

PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO Y APOYO PARA LA MATERIA DE TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN EN 1º ESO

Datos del Alumno (<i>Nombre y apellidos</i>)	Grupo en 2024-25

PLAN DE TRABAJO para el alumno que promociona sin superar la materia de **TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN** del curso de **1º ESO**

Criterios de Evaluación y Contenidos del plan		
Los criterios de evaluación y contenidos no superados por el alumno según lo establecido en el anexo III del Decreto 39/2022 para ESO son los siguientes:		
Criterio de Evaluación	Contenido de Materia	Instrumento de evaluación
1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CE1)	A.2 Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados.	CUADERNILLO DE ACTIVIDADES PROYECTO TÉCNICO
1.2 Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico. (CCL2, CCL3, STEM2, CD4, CPSAA4, CE1)	A.1 Estrategias, técnicas y fases de resolución de problemas.	CUADERNILLO DE ACTIVIDADES PROYECTO TÉCNICO
1.3 Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica. (CCL3, CD4, CPSAA4)	D.4 Seguridad en la red. Bienestar digital: prácticas seguras y gestión de riesgos. Prevención del ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y la intimidad.	MEMORIA DEL PROYECTO TÉCNICO
1.4 Redactar documentación de forma que se transmita la información técnica relativa a la solución creada de una manera organizada, utilizando medios digitales, como procesadores de textos y presentaciones a un nivel inicial. (CCL1, STEM2, CD2, CE1)	B.4 Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica.	MEMORIA DEL PROYECTO TÉCNICO
2.1 Idear y diseñar soluciones originales y eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. (CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE1, CE3)	A.8. Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.	PROYECTO TÉCNICO
2.2 Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las	A.7 Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la	

<p>tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa. (CCL3, CCL5, STEM3, CD3, CPSAA3, CE1, CE3)</p>	<p>construcción de objetos y prototipos. Respeto de las normas de seguridad e higiene. A.3 Estructuras para la construcción de modelos.</p>	<p>CUADERNILLO DE ACTIVIDADES</p>
<p>2.3 Registrar descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada, empleando medios digitales. (CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CE3)</p>	<p>B.5 Evidencias digitales documentales relativas a procesos de generación de ideas.</p>	<p>MEMORIA DEL PROYECTO TÉCNICO</p>
<p>3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>A.7 Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Respeto de las normas de seguridad e higiene. A.4 Introducción a los sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o uso de simuladores.</p>	<p>CUADERNILLO DE ACTIVIDADES</p>
<p>3.2 Comprender y analizar los usos y el impacto ambiental asociados a la madera y los materiales de construcción, interpretando su importancia en la sociedad actual, empleando técnicas de investigación grupal y generando propuestas alternativas de uso cuando ello sea posible, desde una óptica constructiva y propositiva. (STEM3, STEM5, CPSAA2, CE1, CE3)</p>	<p>A.6 Materiales tecnológicos y su impacto ambiental. Madera y materiales de construcción.</p>	<p>CUADERNILLO DE ACTIVIDADES</p>
<p>3.3 Manejar a nivel básico simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológicos, creando soluciones e interpretando los resultados obtenidos. (STEM2, STEM3, CD4, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC4).</p>	<p>A.5 Electricidad básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.</p>	<p>CUADERNILLO DE ACTIVIDADES</p>
<p>4.1 Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales. (CCL1, CCL5, STEM4, CD2, CD3, CC4, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>B.6 Registro digital documental de procesos de planificación de soluciones técnicas a problemas planteados.</p>	<p>MEMORIA DEL PROYECTO TÉCNICO</p>
<p>4.2 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos, usando aplicaciones CAD 2D y 3D y software de</p>	<p>B.3 Herramientas de edición y creación de contenidos. Procesadores de texto y</p>	<p>MEMORIA DEL PROYECTO TÉCNICO</p>

modelado 2D y 3D. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)	software de presentación. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.	
4.3 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos en dos y tres dimensiones, de forma manual y digital, empleando adecuadamente las vistas, escalas y acotaciones, y respetando las normas UNE. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)	B.5 Evidencias digitales documentales relativas a procesos de generación de ideas.	CUAERNILLO DE ACTIVIDADES
4.4 Difundir en entornos virtuales la idoneidad de productos para distintos propósitos, respetando la "etiqueta digital" (netiqueta) y comunicando interpersonalmente de modo eficaz. (CCL5, CD3, CC4)	B.6 Evidencias digitales documentales relativas a procesos de generación de ideas.	DIFUSIÓN DE LA MEMORIA DEL PROYECTO TÉCNICO EN TEAMS
5.1 Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa, y respetando los derechos de autoría. (CCL2, CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CE1, CE3)	C.1 Algoritmia y diagramas de flujo.	JUEGO CON SCRATCH
5.2 Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada, y aplicando herramientas de edición que añadan funcionalidades. (CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3)	C.2 Aplicaciones informáticas sencillas para ordenadores y otros dispositivos digitales.	JUEGO CON SCRATCH
5.3 Adoptar la reevaluación y la depuración de errores como elementos del proceso de aprendizaje, aplicando la realimentación de secuencias de programación, fomentando con ello la autoconfianza y la iniciativa. (CCL2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	C.3 Autoconfianza e iniciativa. El error, la reevaluación y la depuración como parte del proceso de aprendizaje.	JUEGO CON SCRATCH
6.1 Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y discriminando las tareas y eventos que los	D.1 Dispositivos digitales. Elementos del hardware y software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.	MEMORIA DEL PROYECTO TÉCNICO

