentes componentes utilizados en la implementación de circuitos electrónicos.</p> <p>AP 2.1.2. Interpreta y maneja simbología de instalaciones eléctricas, calefacción, suministro de agua y saneamiento, aire acondicionado y gas.</p> <p>AP 2.1.3. Calcula el Consumo energético de una vivienda.</p> <p>AP 2.2.1. Enumera los principales elementos de las instalaciones de agua, gas, electricidad y acondicionamiento térmico.</p> <p>AP 2.2.2. Propone medidas de reducción del consumo energético de una vivienda.</p> <p>AP 2.2.3. Resuelve problemas de circuitos con Resistencias serie, paralelo y mixto.</p> <p>AP 2.2.4. Resuelve problemas con Potenciómetros.</p> <p>AP 2.2.4. Identifica una LDR, NTC y PTC.</p>	<p>– Electrónica analógica. Componentes básicos, simbología, análisis y montaje físico y simulador de circuitos elementales.</p>

UNIDAD 4: Electrónica Digital

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de una manera más eficiente.</p>	<p>5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.</p>	<p>AP 5.1.1. Explica la función de los componentes elementales de un circuito electrónico: resistor, condensador y diodo.</p> <p>AP 5.1.2. Conoce la simbología empleada en un circuito eléctrico-electrónico.</p> <p>AP 5.1.3. Obtiene la tabla de la verdad aplicando el Álgebra de Boole a un circuito sencillo.</p> <p>AP 5.1.4. Analiza sistemas automáticos, describiendo sus componentes.</p> <p>AP 5.1.5. Diferencia una señal analógica de una digital.</p> <p>AP 5.1.6. Reconoce las puertas lógicas: OR, AND, NOR y NAND.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Electrónica digital básica. - Elementos mecánicos, electrónicos y neumáticos aplicados a la robótica. Montaje físico o simulado.

UNIDAD 5: Pensamiento computacional, automatización y robótica

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes, para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos.</p>	<p>4.1. Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinarios.</p> <p>4.2. Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como el internet de las cosas, el big data y la inteligencia artificial con sentido crítico y ético.</p>	<p>AP 4.1.1. Conoce los tipos de sistemas de control.</p> <p>AP 4.1.2. Cita distintos sensores: de luz, de temperatura, de contacto.</p> <p>AP 4.1.3. Identifica cada uno de los componentes de un sistema de control.</p> <p>AP 4.1. 4. Representa automatismos sencillos.</p> <p>AP 4.2. 1. Reconoce las placas de control: Placa Microbit, placa Arduino y placa Imagina Scratch.</p> <p>AP 4.2. 2. Identifica los principales componentes de un sistema de control: controladores, sensores y actuadores.</p> <p>AP 4.2.3. Utiliza la Inteligencia artificial y el Big Data.</p> <p>AP 4.2.4. Conoce el Internet de las cosas.</p> <p>AP 4.2. 5. Sabe de forma básica cómo funciona la robótica.</p>	<p>– Componentes de sistemas de control programado: controladores, sensores y actuadores.</p> <p>– El ordenador y los dispositivos móviles como elementos de programación y control. Trabajo con simuladores informáticos en la verificación y comprobación del funcionamiento de los sistemas diseñados. Iniciación a la inteligencia artificial y el big data: aplicaciones. Espacios compartidos y discos virtuales.</p> <p>– Telecomunicaciones en sistemas de control digital: internet de las cosas; elementos, comunicaciones y control. Aplicaciones prácticas.</p> <p>– Robótica. Diseño, construcción y control de robots sencillos de manera física o simulada.</p>

UNIDAD 6: El desarrollo tecnológico

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C6 Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno y aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad, para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología.</p>	<p>6.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.</p> <p>6.2. Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aportan la arquitectura bioclimática y el ecotransporte, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.</p>	<p>AP 6.1.1. Conoce varias medidas de ahorro energético en edificios.</p> <p>AP 6.1.2. Reconoce la obsolescencia y su impacto social y ambiental.</p> <p>AP 6.1.3. Conoce la evolución tecnológica a lo largo de la historia.</p> <p>AP 6.1.4. Identifica el concepto de Tecnología sostenible.</p> <p>AP 6.2.1. Analiza objetos técnicos y su relación con el entorno, interpretando su función histórica y la evolución tecnológica.</p> <p>AP 6.2.2. Interpreta las modificaciones tecnológicas, económicas y sociales en cada periodo histórico ayudándose de documentación escrita y digital.</p>	<p>– Sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y diseño de procesos, de productos y sistemas tecnológicos.</p> <p>– Arquitectura bioclimática y sostenible. Ahorro energético en edificios.</p> <p>– Transporte y sostenibilidad.</p>

