

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
32016066	CPR Plurilingüe Vila do Arenteiro	O Carballiño	2025/2026

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Tecnoloxía e Dixitalización	1º ESO	3	105

Tipo de oferta
Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	6
4.1. Concrecións metodolóxicas	12
4.2. Materiais e recursos didácticos	13
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	13
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	13
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	14
6. Medidas de atención á diversidade	14
7.1. Concreción dos elementos transversais	15
7.2. Actividades complementarias	17
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a práctica docente cos seus indicadores de logro	18
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	19
9. Outros apartados	19

1. Introducción

A presente programación didáctica segue a lexislación vixente é dicir, a nova Lei Orgánica 3/2020 do 29 de decembro (LOMLOE) e DECRETO 156/2022, do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo da educación secundaria obrigatoria na Comunidade Autónoma de Galicia.

Este documento vai dirixido a un grupo de alumnos de 20 alumnos de 1º curso de ESO para a área de Tecnoloxía e Dixitalización. O alumnado é dun nivel socio-cultural e económico medio. Contamos ademais con alumnos con necesidades específicas especiais que precisarán una adaptación curricular da materia.

O centro onde se vai a desenvolver esta programación cumpre os requisitos mínimos dispostos na lexislación vixente. Está dotado de todo o necesario para levar a cabo o desenvolvemento da materia: aulas, laboratorio, sala de ordenadores, sala de audiovisuais e biblioteca. O centro está situado nun concello con case 15.000 habitantes, onde as actividades principais son a agricultura e o sector de servizos, e tamén ten un polígono industrial que cada día cobra máis importancia.

Teremos en conta a gran importancia da tecnoloxía na nosa sociedade actual. A formación dos cidadáns require actualmente unha atención específica á adquisición dos coñecementos necesarios para tomar decisións sobre o uso de obxectos e procesos tecnolóxicos, resolver problemas relacionados con eles e, en definitiva, para empregar os distintos materiais, procesos e obxectos tecnolóxicos para aumentar a capacidade de actuar sobre o entorno e para mellorar a calidade de vida. Xunto a isto, a necesidade de dar coherencia e completar os aprendizaxes asociados ao uso de tecnoloxías da información e a comunicación.

A materia de Tecnoloxía e Dixitalización é necesaria para valorar a achega fundamental da tecnoloxía na sociedade actual e comprender a importancia de utilizala dun xeito crítico, responsable e sostible. Nun mundo cada vez máis dixitalizado, a materia contribúe a mellorar a competencia dixital do alumnado tratando que utilice o gran potencial das ferramentas dixitais, pero sen deixar de lado a seguridade, a ética e o benestar.

O principal eixe do proceso de ensino e aprendizaxe será o desenvolvemento de proxectos que resolvan problemas concretos, aplicando os contidos da materia. Así mesmo incorporaranse as tecnoloxías dixitais e potenciarase o pensamento computacional, coma bases destacables neste proceso. Trátase de que o alumnado traballe coñecementos científicos e técnicos, desenvolvendo ideas e solucións cunha actitude creativa, emprendedora e de cooperación así coma crítica e comprometida coa sostibilidade.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Buscar e seleccionar a información adecuada proveniente de diversas fontes, de maneira crítica e segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análise de produtos e experimentando con ferramentas de simulación, para definir problemas tecnolóxicos e iniciar procesos de creación de solucións a partir da información obtida.	3		2	1-4	4		1	
OBX2 - Abordar problemas tecnolóxicos con autonomía e actitude creativa, aplicando coñecementos interdisciplinarios e traballando de forma cooperativa e colaborativa, para deseñar e planificar solucións a un problema ou necesidade de forma eficaz, innovadora e sostible.	1		1-3	3	3-5		1-3	

