TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

3º E.S.O.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2025/2026

C.E.I.P.S. ISABEL LA CATÓLICA
NAVAS DEL REY

ÍNDICE

1 OBJETIVOS GENERALES....3

2 COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA....5

3 RELACIÓN COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN....10

4 TEMPORALIZACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE....14

4.1 DISTRIBUCIÓN DE LA 1ª EVALUACIÓN....15

4.2 DISTRIBUCIÓN DE LA 2ª EVALUACIÓN....17

4.3 DISTRIBUCIÓN DE LA 3ª EVALUACIÓN....20

4.4 APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LAS EVALUACIONES....23

5 PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN GENERALES....24

6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE MATERIA....26

6.1 CONSIDERACIONES GENERALES....26

6.2 CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN....27

6.3 PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA....29

6.4 SUPERACIÓN DEL CURSO....29

7 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES....31

8 PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE CURSOS ANTERIORES....31

8.1 PLAN DE REFUERZO 32

1 OBJETIVOS GENERALES

De acuerdo a la siguiente base legal:

- *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (LOMLOE)*

- *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria*

- *DECRETO 65/2022, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.*

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2 COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 11.1 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, las competencias clave son las siguientes:

a) Competencia en comunicación lingüística.
b) Competencia plurilingüe.
c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
d) Competencia digital.
e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
f) Competencia ciudadana.
g) Competencia emprendedora.
h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

A continuación, se muestran los descriptores operativos de cada competencia clave:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CCL1	Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
CCL2	Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3	Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4	Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.
CCL5	Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CP1	Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2	A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3	Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
STEM1	Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2	Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
STEM3	Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
STEM4	Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5	Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

COMPETENCIA DIGITAL (CD)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CD1	Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
CD2	Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear saberes básicos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
CD3	Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo saberes básicos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4	Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5	Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CPSAA1	Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
CPSAA2	Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
CPSAA3	Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
CPSAA4	Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
CPSAA5	Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CC1	Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
CC2	Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3	Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
CC4	Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CE1	Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
CE2	Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
CE3	Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CCEC)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CCEC1	Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2	Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3	Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4	Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

3 RELACIÓN COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El DECRETO 65/2022, de 20 de julio, establece, en su Anexo II, las competencias específicas de la asignatura y sus criterios de evaluación. Estas competencias específicas se conectan con los descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTORES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	CCL3 STEM2 CD1 CD4 CPSAA4 CE1	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.
		1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas de diversa índole, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.
		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.
2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando en grupo, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz e innovadora.	CCL1 STEM1 STEM3 CD3 CPSAA3 CPSAA5, CE1 CE3	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces e innovadoras a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares.
		2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, trabajando individualmente o en grupo.
3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo para construir o fabricar soluciones tecnológicas adecuadas que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	STEM2 STEM3 STEM5 CD5 CPSAA1 CE3 CCEC3	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, incluidas máquinas de fabricación digital como las impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

		3.2. Medir y realizar cálculos de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos, comprobando la coherencia de los datos obtenidos.
		3.3. Estimar cualitativamente el consumo de dispositivos eléctricos y electrónicos, valorando medidas de ahorro energético y el consumo responsable.
COMPETENCIA ESPECÍFICA	**DESCRIPTORES**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales para comunicar y difundir información y propuestas.	CCL1 STEM4 CD3 CCEC3 CCEC4	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, la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.
		4.2. Difundir la información de un proyecto a través de internet, mediante páginas web sencillas, blogs, wikis u otras herramientas.
5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.	CP2 STEM1 STEM3 CD5 CPSAA5 CE3	5.1. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación por bloques de manera apropiada y aplicando herramientas de edición así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades.
		5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación por bloques de robots y sistemas de control.
6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver	CP2 CD2 CD4 CD5 CPSAA4	6.1. Usar de manera eficiente y segura 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.

problemas técnicos sencillos.	CPSAA5	6.2. Crear saberes básicos, 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.
COMPETENCIA ESPECÍFICA	**DESCRIPTORES**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
7. Hacer un uso responsable de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo equilibrado, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico.	STEM2 STEM5 CD4 CC4	7.1. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes.