UNIDAD 6: El desarrollo tecnológico

COMP. ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES (EN NEGRITA MÍNIMOS)	SABERES BÁSICOS
<p>C6 Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno y aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad, para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología.</p>	<p>6.3. Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.</p>	<p>AP 6.3.1. Identifica los cambios tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad.</p> <p>AP 6.3.2. Elabora juicios de valor frente al desarrollo tecnológico a partir del análisis de objetos, relacionando inventos y descubrimientos con el contexto en el que se desarrollan.</p> <p>AP 6.3.3. Valora el trabajo de voluntariado tecnológico y proyectos de servicio a la comunidad.</p>	<p>– Comunidades abiertas, voluntariado tecnológico y proyectos de servicio a la comunidad.</p>

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
REALIZACIÓN DE EJERCICIOS Y/O TRABAJOS	<ul style="list-style-type: none"> - Siempre hace los ejercicios y/o trabajos. - Se nota que están trabajados. - Orden y limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Suele hacer casi siempre los ejercicios y/o trabajos. - Suelen estar trabajados. - Orden y limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> - A veces hace los ejercicios y/o trabajos. - No están muy trabajados. - Con algo de orden y limpieza 	<ul style="list-style-type: none"> - No hace los ejercicios y/o trabajos casi nunca. - No se esfuerza. - Poco orden y limpieza.

D) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

C.E.	CRITERIO	PONDERACIÓN %	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	U. DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES	TRIMESTR E
C1	CRIT 1.1	10%	Análisis de las producciones de los alumnos	1	10	2 ^a
	CRIT 1.2					
	CRIT 1.3					
C2	CRIT 2.1	10%	Prueba escrita	2	12	1 ^a
	CRIT 2.2					
C2	CRIT 2.1	10%	Prueba escrita	3	12	2 ^a
	CRIT 2.2					
C3	CRIT 3.1	10%	Análisis de las producciones de los alumnos	1	12	1 ^a
	CRIT 3.2					
C4	CRIT 4.1	10%	Análisis de las producciones de los alumnos	5	12	2 ^a
	CRIT 4.2	20%	Análisis de las producciones de los alumnos Situación de Aprendizaje	5	12	3 ^a
C5	CRIT 5.1	20%	Prueba escrita	4	20	3 ^a
C6	CRIT 6.1	10%	Prueba escrita	6	10	1 ^a
	CRIT 6.2					
	CRIT 6.3					
		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 ejercicios de refuerzo y ampliación en el aula. (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)
- Elegir entre una amplia gama de problemas, que sean semejantes respecto a las intenciones educativas. (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)
- Entregar un resumen de la lección que detalle las instrucciones y las actividades. (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)
- Recomendar lecturas y consultas de forma libre que despierten el interés del alumnado por ampliar el conocimiento, aunque haciéndolo a su propio ritmo. (16)
- Se tendrán en cuenta propuestas organizativas y metodológicas: ubicación en el aula, materiales,.. (17)
- Se controlará, atenderá y ayudará dentro de la clase. (18)

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 solo se estima necesario la realización de una adaptación metodológica para un alumno de 4º de ESO. No obstante, una vez recabada la información proporcionada por el departamento de orientación, se realizará especial seguimiento al 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.

Alumno	Grupo	NECESIDADES	Adaptaciones metodológicas

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.

CÓDIGO DEL ALUMNO	CRIT EVAL CON DIFICULTADES EL CURSO ANTERIOR	FECHA DE ELABORACIÓN	PLAN DE SEGUIMIENTO	RECURSOS HUMANOS IMPLICADOS	COMUNICACIÓN A LAS FAMILIAS
		DESPUÉS DE LA EVALUACIÓN INICIAL	UNA VEZ AL MES SE TENDRÁ UNA ENTREVISTA CON EL ALUMNO PARA VER SU PROGRESO	PROFESOR DE REFERENCIA DE SU CLASE DE 4º	DESPUÉS DE LA EVALUACIÓN INICIAL INFORMARÁ EL TUTOR

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.

Si el alumno obtiene un 4 o más nota en la 1ª evaluación, recupera la 1ª parte de Tecnología y Digitalización de 3º de ESO.

Si el alumno obtiene un 4 o más nota en la 2ª evaluación, recupera la 2ª parte de Tecnología y Digitalización de 3º de ESO.