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX3 - Aplicar de forma apropiada e segura distintas técnicas e coñecementos interdisciplinarios utilizando operadores, sistemas tecnolóxicos e ferramentas, tendo en conta a planificación e o deseño previo para construír ou fabricar solucións tecnolóxicas e sostibles que dean resposta a necesidades en diferentes contextos.			2-3-5	5	1		3	3
OBX4 - Describir, representar e intercambiar ideas ou solucións a problemas tecnolóxicos ou dixitais, utilizando medios de representación, simboloxía e vocabulario axeitados, así como os instrumentos e os recursos dispoñibles, e valorando a utilidade das ferramentas dixitais para comunicar e difundir información e propostas.	1		4	3				3-4
OBX5 - Desenvolver algoritmos e aplicacións informáticas en distintas contornas, aplicando os principios do pensamento computacional e incorporando as tecnoloxías emerxentes, para crear solucións a problemas concretos, automatizar procesos e aplicalos en sistemas de control ou en robótica.		2	1-3	5	5		3	
OBX6 - Comprender os fundamentos do funcionamento dos dispositivos e aplicacións habituais da súa contorna dixital de aprendizaxe, analizando os seus compoñentes e funcións e axustándoos ás súas necesidades para facer un uso máis eficiente e seguro destes e para detectar e resolver problemas técnicos sinxelos.		2		2-4-5	4-5			
OBX7 - Facer un uso responsable e ético da tecnoloxía, mostrando interese por un desenvolvemento sostible, identificando as súas repercusións e valorando a contribución das tecnoloxías emerxentes para identificar as achegas e o impacto do desenvolvemento tecnolóxico na sociedade e na contorna.			2-5	4		4		

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Unidade 1. A tecnoloxía marca o progreso da nosa sociedade	Esta unidade pretende formar ao alumnado no coñecemento do proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.	10	8	X		

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Unidade 1. A tecnoloxía marca o progreso da nosa sociedade	A unidade iníciase co estudo das tecnoloxías e os procesos que o ser humano emprega para deseñar e fabricar obxectos que fan posible alimentarnos, desprazarnos, vestirnos, protexernos, comunicarnos ou fabricar novos obxectos.	10	8	X		
2	Unidade 2. Deseño de elementos técnicos	Esta unidade pretende formar ao alumnado no coñecemento dunha linguaxe universal de comunicación gráfica. Continúa coa identificación dos distintos útiles e materiais de debuxo. Realízanse debuxos a man alzada, perspectivas, proxeccións e vistas dun obxecto. Foméntase a lectura de textos técnicos relacionados co uso de útiles e de materiais de debuxo.	17	25	X		
3	Unidade 3. Materiais tecnolóxicos. Madeira e metais.	Nesta unidade pretendese formar ao alumnado no coñecemento das denominacións sobre materiais. As propiedades que poden ter cada un, así como das ferramentas de uso máis frecuente. Estudiarase a madeira e os metais. Veranse os distintos tipos, características e propiedades de cada un deles.	10	15	X		
4	Unidade 4. Estructuras e mecanismos	A unidade iníciase co estudo das forzas que actúan sobre os corpos e os criterios para clasificalas. Continúa coa análise dos elementos unidos ou axustados que utilizan distintos tipos de estruturas para soportar forzas, pesos e en xeral todo tipo de cargas. Tamén pretende formar ao alumnado no coñecemento das diferentes máquinas simples. Clasifícanse os mecanismos en rotatorios e transformadores de movemento.	10	10		X	
5	Unidade 5. Electricidade	Esta unidade pretende formar ao alumnado na importancia da electricidade, os seus usos e o aforro enerxético. Tamén se verá o estudo do concepto do circuíto eléctrico e os elementos que o forman.	15	10		X	
6	Unidade 6. Hardware e sistemas operativos	Esta unidade pretende formar ao alumnado no coñecemento dos equipos informáticos e explicar que é o hardware. Tamén se verán os sistemas operativos máis habituais e as súas características.	8	9		X	
7	Unidade 7. Software e aplicacións	A unidade iníciase coa análise xenérico do termo software, como contraposición ao termo hardware que fai referencia á parte física dun ordenador. A continuación pasamos ao software de aplicación que nos permite conectarnos, a través do sistema	10	10			X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
7	Unidade 7. Software e aplicacións	operativo, coa parte de máquina programable que ten o ordenador. Esta unidade centrase no uso dos procesadores de texto e dos programas de presentacións electrónicas.	10	10			X
8	Unidade 8. Internet	Esta unidade pretende introducir ao alumnado no coñecemento da estrutura desta gran rede mundial así como da utilidade de diversas aplicacións nos distintos ámbitos nos que nos desenvolvemos: comunicacións, consulta de datos, as persoas, as cousas, o almacenamento de información, etc.	10	8			X
9	Unidade 9. Introdución á programación	Esta unidade introduce a historia das linguaxes de programación, explicase o concepto de algoritmo. Iníciase a programar con Scratch e despois con App Inventor.	10	10			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Unidade 1. A tecnoloxía marca o progreso da nosa sociedade	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.3 - Recoñecer a influencia da actividade tecnolóxica na sociedade e na sostibilidade ambiental identificando as súas achegas e repercusións e valorando a súa importancia para o desenvolvemento sostible.	Valora a influencia na sociedade da actividade tecnolóxica, describindo o impacto ambiental e social desta.	PE	60
CA1.4 - Identificar as achegas das tecnoloxías emerxentes ao benestar, á igualdade social e á diminución do impacto ambiental, facendo un uso responsable e ético destas.	Recoñece as consecuencias medioambientais da actividade tecnolóxica e actúa responsablemente para reducir o seu impacto.		
CA1.1 - Definir problemas ou necesidades expostas, buscando e contrastando información procedente de diferentes fontes de maneira crítica e segura e avaliando a súa fiabilidade e pertinencia.	Busca información en internet e outros medios, de forma crítica e selectiva para atopar solución a un problema tecnolóxico.	TI	40
CA1.2 - Comprender e examinar obxectos tecnolóxicos sinxelos de uso habitual a través da análise de obxectos e sistemas, empregando o método científico e utilizando ferramentas de simulación na construción de coñecemento.	Deseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos