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN		CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
Competencias Específicas	**Descriptores operativos**	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4
1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.				■							■			■			■													■						
2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando en grupo, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz e innovadora.		■								■	■	■					■					■	■						■		■				
3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo para construir o fabricar soluciones tecnológicas adecuadas que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.											■	■		■				■	■											■			■			
4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales para comunicar y difundir información y propuestas.		■										■					■																■	■	
5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.							■			■	■			■					■					■						■					
6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.							■								■		■	■					■	■											
7. Hacer un uso responsable de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo equilibrado, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico.										■			■				■										■								
Competencias		CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
Total descriptores en Tecnología y Digitalización		3					2			10					10					7					1				5			3			

4 TEMPORALIZACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Tal como establece el "DECRETO 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria", los **saberes básicos** a desarrollar en la asignatura para **3º de la ESO** quedan divididos en los siguientes bloques

A. **Proceso de resolución de problemas.**
B. **Comunicación y difusión de ideas.**
C. **Pensamiento computacional, programación y robótica.**
D. **Digitalización del entorno personal de aprendizaje.**
E. **Tecnología sostenible.**

En este mismo DECRETO 65/2022 se establecen para la asignatura de Tecnología y Digitalización **7 competencias específicas** y sus **criterios de evaluación** correspondientes.

Nº	Unidad Didáctica	Nº de Semanas	Evaluación
1	El proceso de resolución de problemas tecnológicos	5	1ª
2	Comunicación de ideas mediante la representación gráfica	6	
3	Diseño e impresión 3D. fabricación sostenible	5	2ª
4	Electricidad y electrónica básicas	6	
5	Pensamiento computacional, programación y robótica	3	3ª
6	Herramientas digitales para la publicación y difusión de información	4	

A continuación se muestran la distribución y relación de:

- **Criterios de evaluación** (la numeración corresponde a los Anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio corresponde a la competencia específica)
- **Saberes básicos**
- **Actividades / Situaciones de aprendizaje**
- **Instrumentos de evaluación.** (Criterios de calificación)

.

4.1 DISTRIBUCIÓN DE LA 1ª EVALUACIÓN

CENTRO: **CEIPS ISABEL LA CATÓLICA** **CURSO:** **2024 - 2025** **MATERIA:** **TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN (3º ESO)**	**1ª EVALUACIÓN**

UNIDAD DIDÁCTICA 1: EL PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
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. 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas de diversa índole, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento. 1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario. 2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces e innovadoras a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares. 7.1. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes.	**A. Proceso de resolución de problemas** • 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. • Emprendimiento, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar. **E. Tecnología sostenible** • Tecnología sostenible. Valoración crítica.	Creación de un producto (preferiblemente acordado con otra materia) para dar respuesta a una necesidad social de acuerdo con criterios de sostenibilidad Utilizar herramientas digitales de uso cotidiano para elaborar materiales que den respuesta a problemas propuestos poniendo en valor su utilización . Búsqueda de información sobre productos diseñados para la solución de un problema propuesto Análisis, búsqueda de información, diseño, planificación y registro del proceso aplicado a productos cotidianos. Debate por grupos sobre la obsolescencia programada tras visionado de cortometraje documental.	Proyecto interdisciplinar con EF Examen Hojas de Cálculo Actividades Hojas de Cálculo Actividad Práctica: Análisis de objetos Actividades propuestas Práctica. Debate	Rubrica, observación directa **(12,5%)** 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 4.1, 7.1 Rubrica **(25%)** 6.1, 6.2, 7.1 Escala numérica **(4%)** 6.1, 6.2, 7.1 Rúbrica **(4%)** 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 6.1, 7.1 Escala numérica **(4%)** 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 4.1, 7.1 Rúbrica **(2,5%)** 1.1, 1.2, 1.3, 7.1

UNIDAD DIDÁCTICA 2: COMUNICACIÓN DE IDEAS MEDIANTE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**SABERES BÁSICOS**	**ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
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, la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto. 6.2. Crear saberes básicos, 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.	**B. Comunicación y difusión de ideas** • Vocabulario técnico apropiado. • Introducción al manejo de aplicaciones CAD (Computer Aided Desing) en dos dimensiones y en tres dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos sencillos • Acotación normalizada y escalas más habituales en el plano de taller. • Herramientas digitales para la publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos. **D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje** • Herramientas de edición y creación de saberes básicos multimedia: instalación, configuración y uso responsable.	Generación de planos 2D del producto final del proyecto mediante programa de diseño gráfico QCAD / AutoCAD. Acotación y escalado de los planos del diseño en 2D del proyecto. Aplicación de métodos, recursos y vocabulario técnico para la representación gráfica de ideas. Aplicación de procedimientos de dibujo técnico para el diseño de soluciones tecnológicas.	Prácticas: QCAD Práctica: QCAD Examen representación gráfica Actividades propuestas Actividad vistas	Rúbrica **(4%)** 1.2, 2.1, 7.1 Rúbrica **(4%)** 1.2, 2.1 Escala numérica **(25%)** 1.2, 2.1, 2.2, 4.1 Escala numérica **(4%)** 1.2, 2.1, 2.2, 4.1 Rubrica **(2,5%)** 1.2, 2.1
PROYECTO DE CURSO: PRIMERA FASE				
		Proyecto de todo el curso: realización de una maqueta a escala del CEIPS Isabel la Católica. Identificación de posibles mejoras de las instalaciones del centro. Realización de una memoria/dossier y defensa/exposición oral del proyecto realizado. **Primera fase:** análisis del problema y diseño.	Proyecto de curso	Porfolio Diario de clase Hoja de seguimiento Rubrica **(12,5%)** 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 4.1, 6.2, 7.1