Si el alumno obtiene un 4 o más nota en la Evaluación Final, recupera Tecnología y Digitalización de 3 de ESO.

Si en 4º de ESO no imparte Tecnología, tendrá un examen de recuperación por trimestre de los contenidos de 3º de ESO.

CÓDIGO DEL ALUMNO	CRIT EVAL CON DIFICULTADES EL CURSO ANTERIOR	FECHA DE ELABORACIÓN	PLAN DE SEGUIMIENTO	RECURSOS HUMANOS IMPLICADOS	COMUNICACIÓN A LAS FAMILIAS
		DESPUÉS DE LA EVALUACIÓN INICIAL	SE ENTREGARÁN UNAS FICHAS DE REFUERZO DE LOS CONTENIDOS DEL CURSO ANTERIOR Y UNA VEZ AL MES EL JEFE DE DPTO TENDRÁ UNA ENTREVISTA CON EL ALUMNO PARA VER SU PROGRESO	JEFE DEL DPTO Y PROFESOR DE REFERENCIA	DESPUÉS DE LA EVALUACIÓN INICIAL

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 4" de la editorial EDEBE, Proyecto BESSEMER

Medios audiovisuales: presentaciones de diferentes editoriales.

Videos didácticos y páginas web de información.

Medios informáticos: Búsqueda de información en Internet.

I.3 SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

1.- Datos técnicos:

Título: Robot explota-globos

Etapa y nivel: 4º ESO

Materia/Materias/Ámbitos: Tecnología

Número de sesiones y trimestre: 3º Trimestre. 3 sesiones.

2.- Contextualización:

En la situación de aprendizaje "Robot explota-globos", se busca que los alumnos apliquen programación avanzada de robots mBot en un juego competitivo. El objetivo es programar robots para moverse aleatoriamente dentro de un recinto delimitado por una línea negra en el suelo, explotando globos al detectarlos con el sensor de ultrasonidos y activar un brazo robótico con un alfiler. Se enfocarán en la manipulación de servos, control de sensores y estrategias de movimiento aleatorio. A través de la práctica directa con los robots, la experimentación y la competencia entre equipos, los estudiantes desarrollarán habilidades técnicas, comprensión práctica de la programación y pensamiento estratégico, integrando la diversión en el aprendizaje de la tecnología robótica.

3.- Elementos curriculares involucrados:

Competencia digital: Los estudiantes desarrollarán habilidades digitales al programar y controlar los robots mBot mediante un entorno de programación visual, así como al integrar sensores y manipular servos.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM): La programación de movimientos aleatorios y la utilización del sensor de ultrasonidos implican la aplicación de conceptos matemáticos y científicos, fortaleciendo estas competencias.

Competencia personal, social y de aprender a aprender: La experimentación con la programación de los robots, la optimización de algoritmos y la adaptación a situaciones cambiantes fomentan la capacidad de aprendizaje autónomo y la mejora continua.

Competencia ciudadana: La colaboración en equipos para diseñar estrategias y la competencia entre grupos promueven la interacción social y el respeto a las normas en un contexto de juego.

Competencia emprendedora: La resolución de problemas, la toma de decisiones y la adaptación de estrategias requieren autonomía e iniciativa personal por parte de los estudiantes.

COMP. ESPECÍFICA

C4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes, para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos.

Criterios de evaluación

- 4.1. Diseñar, construir, controlar o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinarios.
- 4.2. Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como el internet de las cosas, el big data y la inteligencia artificial con sentido crítico y ético.

4.- Metodología/s utilizadas:

- **Aprender haciendo** (Learning by doing): aprendizaje mediante el montaje y realización de la programación de un robot mBot.
- **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.
- **Gamificación:** Aplicación de mecánicas de juego con el fin de motivar, comprender y mejorar la participación y superar los desafíos.
- **Aprendizaje cooperativo.**

5.- Enunciado de las actividades:

¡Bienvenidos, estudiantes de Tecnología! En este emocionante proyecto del "Robot explota-globos" tendréis la oportunidad de sumergiros en el fascinante mundo de la robótica y la programación. El desafío consistirá en programar y controlar robots mBot para participar en un juego estratégico lleno de emoción.

Descripción del Desafío: Dentro de un recinto delimitado por una línea negra en el suelo, se colocarán varios globos. Cada equipo programará su robot mBot para moverse aleatoriamente dentro del recinto y explotar los globos al detectarlos con su sensor de ultrasonidos. El robot activará un alfiler en un brazo robótico para explotar el globo y ganará puntos por cada explosión exitosa. Sin embargo, ¡cuidado! El robot no puede salir del recinto. ¡Quedará eliminado si lo hace!