- Estratexias de procura crítica de información durante a investigación e a definición dos problemas expostos.
- Estratexias, técnicas e marcos de resolución de problemas en diferentes contextos e as súas fases.
- Análise de produtos e de sistemas tecnolóxicos sinxelos para a construción de coñecemento desde distintos enfoques e ámbitos.
- Emprendemento, resiliencia, perseveranza e creatividade para abordar problemas desde unha perspectiva interdisciplinaria.
- Desenvolvemento tecnolóxico: creatividade, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social e ambiental.
- Ética e aplicacións das tecnoloxías emerxentes.
- Tecnoloxía sostible. Valoración crítica da contribución da tecnoloxía á consecución dos obxectivos de desenvolvemento sostible (ODS).

UD	Título da UD	Duración
2	Unidade 2. Deseño de elementos técnicos	25

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Idear e deseñar solucións eficaces, innovadoras e sostibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas e procedementos interdisciplinarios, así como criterios de sostibilidade, con actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Debuxa bocetos e croquis de obxectos e sistemas técnicos con limpeza e orde, seguindo a normalización básica en debuxo técnico.	TI	100
CA2.2 - Seleccionar, planificar e organizar os materiais e as ferramentas, así como as tarefas necesarias para a construción dunha solución a un problema exposto, traballando individualmente ou en grupo de maneira cooperativa e colaborativa.	Representa vistas de obxectos (planta alzado e perfil) empregando criterios normalizados		
CA2.3 - Fabricar obxectos ou modelos sinxelos empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.	Debuxa a man alzada e de forma proporcionada obxectos e sistemas técnicos en perspectiva. Reconstrue a forma dun obxecto a partir das súas vistas.		
CA2.4 - Deseñar e construír, mediante ferramentas de fabricación dixital, obxectos e modelos sinxelos, respectando as normas de seguridade e saúde.	Emprega ferramentas de retoque de imaxes.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos

- Técnicas de representación gráfica para deseño de pezas utilizadas nos proxectos. Acoutamento e escalas.
- Aplicacións CAD en 2D para a representación de esquemas, circuítos e planos sinxelos.
- Iniciación ao deseño 3D.
- Uso de materiais tecnolóxicos para a fabricación de obxectos ou modelos nun proxecto tecnolóxico e o seu impacto ambiental.

Contidos

- Uso e manipulación de ferramentas básicas. Técnicas de mecanización de materiais na construción de obxectos e prototipos.
- Respecto das normas de seguridade e hixiene.
- Introducción á fabricación dixital. Deseño e construción de pezas sinxelas con impresión 3D e/ou corte.

UD	Título da UD	Duración
3	Unidade 3. Materiais tecnolóxicos. Madeira e metais.	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.3 - Recoñecer a influencia da actividade tecnolóxica na sociedade e na sostibilidade ambiental identificando as súas achegas e repercusións e valorando a súa importancia para o desenvolvemento sostible.	Recoñece os materiais dos que están feitos os obxectos de uso habitual relacionando as aplicacións coas súas propiedades. Selecciona os materiais máis axeitados para a fabricación dos distintos obxectos	PE	100
CA1.4 - Identificar as achegas das tecnoloxías emerxentes ao benestar, á igualdade social e á diminución do impacto ambiental, facendo un uso responsable e ético destas.	Valora o impacto ambiental da extracción, uso e refugallo dos materiais empregados e propón medidas de consumo responsable destes materiais técnicos.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos

- Análise de produtos e de sistemas tecnolóxicos sinxelos para a construción de coñecemento desde distintos enfoques e ámbitos.
- Emprendemento, resiliencia, perseveranza e creatividade para abordar problemas desde unha perspectiva interdisciplinaria.
- Desenvolvemento tecnolóxico: creatividade, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social e ambiental.