4.2 DISTRIBUCIÓN DE LA 2ª EVALUACIÓN

CENTRO: **CEIPS ISABEL LA CATÓLICA** **CURSO:** **2024 - 2025** **MATERIA:** **TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN (3º ESO)**	**2ª EVALUACIÓN**

UNIDAD DIDÁCTICA 3: DISEÑO E IMPRESIÓN 3D. FABRICACIÓN SOSTENIBLE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, incluidas máquinas de fabricación digital como las impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes. 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, la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto. 7.1. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes.	**A. Proceso de resolución de problemas** • Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. • Introducción a la fabricación digital. Diseño e impresión 3D. Respeto de las normas de seguridad e higiene. **B. Comunicación y difusión de ideas** • Introducción al manejo de aplicaciones CAD (Computer Aided Desing) en dos dimensiones y en tres dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos sencillos. **E. Tecnología sostenible** • Tecnología sostenible. Valoración crítica.	Trabajar con nuevas tecnologías de fabricación seleccionando correctamente las técnicas y los materiales más apropiados para desarrollar proyectos en entornos seguros y sostenibles	Examen diseño e impresión 3D	Escala numérica (25%) 3.1, 4.1, 7.1
		Propuesta de problema-reto donde se deberá seleccionar una pieza 3D, que sirva como solución, de un repositorio online: Thingiverse / My MiniFactory / Yobi3d	Práctica: Repositorios 3D	Rúbrica (3,33%) 3.1, 7.1
		Diseño de objetos 3D sencillos con programa de diseño gráfico de alto nivel OpenSCAD / FreeCAD	Prácticas: OpenSCAD	Lista de control (3,33%) 2.1, 2.2, 3.1, 4.1, 7.1
		Identificación y clasificación de los diferentes tipos de plásticos que se pueden encontrar en el hogar. Creación de mural.	Actividad de reconocimiento de plásticos y técnicas de conformado	Rúbrica (2,5%) 1.1, 1.2, 4.1, 4.2, 7.1
		Debate sobre la sostenibilidad en el consumo de plásticos y nuevos materiales sostenibles	Práctica: Debate plásticos	Rúbrica (2,5%) 1.1, 1.2, 1.3, 7.1

		Conocer los materiales, técnicas y herramientas para el diseño y la fabricación de objetos 3D	Actividades propuestas	Escala numérica (3,33%) 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 4.1, 6.1, 7.1

UNIDAD DIDÁCTICA 4: ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA BÁSICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, incluidas máquinas de fabricación digital como las impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.. 3.2. Medir y realizar cálculos de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos, comprobando la coherencia de los datos obtenidos. 3.3. Estimar cualitativamente el consumo de dispositivos eléctricos y electrónicos, valorando medidas de ahorro energético y el consumo responsable.	**A. Proceso de resolución de problemas** Electricidad y electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados: • Funciones básicas de los principales componentes de circuito electrónico: diodos y transistores, entre otros. • Simbología e interpretación. Conexiones básicas. • Cálculo de magnitudes fundamentales y asociación de resistencias. Aplicación de la Ley de Ohm. • Medida de magnitudes eléctricas fundamentales con el polímetro. • Diseño y aplicación en proyectos. • Cálculo de los valores de consumo y potencia eléctrica en proyectos y situaciones cotidianas.	Simulación de circuitos sencillos con resistencias, diodos y transistores utilizando Crocodile Technology.	Prácticas: Simulación Circuitos	Rúbrica (3,33%) 1.2, 3.1, 3.2, 3.3
		Asociación de resistencias en placa protoboard, cálculo de resistencias equivalentes y medición con polímetro. Tolerancias.	Práctica: Asociación Resistencias	Rúbrica (3,33%) 1.2, 3.1, 3.2, 3.3
		Montaje de circuitos con diodos y transistores interpretando esquema eléctrico dado y medición con polímetro de magnitudes fundamentales.	Prácticas: Montaje Circuitos en Taller	Rúbrica (12,5%) 1.2, 3.1, 3.2, 3.3
		Análisis y cálculo de magnitudes eléctricas en circuitos sencillos.	Examen Electricidad y electrónica	Escala numérica (25%) 3.2, 3.3
		Aplicación de fundamentos de electricidad y electrónica.	Actividades propuestas	Escala numérica (3,33%) 3.2, 3.3