Objetivos de Aprendizaje:

- Desarrollar habilidades avanzadas de programación en robots mBot.
- Aplicar conocimientos en el control de sensores y manipulación de servos.
- Integrar estrategias de movimiento aleatorio para optimizar la explotación de globos.
- Trabajar en equipo para diseñar y ajustar estrategias competitivas.
- Participar en una competencia divertida que refuerce la aplicación práctica de los conceptos aprendidos.

Sesión 1: Introducción y Programación Básica

- Presentación del desafío: Introducción al juego " Robot explota-globos" y objetivos de aprendizaje.
- Formación de equipos y práctica inicial: Organización en equipos y asignación de roles. Práctica inicial de programación para familiarizarse con mBot.

- Conocimiento de mBot y Entorno de Programación: Repaso de capacidades de mBot y entorno de programación. Ejemplos básicos de programación para movimientos y sensores.

Sesión 2: Programación Avanzada y Experimentación

- Revisión de conceptos y resolución de dudas: Repaso de conceptos básicos y resolución de dudas. Aclaración de bloques de código avanzados.
- Programación avanzada y experimentación: Enseñanza y práctica de bloques de código avanzados. Experimentación con la programación avanzada y ajuste de programas.

Sesión 3: Competencia "Robot explota-globos" y Reflexión

- Preparación final y ajustes: Últimos ajustes y pruebas de programas. Revisión de estrategias y tácticas antes de la competencia.
- Competencia "Robot explota-globos": Desarrollo de la competencia con equipos compitiendo para explotar globos. Observación y registro de resultados.
- Reflexión y análisis post-competencia: Reflexión grupal sobre el desempeño de los equipos. Discusión de desafíos enfrentados y soluciones aplicadas.

6.- Instrumento/s de evaluación:

Rúbrica

Ítem a Evaluar	Excelente (2 puntos)	Suficiente (1 punto)	Insuficiente (0 puntos)
Programación de mBot: Movimientos Aleatorios	Implementa con éxito la programación para movimientos aleatorios, creando estrategias efectivas y adaptándose a situaciones cambiantes durante la competencia.	Programa movimientos aleatorios, pero con dificultades ocasionales en la adaptación o estrategias poco efectivas en la competencia.	La programación de movimientos aleatorios no es funcional o presenta problemas recurrentes, afectando negativamente el desempeño del robot en la competencia.
Funcionamiento del Sensor de Ultrasonidos	El sensor de ultrasonidos opera de manera precisa y consistente, proporcionando datos fiables para la detección de globos.	El sensor de ultrasonidos funciona, pero con algunas imprecisiones ocasionales o variabilidad en la detección de globos.	El sensor de ultrasonidos no proporciona datos precisos o presenta problemas recurrentes, afectando negativamente la detección de globos.
Funcionamiento del Sensor de Detección de Línea Negra	El sensor de detección de línea negra opera de manera efectiva, permitiendo al robot mantenerse dentro del recinto delimitado.	El sensor de detección de línea negra funciona, pero con algunas desviaciones ocasionales o dificultades.	El sensor de detección de línea negra no opera correctamente, resultando en salidas del recinto.
Activación del Brazo Robótico	La activación del brazo robótico es precisa y oportuna, explotando los globos de manera efectiva durante la competencia.	La activación del brazo robótico funciona, pero con algunos problemas ocasionales en la precisión o el momento de la explosión de los globos.	La activación del brazo robótico no es efectiva, presentando problemas recurrentes y afectando negativamente la capacidad del robot para explotar los globos.
Colaboración y Estrategia en Equipo	Colabora de manera efectiva en el equipo, asignando y cumpliendo roles, contribuyendo activamente a la estrategia general y mostrando una comunicación clara.	Colabora en el equipo, pero con algunas dificultades en la asignación de roles o en la comunicación, afectando ligeramente la coordinación y estrategia.	La colaboración en el equipo es limitada o presenta problemas significativos, afectando negativamente la coordinación y desempeño en la competencia.

Esta rúbrica ampliada proporciona criterios específicos para evaluar el funcionamiento de los sensores de ultrasonidos y de detección de línea negra, así como la activación del brazo robótico, además de los aspectos previamente evaluados en la situación de aprendizaje "Robot

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 4º 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 está elaborando 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 11 de Marzo de 2024

Mercedes Labadía

Jefa del Dpto de Tecnología