UD	Título da UD	Duración
4	Unidade 4. Estructuras e mecanismos	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
-------------------------	------------------------	----	---

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Diseñar e fabricar máquinas e sistemas empregando estruturas, mecanismos e circuítos eléctricos sinxelos que cumpran unha función determinada dentro do sistema, resolvendo os problemas propostos.	Deseña e constrúe estruturas comprobando os esforzos que son capaces de ser soportados por cada elemento. Describe o funcionamento xeral dunha máquina sinxela, explicando cómo se transforma ou transmite o movemento e a forza.	TI	100

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
- Estruturas para a construción de modelos. - Identificación de sistemas mecánicos básicos de transmisión e transformación do movemento: montaxes físicas e/ou uso de simuladores. - Deseño de sistemas que incorporen estruturas, mecanismos e circuítos eléctricos sinxelos para a resolución de problemas técnicos. Interpretación, deseño e aplicación en proxecto.

UD	Título da UD	Duración
5	Unidade 5. Electricidade	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Diseñar e fabricar máquinas e sistemas empregando estruturas, mecanismos e circuítos eléctricos sinxelos que cumpran unha función determinada dentro do sistema, resolvendo os problemas propostos.	Deseña circuítos eléctricos empregando a simboloxía axeitada. Interpreta o significado e calcula as magnitudes que explican o funcionamento dos circuítos eléctricos: tensión, intensidade, resistencia eléctrica, potencia e enerxía. Interpreta correctamente o etiquetado enerxético.	TI	100

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
- Electricidade básica para a montaxe de circuítos físicos ou simulados. Montaxe e/ou simulación de circuítos sinxelos con operadores eléctricos: xeradores, elementos de manobra ou control e receptores. Componentes básicos e simboloxía. - Deseño de sistemas que incorporen estruturas, mecanismos e circuítos eléctricos sinxelos para a resolución de problemas técnicos. Interpretación, deseño e aplicación en proxecto.

UD	Título da UD	Duración
6	Unidade 6. Hardware e sistemas operativos	9

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.4 - Organizar a información de maneira estruturada aplicando técnicas de almacenamento seguro.	Busca información sobre os distintos fipos de periféricos que existen. Comprende as funcións do sistema operativo. Describe o modo no que o ordenador manipula e almacena a información, así como o esquema de circulación desta a través dos seus compoñentes.	PE	50
CA5.5 - Adoptar medidas preventivas para a protección dos dispositivos, dos datos e da saúde persoal, identificando problemas e riscos relacionados co uso da tecnoloxía e facendo unha análise ética e crítica.	Coñece e respecta as normas e criterios establecidos para o uso dos ordenadores e demais recursos da aula de informática	TI	50

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
- Vocabulario técnico apropiado. - Dispositivos dixitais. Elementos do hardware e do software. Identificación e resolución de problemas técnicos sinxelos. - Ferramentas e plataformas de aprendizaxe: configuración, mantemento e uso crítico. - Técnicas de tratamento, organización e almacenamento seguro da información. Copias de seguridade.

UD	Título da UD	Duración
7	Unidade 7. Software e aplicacións	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.1 - Representar e comunicar o proceso de creación dun produto desde o seu deseño ata a súa difusión, elaborando documentación técnica e gráfica coa axuda de ferramentas dixitais, empregando os formatos e o vocabulario técnico axeitados, de maneira colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Coñece o que é o software, os tipos de software e as licencias de uso e as súas funcionalidades	PE	40
CA5.3 - Crear contidos e elaborar materiais configurando correctamente as ferramentas dixitais habituais da contorna de aprendizaxe, axustándoas ás súas necesidades e respectando os dereitos de autor e a etiqueta dixital.	Coñece e emprega procesadores de texto e realiza presentacións electrónicas.	TI	60
CA5.4 - Organizar a información de maneira estruturada aplicando técnicas de almacenamento seguro.	Comparte información almacenada na nube con outros compañeiros		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos

Contidos

- Vocabulario técnico apropiado.
- Ferramentas dixitais para a elaboración de documentación técnica relativa a proxectos.
- Dispositivos dixitais. Elementos do hardware e do software. Identificación e resolución de problemas técnicos sinxelos.
- Ferramentas e plataformas de aprendizaxe: configuración, mantemento e uso crítico.
- Ferramentas de edición e creación de contidos: instalación, configuración e uso responsable.