PROYECTO DE CURSO: **SEGUNDA FASE**				
		Proyecto de todo el curso: realización de una maqueta a escala del CEIPS Isabel la Católica. Identificación de posibles mejoras de las instalaciones del centro. Realización de una memoria/dossier y defensa/exposición oral del proyecto realizado. **Segunda fase:** diseño del esquema eléctrico y electrónico y construcción.	Proyecto de curso	Porfolio Diario de clase Hoja de seguimiento Rubrica 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 7.1

4.3 DISTRIBUCIÓN DE LA 3ª EVALUACIÓN

CENTRO: CEIPS ISABEL LA CATÓLICA **CURSO:** 2023 - 2024 **MATERIA:** TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN (3º ESO)	**3ª EVALUACIÓN**

UNIDAD DIDÁCTICA 5: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces e innovadoras a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares. 5.1. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación por bloques de manera apropiada y aplicando herramientas de edición así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades. 5.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación por bloques de robots y sistemas de control.	**A. Proceso de resolución de problemas** • Emprendimiento, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar. **C. Pensamiento computacional, programación y robótica** Introducción a la Inteligencia Artificial: • Sistemas de control programado. Computación física. • Montaje físico y/o uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos. • Sistemas de control en lazo abierto y en lazo cerrado. • Internet de las cosas. Fundamentos de robótica: • Componentes básicos: sensores, microcontroladores y	Simulación de circuitos de control con Arduino mediante TinkerCAD. Análisis de código generado y propuestas de mejora y modificación.	Prácticas: simulación Arduino	Escala numérica (5%) 1.2, 2.1, 2.2, 5.1, 7.1
		Programación de videojuegos sencillos por bloques en Scratch.	Prácticas: Código Escuela 4.0	Escala numérica (2,5%) 1.2, 2.1, 2.2, 5.1, 5.2, 7.1
		Diseño y montaje de proyecto de maqueta automatizada controlada por Arduino con sensores (analógicos y digitales) y actuadores	Proyecto: maquetas Arduino	Rúbrica (8,33%) 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 5.1, 5.2, 7.1
		Aplicación de fundamentos de electrónica y programación de circuitos de control con Arduino.	Examen de robótica	Escala numérica (25%) 5.1, 5.2
		Conocer los distintos elementos, las distintas opciones y las distintas aplicaciones que ofrece la robótica y la domótica	Actividades propuestas	Escala numérica (5%) 5.1, 5.2, 7.1

	actuadores. • Montaje y control programado de robots de manera física y/o por medio de simuladores.			

UNIDAD DIDÁCTICA 6: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE INFORMACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1.1. 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. 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información relevante y fiable en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. 4.2. Difundir la información de un proyecto a través de internet, mediante páginas web sencillas, blogs, wikis u otras herramientas. 6.1. Usar de manera eficiente y segura 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	**B. Comunicación y difusión de ideas** • Herramientas digitales para la publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos. **D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje** • Conceptos básicos en la transmisión de datos: componentes (emisor, canal y receptor), ancho de banda (velocidad de transmisión) e interferencias (ruido). • Principales tecnologías inalámbricas para la comunicación. • Herramientas de edición y creación de saberes básicos multimedia: instalación, configuración y uso responsable. • Respeto a la propiedad intelectual y a los derechos de autor.	Difusión de Proyecto interdisciplinar con EF mediante la publicación y difusión de información Selección de la licencia recomendable para la difusión del Proyecto interdisciplinar de entre los diferentes tipos de licencias existentes (creative commons…) Análisis de bulos y fake news. Debate sobre desinformación. Aplicación de fundamentos de difusión de información en internet Conocimiento de herramientas, elementos y procedimientos utilizados en internet para la publicación y difusión de información. Uso seguro de internet.	Proyecto: Creación página web Práctica: licencia Debate sobre fake news y desinformación Examen redes Actividades propuestas	Rúbrica (8,33%) 4.1, 4.2, 6.1, 6.2 Escala numérica (5%) 1.3, 4.1, 6.1, 6.2, 7.1 Rubrica (2,5%) 1.1, 1.3, 4.1, 7.1 Escala numérica (25%) 6.1, 6.2, 7.1 Escala numérica (5%) 6.1, 6.2, 7.1

datos y equipos. 6.2. Crear saberes básicos, 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.				
PROYECTO DE CURSO: TERCERA FASE				
		Proyecto de todo el curso: realización de una maqueta a escala del CEIPS Isabel la Católica. Identificación de posibles mejoras de las instalaciones del centro. Realización de una memoria/dossier y defensa/exposición oral del proyecto realizado. **Tercera fase:** elaboración de la memoria y difusión.	Proyecto de curso	Porfolio (8,33%) Diario de clase Hoja de seguimiento Rubrica 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 4.1, 4.2, 6.2, 7.1