optimizan. (CP2, STEM1, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5)		
6.2 Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital. (CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	<p>D.2 Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.</p> <p>D.3 Herramientas de edición y creación de contenidos. Procesadores de texto y software de presentación. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.</p>	MEMORIA DEL PROYECTO TÉCNICO
6.3 Manejar y representar datos de diversas fuentes generando informes gráficos con distinto software. (STEM1, STEM4, CD1, CD4, CE1)	B.4 Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica.	MEMORIA DEL PROYECTO TÉCNICO

Metodología didáctica, medidas organizativas y tareas del plan

Este plan de trabajo tiene como propósito ayudar a los alumnos a superar los criterios de evaluación que no alcanzaron en el curso pasado. A través de tareas específicas y un cronograma de entregas, se brindará apoyo para que logren los objetivos académicos pendientes.

Metodología Didáctica y Medidas Organizativas

1. Reunión Informativa:

- Fecha: miércoles **23 de octubre**
- Lugar: Taller de Tecnología, durante la hora del recreo.
- Propósito: Explicación del plan de trabajo, resolución de dudas y presentación del grupo de Microsoft Teams que se habilitará para comunicación, retroalimentación y atención a los alumnos.

2. Usos del grupo de Teams:

- Comunicación directa con los alumnos.
- Resolución de dudas.
- Retroalimentación de las tareas entregadas.
- Facilitación de material de apoyo (guías, videos, ejercicios) para ayudar en la realización de las tareas.

Tareas y Fechas de Entrega

1. Primera Tarea:

- Contenido: tareas del cuadernillo referentes a las siguientes unidades:
 - El proceso de resolución de problemas tecnológicos
 - Pensamiento computacional. Programación con Scratch. (Tarea habilitada en Teams)
 - Técnicas de expresión y comunicación gráfica

- Fecha de entrega: **martes 3 de diciembre.**
- Lugar: Taller de Tecnología, durante la hora del recreo.

2. Segunda Tarea:

- Contenido: tareas del cuadernillo referentes a las siguientes unidades:
 - Los materiales tecnológicos y su impacto ambiental
 - Estructuras
 - Sistemas mecánicos básicos
 - Electricidad básica
- Fecha de entrega: **martes 21 de enero.**
- Lugar: Taller de Tecnología, durante la hora del recreo.

3. Tercera Tarea:

- Contenido: Proyecto Técnico. Construcción de un objeto siguiendo las fases del “Método de Proyectos” y elaboración de la memoria técnica que lo acompaña (modelo en Teams)
- Fecha de entrega: **martes 1 de abril.**
- Lugar: Taller de Tecnología, durante la hora del recreo.

Evaluación Final

- En caso de que los alumnos no superen los criterios de evaluación tras la entrega de las tareas, tendrán una última oportunidad de superar dichos criterios mediante una **prueba escrita.**
- **Fecha: jueves 8 de mayo.**
- **Hora: 9:00 de la mañana.**
- **Lugar: Taller de Tecnología.**

Procedimiento para la evaluación de los aprendizajes:

El proceso de evaluación del aprendizaje se llevará a cabo calificando cada una de los instrumentos de evaluación mediante las rúbricas publicadas en el grupo de Microsoft Teams. Estos instrumentos de evaluación estarán diseñados para valorar de forma clara y objetiva cada criterio de evaluación relacionado con la tarea

Cada criterio de evaluación tendrá un peso específico en la nota final, que se determinará según la calidad y entrega de las tareas asignadas. La calificación global se calculará de la siguiente manera:

Instrumento de evaluación	Criterios de Evaluación	Peso
Cuadernillo de Actividades	1.1, 1.2, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 4.3	25%
Juego con Scratch	5.1, 5.2, 5.3	25%
Proyecto Técnico	2.1	25%
Memoria del Proyecto Técnico	1.3,1.4,4.1, 4.2,6.,16.2,6.3	25%

Retroalimentación y Seguimiento

Se proporcionará retroalimentación continua a través del grupo de Teams y las sesiones de tutoría para asegurar que los alumnos comprendan las áreas en las que deben mejorar, ofreciéndoles la oportunidad de corregir errores y fortalecer su aprendizaje.