UD	Título da UD	Duración
8	Unidade 8. Internet	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.2 - Facer un uso eficiente e seguro dos dispositivos dixitais de uso cotián na resolución de problemas sinxelos coñecendo os riscos e adoptando medidas de seguridade para a protección de datos e equipos.	Identifica as cousas que pode facer grazas a Internet e cómo se facían antes. Emprega os navegadores máis empregados identificando as características máis significativas de cada un deles.	PE	50
CA5.5 - Adoptar medidas preventivas para a protección dos dispositivos, dos datos e da saúde persoal, identificando problemas e riscos relacionados co uso da tecnoloxía e facendo unha análise ética e crítica.	Coñece as medidas de seguridade aplicables a cada situación de risco. Describe e respecta os diferentes modelos de xestión de dereitos para os contidos: dereitos reservados, dereitos de compartición.	TI	50

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos

- Habilidades básicas de comunicación interpersoal. Pautas de conduta propias da contorna virtual, etiqueta dixital.
- Propiedade intelectual e etiqueta dixital.
- Seguridade na rede: riscos, ameazas e ataques.
- Medidas de protección de datos e información. Benestar dixital: prácticas seguras e riscos (ciberacoso, sextorsión, vulneración da propia imaxe e da intimidade, acceso a contidos inadecuados, adiccións...).

UD	Título da UD	Duración
9	Unidade 9. Introducción á programación	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
-------------------------	------------------------	----	---

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.2 - Montar sistemas de control e/ou robots sinxelos mediante a incorporación dos elementos necesarios para a resolución dos problemas propostos.	Manexa con soltura os principais grupos de bloques do entorno	TI	100
CA4.1 - Describir, interpretar e deseñar solucións a problemas informáticos a través de algoritmos e diagramas de fluxo, aplicando os elementos e as técnicas de programación de maneira creativa.	Representa mediante diagramas de fluxo diferentes algoritmos.		
CA4.2 - Programar aplicacións sinxelas empregando os elementos de programación de maneira apropiada e aplicando ferramentas de edición.	Emprega con facilidade as diferentes ferramentas básicas do entorno da programación.		
CA4.3 - Automatizar procesos, máquinas e obxectos sinxelos, mediante a análise e a programación de robots e sistemas de control.	Analiza o funcionamento dun programa a partir dos seus bloques.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
- Compoñentes básicos e funcionamento dun sistema de control ou robot sinxelo: sensores, actuadores e controladores. - Montaxe de sistemas de control ou robots sinxelos para a resolución de problemas técnicos. - Algorítmica e diagramas de fluxo. - Aplicacións informáticas sinxelas para ordenador. - Sistemas de control programado: uso de simuladores e programación sinxela de dispositivos. - Fundamentos da robótica: control programado de robots sinxelos de maneira física ou por medio de simuladores. - Autoconfianza e iniciativa: o erro, a reavaliación e a depuración de erros como parte do proceso de aprendizaxe.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A finalidade da área de Tecnoloxía é a de que o alumnado adquira os coñecementos esenciais que se inclúen no currículo básico e as estratexias do método científico e o proceso tecnolóxico.

O alumnado deberá desenvolver actitudes conducentes á reflexión e análise sobre os grandes avances científicos da actualidade, as súas vantaxes e as implicacións éticas que en ocasións se expoñen. Para iso, precisamos un certo grao de adestramento individual e traballo reflexivo dos procedementos básicos da materia:

* Impulsar as destrezas manuais propias do taller.

* Traballar a expresión oral e escrita no desenvolvemento dos proxectos e actividades.

* Fomentar a argumentación en público e a comunicación audiovisual na súa presentación.

Nalgúns aspectos da área, sobre todo naqueles que pretenden o uso sistemático de procesos de método científico, o traballo en grupo colaborativo achega, ademais do adestramento de habilidades sociais básicas e enriquecemento persoal dende a diversidade, unha ferramenta perfecta para discutir e profundar en contidos dese aspecto.