4.4 APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LAS EVALUACIONES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
	1ª	2ª	3ª
1.1.	6	4	3
1.2.	8	7	4
1.3.	5	3	3
2.1.	9	3	4
2.2.	6	3	4
3.1	1	8	1
3.2		6	1
3.3		6	1
4.1	4	4	4
4.2		1	2
5.1			5
5.2			4
6.1	5	1	4
6.2	2		5
7.1	7	7	9

5 PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN GENERALES

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora, razón por la que el proceso evaluador se realizará a través de las siguientes acciones:

- **Observación directa del alumno**:
  Se valorará su actitud en clase, en el aula-taller y en el aula de informática, la participación activa en el aula, el trabajo en equipo, el respeto a sus compañeros, el interés hacia la materia y el cuidado por el material del centro.

- **Esquemas de cada unidad:**
  Se deberá entregar (individualmente) un esquema de la unidad didáctica el día del examen. Sólo se recogerá ese día salvo justificante médico o causa de fuerza mayor que así lo considere el profesor. Se valorará la capacidad de síntesis y la organización de las ideas expuestas en cada unidad. También la limpieza y la claridad del esquema entregado.

- **Controles o cuestionarios:**
  Se podrán realizar breves cuestionarios individuales sin previo aviso por parte del profesor. Estos cuestionarios tienen como finalidad hacer un seguimiento de las explicaciones diarias hechas en clase. También se podrán realizar pequeños cuestionarios por grupos.

- **Actividades en casa:**
  Se valorará la resolución de tareas encomendadas para casa.

- **Exposiciones orales:**
  Se podrá pedir la exposición oral de un tema concreto con libertad para la exposición. Se valorará tanto el formato digital que apoya a la presentación (PowerPoint, Prezi, Presentaciones…) como la exposición oral los saberes básicos, recogiendo las ideas principales e integrándolas de forma clara y concisa.

- **Prácticas en el aula de informática:**
  Se realizarán prácticas en el aula de informática mediante guiones escritos o exposiciones por parte del profesor. Se llevará un control individual de las prácticas realizadas en clase por parte de cada alumno. Con estas prácticas se adquirirán los conocimientos y destrezas necesarias para poder realizar posteriormente un proyecto de grupo.

- **Proyectos en el aula-taller y/o aula de informática:**

  Se realizarán proyectos de grupo para la resolución de problemas tecnológicos. Estos proyectos tienen como finalidad la aplicación de los conocimientos y destrezas adquiridas en las diversas unidades didácticas. Se valorará la organización del trabajo, la capacidad de trabajar en equipo, el uso de las TIC para realizar las tareas, el esfuerzo realizado y la implicación de los miembros del grupo, la utilización de un vocabulario adecuado, así como la cantidad, claridad y calidad de los saberes básicos aportados en la memoria final.

- **Realización de pruebas objetivas individuales**:

  Se valorará el grado de *adquisición de los conocimientos* y se detectarán posibles errores. Se realizarán al menos dos por trimestre. Estas pruebas objetivas podrán ser escritas, orales y/o prácticas.

6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE MATERIA

6.1 CONSIDERACIONES GENERALES

❖ **Trabajos y pruebas escritas:**

- Se valorará el orden, la maquetación del archivo, la limpieza y los comentarios en la presentación de trabajos escritos.
- Se tendrá en cuenta la ortografía y la calidad de redacción.
- Todos los trabajos deben ser de elaboración personal. **No se admitirán plagios** y estos se calificarán como cero tanto para la persona que copia como para la que lo facilita.
- La propuesta de trabajos se hace con tiempo suficiente para su entrega. **No se recogerá ningún trabajo fuera de plazo**. Si no se hace entrega del trabajo a tiempo se calificará con un cero.

❖ **Faltas de ortografía:**

Se descontará como máximo 0.5 puntos en cada prueba o trabajo escrito según el siguiente criterio:

- De 1 a 3 faltas: 0.1 puntos por falta
- Más de 3 faltas: 0.5 puntos de la puntuación final

❖ **Pruebas objetivas escritas:**

- Se recogerá cualquier **examen** en el momento en que se detecte que el alumno está **copiando** o **facilitando la copia** a terceros, y su calificación será de **cero** automáticamente.
- **No se repetirá** ningún **examen** a menos que sea por una causa debidamente justificada (justificante médico) y siempre a criterio del profesor.