Doutra banda, cada estudante parte dunhas potencialidades que definen as súas intelixencias predominantes, enriquecer as tarefas con actividades que se desenvolvan dende a teoría das intelixencias múltiples facilita que todos os estudantes poidan chegar a comprender os contidos que pretendemos que adquiriran.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Libro de texto
Caderno do alumno
Material de debuxo
Material funxible: madeiras, motores, diodos LED, turbinas, placas fotovoltaicas, engraxes, cravos
Ferramentas da aula do taller: alicates, taladro, alicates, lixas, sarxentos,...
Dispositivo tecnolóxico con conexión a Internet e distintos recursos dixitais

O libro de texto que se vai a empregar é da Editorial "Anaya". Ao longo de todo o curso realizaranse as actividades propostas no libro e ampliaranse con fichas fotocopiabiles. Empregaremos material de debuxo na unidade 2. Realizarase un proxecto na aula de taller no que se empregaran distintas ferramentas, así como, material funxible. No terceiro trimestre empregaremos un dispositivo tecnolóxico con conexión a Internet co que se traballará con distintos programas e aplicacións informáticas.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Ao inicio do curso faise unha reflexión sobre os contidos que se van a tratar. Neste proceso pódense sondear si os alumnos adquiriron as capacidades necesarias para enfrontarse a novos conceptos da materia. Dependendo dos resultados tomaranse as medidas necesarias con actividades de reforzo ou de ampliación. En cada unidade didáctica afondarase sobre estas medidas.

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7
Peso UD/ Tipo Ins.	10	17	10	10	15	8	10
Proba escrita	60	0	100	0	0	50	40
Táboa de indicadores	40	100	0	100	100	50	60

Unidade didáctica	UD 8	UD 9	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	10	10	100
Proba escrita	50	0	29

Unidade didáctica	UD 8	UD 9	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	10	10	100
Táboa de indicadores	50	100	71

Criterios de cualificación:

Ao longo de todo do curso revisaranse as actividades realizadas polo alumnado e, terase en conta o traballo no taller e a actitude cara a materia. Valorarase a limpeza e a orde na realización das tarefas. Realizarase como mínimo unha proba escrita por trimestre na cal se avaliarán os conceptos importantes que han de coñecer os alumnos.

A nivel global na materia de Tecnoloxía e Dixitalización o baremo para será o seguinte:

- Realización de exercicios propostos: 20%
- Caderno: 10%
- Traballo práctico: 15%
- Actitude e participación: 15%
- Proba escrita: 40%

Criterios de recuperación:

Os alumnos que non superen a materia terán que realizar unha proba escrita ou entregar os traballos prácticos que non superaran na avaliación ordinaria.

5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes

No caso de aqueles alumnos que promocionen de curso coa materia de Tecnoloxía non superada, realizarán unha proba escrita na que se avalían os obxectivos do curso. Esta proba realizarase no mes de abril.

6. Medidas de atención á diversidade

Descrición do grupo logo da avaliación inicial

Á hora de suscitar as medidas de atención á diversidade e inclusión habemos de solicitar, en primeiro lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos e alumnas; como mínimo debe coñecerse a relativa a:

- * O número de alumnos e alumnas.
- * O funcionamento do grupo (clima do aula, nivel de disciplina, atención...).
- * As fortalezas que se identifican no grupo en canto ao desenvolvemento de contidos curriculares.
- * As necesidades que se puideron identificar; convén pensar nesta fase en como se poden abordar (planificación de estratexias metodolóxicas, xestión do aula, estratexias de seguimento da eficacia de medidas, etc.).
- * As fortalezas que se identifican no grupo en canto aos aspectos competenciais.
- * Os desempeños competenciais prioritarios que hai que practicar no grupo nesta materia.
- * Os aspectos que se deben ter en conta ao agrupar aos alumnos e ás alumnas para os traballos cooperativos.
- * Os tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel xeral para obter un logro óptimo do grupo.

Necesidades individuais

A avaliación inicial facilítanos non só coñecemento achega do grupo como conxunto, senón que tamén nos proporciona información achega de diversos aspectos individuais dos nosos estudantes; a partir dela poderemos:

- * Identificar aos alumnos ou ás alumnas que necesitan un maior seguimento ou personalización de estratexias no seu

proceso de aprendizaxe. (Débese ter en conta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades e con necesidades non diagnosticadas, pero que requiran atención específica por estar en risco, pola súa historia familiar, etc.).

* Saber as medidas organizativas a adoptar. (Planificación de reforzos, ubicación de espazos, xestión de tempos grupais para favorecer a intervención individual).

* Establecer conclusións sobre as medidas curriculares a adoptar, así como sobre os recursos que se van a empregar.

* Analizar o modelo de seguimento que se vai a utilizar con cada un deles.

* Acoutar o intervalo de tempo e o modo en que se van a avaliar os progresos destes estudantes.

* Fixar o modo en que se vai a compartir a información sobre cada alumno ou alumna co resto de docentes que interveñen no seu itinerario de aprendizaxe; especialmente, co titor.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Comprensión á lectura	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X				X			
ET.3 - Comunicación audiovisual				X	X	X	X	X
ET.4 - Competencia dixital		X	X		X			X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial		X		X		X	X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico	X	X		X		X	X	X
ET.7 - Igualdade emocional e en valores			X	X	X	X	X	
ET.8 - Igualdade de xénero				X	X	X	X	X
ET.9 - Creatividade		X		X		X	X	X
ET.10 - Educación para a saúde		X	X	X		X	X	
ET.11 - Concienciación e formación sobre o cambio climático		X		X		X	X	X
ET.12 - Educación para a sustentabilidade e o consumo responsable	X		X	X	X	X	X	X
ET.13 - Respecto mutuo e a cooperación entre iguais			X	X	X	X	X	

	UD 9
ET.1 - Comprensión á lectura	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	

	UD 9
ET.3 - Comunicación audiovisual	X
ET.4 - Competencia dixital	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico	X
ET.7 - Igualdade emocional e en valores	X
ET.8 - Igualdade de xénero	X
ET.9 - Creatividade	X
ET.10 - Educación para a saúde	X
ET.11 - Concienciación e formación sobre o cambio climático	X
ET.12 - Educación para a sustentabilidade e o consumo responsable	X
ET.13 - Respecto mutuo e a cooperación entre iguais	X

Observacións:

Comprensión de lectura: tarefas de clase e proxectos, nas que o alumnado terá que comprender os distintos enunciados e procurar información para investigar e resolver os problemas propostos.

Expresión oral e escrita: resolución das tarefas de clase e coa elaboración de documentación técnica. Farase maior fincapé no uso do vocabulario e a linguaxe técnica.

Comunicación audiovisual: presentación de resultados de prácticas e proxectos mediante creacións audiovisuais.

Competencia dixital: intrínseca aos contidos propios da materia. Emprendemento social e empresarial: desenvolvemento de proxectos tecnolóxicos.

Espírito crítico e científico: procura de información e a investigación nas tarefas e proxectos tecnolóxicos.

Educación emocional e en valores: contidos sobre seguridade na rede e benestar dixital. O desenvolvemento de proxectos tecnolóxicos fomentará o traballo en equipo.

A igualdade de xénero no ámbito científico e tecnolóxico é unha necesidade na sociedade actual, que tratará de cubrirse mediante un axeitado reparto de roles no traballo colaborativo en grupos á hora de desenvolver proxectos.

Creatividade: Desenvolvemento de proxectos tecnolóxicos.

Educación para a saúde: importancia do respecto polas normas de seguridade e hixiene no taller.

Contidos relacionados co benestar dixital, tan importante para conservar a saúde emocional na actualidade.

Formación estética: procesos de deseño e acabado nos proxectos tecnolóxicos.

Educación para a sostibilidade e o consumo responsable: contidos sobre tecnoloxía sostible, respecto pola propiedade intelectual na elaboración de contidos e aplicación de criterios de sostibilidade nos proxectos tecnolóxicos, sobre todo na elección de materiais e fontes de enerxía.