6.2 CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN

El curso académico se compone de tres evaluaciones y la calificación de cada una de las evaluaciones se calcula mediante la media ponderada de los siguientes conceptos:

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN POR EVALUACIÓN	
CONCEPTO	**PONDERACIÓN**
Exámenes (escritos, orales, prácticos)	50%
Proyectos	25%
Prácticas (entregas, tareas, esquemas, controles…)	20%
Interés	5%

❖ **Exámenes:**

Se realizarán al menos dos exámenes individuales en cada evaluación. Los exámenes generalmente serán **escritos,** pero se podrán realizar exámenes **orales** y **prácticos** en el aula de informática o en el taller para comprobar el grado de adquisición de las destrezas trabajadas (manejo de aplicaciones informáticas, habilidad con herramientas y dispositivos electrónicos, etc.). La nota de los exámenes será la **media ponderada** de todos los **exámenes** que se hagan en la evaluación. La ponderación de cada examen se notificará a los alumnos antes de la evaluación. Si un alumno **falta** a un examen, sólo se repetirá si trae un **justificante médico** o por una causa que el profesor considere suficientemente justificada, en caso contrario tendrá un **cero**. En el caso de que un alumno **copie** en un examen se le calificará el examen con un **cero**.

❖ **Prácticas:**

La nota del trabajo diario se calculará mediante la media ponderada de los proyectos realizados en grupo, las prácticas en el aula de informática, la nota de los cuestionarios realizados en clase, las exposiciones orales, las tareas encomendadas para casa y los esquemas o resúmenes de cada unidad. La ponderación de uno de estos subapartados se notificará a los alumnos antes de la evaluación.

- **Prácticas en el aula de informática:** Las prácticas serán de realización individual o por parejas y el profesor resolverá las dudas en clase. Al finalizar la sesión se registrará si las prácticas han sido finalizadas satisfactoriamente. Si un alumno falta a clase, justificada o injustificadamente, la práctica quedará registrada como “no realizada”, por tanto un cero.

- **Prácticas en el Taller:** se trabajará en grupos en el montaje de circuitos, construcción de prototipos, programación de placas, etc. Todas las prácticas realizadas en el taller serán evaluadas teniendo en cuenta el montaje realizado, las preguntas orales contestadas y la aportación al grupo de cada alumno. Se podrán solicitar pequeños informes a la finalización de estas sesiones debiendo ser entregados y evaluados de forma individual.
- **Controles:** Se realizarán cuestionarios podrán ser individuales. Tienen por finalidad comprobar la atención mostrada en clase. Si un alumno falta a un cuestionario, sólo se repetirá si trae un justificante médico o por una causa que el profesor considere suficientemente justificada, si no es así tendrá un cero.
- **Exposición oral:** En el caso de solicitar una exposición, se valorará la claridad en la exposición, el vocabulario empleado, los saberes básicos expuestos, la documentación aportada, el dominio de la materia y la resolución de dudas propuestas. La valoración se realizará mediante una rúbrica.
- **Trabajo en casa**: Se registrará la realización de las tareas como “hechas” o “sin hacer” el mismo día para el que se manden. Para obtener la calificación máxima en este apartado bastará con tener las tareas “hechas” con buen nivel de desempeño todos los días que se manden. Con este apartado se pretende evaluar la implicación del alumno con la materia.
- **Esquemas de cada unidad**: El día del examen de la unidad se podrá solicitar un esquema-resumen de dicha unidad. Sólo se recogerá el día que se realice el examen, si no se entrega ese día quedará calificado como cero.
- **Gamificación**: Se utilizarán plataformas digitales como Socrative y Kahoot para repasar saberes básicos de forma atractiva para los alumnos. Se realizarán test sobre saberes básicos de forma individual, parejas o grupos. Si el test se realiza por parejas o grupos, todos los miembros tendrán la misma nota.
- **Clase invertida**: se podrá pedir el visionado de videos en la plataforma Edpuzzle. El visionado será de forma individual en casa o lugar con conexión a internet (no en clase). Se dará tiempo suficiente para poder buscar un lugar con conexión a internet si el alumno no tiene en su casa. Si llegada la fecha fijada el alumno no ha visionado el video contestando a las preguntas que aparecerán en él obtendrá la calificación de cero.
- **Microproyectos de investigación o aprendizaje por problemas**. Se podrán plantear situaciones reales simples en las que los alumnos tengan que buscar información por sí solos para poder resolver el problema presentado. Se desarrollará y valorará la competencia de “aprender a aprender” y “sentido de iniciativa y espíritu emprendedor” de los alumnos

❖ **Interés:**

Se valorará la participación activa en clase mediante el número de intervenciones, la realización de tareas a tiempo, la resolución de cuestiones propuestas.

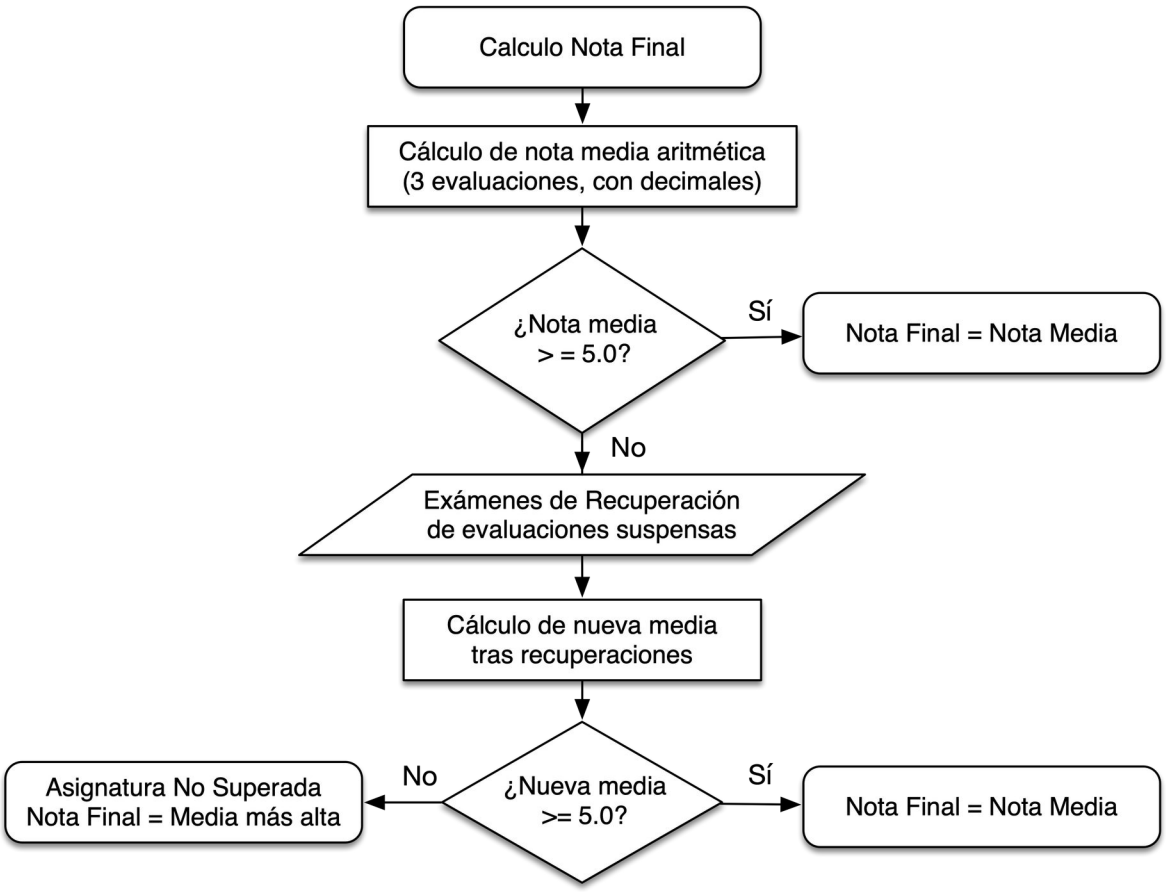
El alumno aprobará la evaluación cuando la media ponderada de todos los instrumentos evaluadores sea mayor o igual a 5.0. La nota que aparecerá en el **boletín de evaluación** será la **nota truncada** de la media ponderada.

6.3 PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA

La asistencia a clase es obligatoria. La ausencia a la misma, justificada o injustificada, en más de un 10 % supondría la imposibilidad de ser evaluado por el procedimiento anterior.
En este caso el alumno realizará al final del curso (junio) una prueba escrita sobre la totalidad de los saberes básicos de la asignatura cuya nota será la nota de la asignatura.

6.4 SUPERACIÓN DEL CURSO

La nota final de la asignatura se calculará con la nota de cada uno de los criterios de las tres evaluaciones (nota con centésimas de cada evaluación). Para superar el curso la nota media de criterios de evaluación debe ser mayor o igual a 5.0. En el caso de que no se supere el umbral del aprobado se realizará un examen en junio de la/s evaluación/es suspensas con el fin de poder recuperar dichas evaluaciones suspensas. La nota de ese examen reemplazará la nota de las pruebas de examen de la evaluación. Se volverá a calcular la nota media con la nota de los exámenes de recuperación. Si la nueva nota media es mayor o igual a 5.0, esta nota media será la nota final, en caso contrario no se habrá superado la asignatura.