Respecto mutuo: contidos relacionados coa etiqueta dixital. Este respecto e a cooperación entre iguais serán fundamentais no traballo en equipo no desenvolvemento de proxectos tecnolóxicos.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Magosto	Celebrase o día 11 de novembro. Dende o centro foméntase a celebración do magosto con xogos populares e exaltando a gastronomía típica deste día: bocadillo de chourizo, castañas e refrescos	X		
Samaín	A semana previa ao día de fieles difuntos dende o centro promóvese esta festividade e anímase ao alumnado a que traia a súa cabaza decorada. Os participantes reciben un diploma e un agasallo.	X		
Nadal	A finais de decembro realízanse varias actividades para exaltar o Nadal: visita dos reis magos, colocación dun Belén e outras decoracións navideñas, actuacións do alumnado no Festival de Nadal, etc.	X		
Entroido	O venres día 13 de febreiro do 2026 terá lugar a celebración do Entroido, toda a comunidade educativa vén disfrazada ese día.		X	

Observacións:

A parte das actividades anteriores durante todo o curso se están a realizar outras de conmemoracións de distinta índole e tamén actividades extraescolares. Durante este curso 2025/26 realizaranse distintas saídas e excursións. Está prevista como actividade extraescolar unha excursión de varios días proposta para o alumnado da ESO e de 6º de Primaria durante o 3º trimestre.

Ao longo do curso teñen lugar distintas conmemoracións que se tratan na aula de xeito transversal e son as seguintes:

- 20 de novembro de 2025: Día Universal da Infancia.
- 25 de novembro de 2025: Día Internacional contra a Violencia de Xénero.
- 3 de decembro de 2025: Día Internacional das Persoas con Discapacidade.
- A semana do 6 de decembro de 2025: conmemoración da Constitución e do Estatuto de autonomía de Galicia.
- 10 de decembro de 2025: Día da Declaración Universal dos Dereitos Humanos.
- 24 de xaneiro de 2026: Día Internacional da Educación.
- 30 de xaneiro de 2026: Día Escolar da non Violencia e da Paz.
- 23 de febreiro de 2026: Día de Rosalía de Castro.
- 8 de marzo de 2026: Día Internacional da Muller.
- 15 de marzo de 2026: Día Mundial dos Dereitos do Consumidor.
- A segunda semana de marzo de 2026: Semana da Prensa.
- 1 de abril de 2026: Día das Artes Galegas.
- 7 de abril de 2026: Día Mundial da Saúde.
- A semana do 23 de abril de 2026: Semana do Libro.
- 2 de maio de 2026: Día Internacional contra o Acoso Escolar.
- 9 de maio de 2026: Día de Europa.
- A semana do 17 de maio de 2026: Semana das Letras Galegas.
- 5 de xuño de 2026: Día Mundial do Medio Ambiente.

8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro

Indicadores de logro
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
A selección e temporalización de contidos foi axeitada.
Probas escritas que evidencien o traballo cos estándares de aprendizaxe.
Ferramentas de autoavaliación e coavaliación do traballo na aula.
Metodoloxía empregada
As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
Mapas mentais ou conceptuais elaborados polos alumnos e as alumnas.
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
Medidas de atención á diversidade
Proporcionáronse actividades e procedementos para que o alumnado fose recuperando as partes non superadas da materia.
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender ás necesidades de todo o alumnado.
Clima de traballo na aula
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
Facilitouse ao alumnado e as familias o coñecemento dos criterios de avaliación e calificación de cada unidade didáctica, ao comezo da mesma.
Proporcionouse ao alumnado información sobre o seu progreso e calificacións.
Existiu coordinación entre os distintos profesores/as.
Outros
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.

Descrición:

A programación é un instrumento imprescindible no traballo didáctico, e sempre punto de mira da evolución da nosa práctica educativa, polo que debemos basearnos nela como un proceso aberto e flexible que se adapta ao contexto, ao espazo, ao propio docente e sobre todo ao grupo e ao alumno que vai dirixido. É unha reflexión constante sobre a posta en práctica das unidades e a valoración dos outros profesionais, nos axudara a mellorar no posible a nosa práctica educativa. Polo tanto, da memoria do curso anterior nos pode ser de gran utilidade para axustar a nosa práctica pedagóxica no día a día así como a nosa memoria final do curso.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

A programación é un instrumento imprescindible no traballo didáctico, e sempre punto de mira da evolución da nosa práctica educativa, polo que debemos basearnos nela como un proceso aberto e flexible que se adapta ao contexto, ao espazo, ao propio docente e sobre todo ao grupo e ao alumno que vai dirixido. É unha reflexión constante sobre a posta en práctica das unidades e a valoración dos outros profesionais, nos axudará a mellorar no posible a nosa práctica educativa. Polo tanto, a memoria do curso anterior nos pode ser de gran utilidade para axustar a nosa práctica pedagóxica no día a día.

9. Outros apartados