Se considerará que un alumno ha adquirido las competencias clave en una asignatura cuando la nota obtenida sea superior o igual a cinco.

Para obtener la nota en una competencia clave se partirá de las notas obtenidas en las siete competencias específicas de la asignatura de Tecnología y digitalización.

La nota de una competencia clave se obtiene a partir de la media de las notas de las competencias específicas que estén relacionadas con cada competencia clave por descriptores operativos. Para calcular la media se sumará la nota de la competencia específica tantas veces como descriptores operativos están relacionados con esa competencia clave.

7 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

En los casos en los que el alumno no haya conseguido superar la asignatura (nota media de las tres evaluaciones inferior a 5.0), se establecerán *pruebas específicas escritas*, en las que se intentará detectar si se han conseguido adquirir los conocimientos mínimos de las correspondientes unidades didácticas.

La recuperación de evaluaciones pendientes se realizará a finales de curso (*junio*) y no durante el curso. Se establecerá una prueba por cada una de las evaluaciones pendientes y el alumno se presentará únicamente a la/s evaluación/es pendiente/s.

8 PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE CURSOS ANTERIORES

Para poder superar la asignatura por parte de alumnos que la tengan pendiente de cursos anteriores se establecerán dos pruebas escritas y se les entregará actividades de repaso. La ponderación de los exámenes escritos y las actividades es la siguiente:

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA DE CURSOS ANTERIORES	
CONCEPTO	**PONDERACIÓN**
Primer examen (enero/febrero)	40%
Actividades de repaso para el primer examen	10%
Segundo examen (abril/mayo)	40%
Actividades de repaso para el segundo examen	10%

Se convocará una reunión en el mes de octubre/noviembre con los alumnos con la asignatura pendiente. En esta reunión se les informará del procedimiento de recuperación de la asignatura, el tipo, los saberes básicos, los criterios de calificación y la fecha de realización de las pruebas. Se les hará un cuadernillo de actividades con cuestiones y problemas que les ayudarán a repasar la asignatura.

La nota final será la media ponderada de las dos pruebas escritas y las actividades de repaso. Se superará la asignatura si la nota ponderada es igual o superior a 5.0.

8.1 PLAN DE REFUERZO

INFORMACIÓN GENERAL	
Departamento Didáctico	Tecnología
Materia: Tecnología y Digitalización	Curso: 3º ESO
Nº alumnos con materia pendiente	6
Profesor responsable del seguimiento de las actividades de refuerzo	Ignacio Flores Murillo

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y REFUERZO			
Actividad de aprendizaje y refuerzo		Fecha de inicio de la actividad	Fecha de entrega o realización
Tipología	Descripción		
Cuadernillo de problemas, actividades.	Se entregan dos cuadernillos de problemas con los contenidos de la asignatura a realizar y entregar antes de cada examen. Las correcciones de los cuadernillos se publican en el aula virtual.	Inicio de octubre	Al final de enero y al final de abril

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	
Actividad de Evaluación	Fecha
La recuperación de la asignatura se divide en dos bloques. En total hay dos exámenes con dos entregas de cuadernillos previo al examen. La ponderación es 40% cada examen y 10% cada cuadernillo completo. Disponen de un equipo en el aula virtual para preguntar dudas y repasar contenidos. Se facilita una sesión semanal en el recreo para resolver dudas. En septiembre se realiza un seguimiento y se reúnen a los alumnos suspensos para trasladarles la información del proceso de recuperación de la asignatura. El primer examen se realiza según el calendario común con el resto de asignaturas a finales de enero/principios de febrero y el segundo en mayo. Las pruebas objetivas no son eliminatorias y tienen el mismo peso. Para recuperar la asignatura la nota media de las pruebas escritas añadiendo la nota ponderada de los cuadernillos tiene que ser 5.	A finales de enero y principios de mayo.

ACTUACIONES PARA LA INFORMACIÓN Y COORDINACIÓN
Se reunirá a el alumnado con la asignatura pendiente, se les facilitará toda la información y los cuadernillos de repaso. Se les incluirá en el aula virtual y firmarán un documento con los requisitos de promoción. Toda la documentación se cotejará y entregará a los tutores con copia. Cada dos meses se verá el seguimiento de los planes de refuerzo en la reunión de departamento

En Navas del Rey a 20 de septiembre de 2025
El/LA JEFE DE DEPARTAMENTO

Fdo: Carlos Pérez González

SR. JEFE DE ESTUDIOS

ESTE PLAN DE REFUERZO QUEDARÁ ADJUNTO A LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE LA MATERIAL