

TECNOLOGÍA, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA 2º ESO

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN	2
2.- CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	5
3.- METODOLOGÍA DIDÁCTICA	9
4.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	9
5.- PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	10
6.-PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA DE TECNOLOGÍAS DE 2º ESO LOMCE	10
7.- EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA	11
8.- PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO Y SUS FAMILIAS ESTÉN INFORMADOS	11
9.- MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	12
10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	14
11.- ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA	14
12.- MEDIDAS PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE, CON INDICADORES DE LOGRO	15

1.- INTRODUCCIÓN

El desarrollo tecnológico configura el mundo actual que conocemos. En muchas ocasiones la tecnología interactúa en nuestra vida, aunque pasa desapercibida por lo habituados que estamos a ella. Este contexto hace necesario la formación de ciudadanos en la toma de decisiones relacionadas con procesos tecnológicos, con sentido crítico, con capacidad de resolver problemas relacionados con ellos y, en definitiva, para utilizar y conocer materiales, procesos y objetos tecnológicos que facilitan la capacidad de actuar en un entorno tecnificado que mejora la calidad de vida.

A lo largo de los siglos, el desarrollo tecnológico se ha visto motivado por las necesidades que la sociedad de cada época ha demandado, por sus tradiciones y su cultura, sin olvidar aspectos económicos y de mercado. La innovación y búsqueda de soluciones alternativas han facilitado avances y la necesidad de cambio ha estado ligada siempre al ser humano. Por este motivo la sociedad en la que vivimos necesita una educación tecnológica amplia que facilite el conocimiento de las diversas tecnologías, así como las técnicas y los conocimientos científicos que los sustentan. El desarrollo tecnológico se fundamenta en principios elementales y máquinas simples que, sumados convenientemente, crean nuevas máquinas y generan la realidad que nos rodea.

En la materia Tecnología convergen el conjunto de técnicas que, junto con el apoyo de conocimientos científicos y destrezas adquiridas a lo largo de la historia, el ser humano emplea para desarrollar objetos, sistemas o entornos que dan solución a problemas o necesidades. Es por tanto necesario dar coherencia y completar los aprendizajes asociados al uso de tecnologías realizando un tratamiento integrado de todas ellas para lograr un uso competente en cada contexto y asociando tareas específicas y comunes a todas ellas. El alumnado debe adquirir comportamientos de autonomía tecnológica con criterios medioambientales y económicos.

No es posible entender el desarrollo tecnológico sin los conocimientos científicos, como no es posible hacer ciencia sin el apoyo de la tecnología, y ambas necesitan de instrumentos, equipos y conocimientos técnicos. En la sociedad actual, todos estos campos están relacionados con gran dependencia unos de otros, pero a la vez cada uno cubre una actividad diferente. La asignatura de tecnología aporta al alumnado “saber cómo hacer”, al integrar ciencia y técnica, es decir “por qué se puede hacer” y “cómo se puede hacer”. Por tanto, un elemento fundamental de la tecnología es el carácter integrador de diferentes disciplinas con un referente disciplinar común basado en un modo ordenado y metódico de intervenir en el entorno.

La materia de Tecnología, Programación y Robótica se organiza en los siguientes ejes:

- Programación y pensamiento computacional
- Robótica y la conexión con el mundo real
- Tecnología y el desarrollo del aprendizaje basado en proyectos
- Internet y su uso seguro y responsable y
- Técnicas de diseño e impresión 3D

Los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria son:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, 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 la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, 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. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- 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 y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, 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 los demás, 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 de los seres vivos 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. En línea con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores. La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que “las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo”. Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas.

Las competencias clave del currículo son las siguientes:

- Comunicación lingüística (CL).
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
- Competencia digital (CD).
- Aprender a aprender (AA).
- Competencias sociales y cívicas (CSC).
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC)

2.- CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

CENTRO: IES SALVADOR ALLENDE			
MATERIA: TECNOLOGÍA, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA 2º ESO		PRIMER TRIMESTRE	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/competencias clave	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación
UD 1. Internet: arquitectura y protocolos, seguridad, aplicaciones y servicios para internet y nuevas tendencias en la red	<p>3. Describir la estructura básica de Internet.</p> <p>7. Identificar y decidir las medidas de seguridad adecuadas para reducir los riesgos de seguridad de los equipos en Internet.</p> <p>8. Identificar y actuar poniéndolo en conocimiento de los adultos responsables las amenazas, riesgos y conductas inapropiadas en Internet.</p> <p>9. Describir las aplicaciones de la Web 2.0, sus características fundamentales, los procedimientos de registro y su uso responsable.</p>	<p>3.1. Elementos de conmutación: switches, routers. (CD, AA, IE)</p> <p>3.2. Servidores, clientes: intercambios de mensajes en la red. (CD, AA, IE)</p> <p>3.3. Nombres de dominio, direcciones IP y direcciones MAC. (CD, AA, IE)</p> <p>7.1. Virus y Malware. (CD, AA, IE)</p> <p>7.2. Software malicioso. (CD, AA, IE)</p> <p>7.3. Riesgos de seguridad y ataques en redes inalámbricas públicas (Man in the middle, suplantación, sniffers, etc.) (CD, AA, IE)</p> <p>7.4. Gestión de contraseñas, elección de contraseñas seguras. (CD, AA, IE)</p> <p>7.5. Utiliza la navegación privada en sistemas públicos cuando es necesario. (CD, AA, IE)</p> <p>8.1. Suplantación y phishing. (CD, AA, IE)</p> <p>8.2. Acoso, abuso, cyberbullying, sexting y otras actuaciones ilegales. (CD, AA, CSC, IE)</p> <p>8.2.1. Reconoce la diferencia entre “abuso” y “delito” y responde adecuadamente poniéndolo en conocimiento de un adulto responsable. (CD, AA, IE)</p> <p>8.3. Spam y comunicaciones no solicitadas. (CD, AA)</p> <p>8.4. Comunica a un adulto responsable cualquier situación anómala que detecta en el uso de Internet. (CD, AA, CSC, IE)</p> <p>9.1. Herramientas de publicación como los blogs.</p> <p>9.2. Herramientas de colaboración como los wikis.</p>	<p>Prueba escrita sobre los contenidos de la unidad UD1. (15%)</p> <p>Realización de ejercicios poniendo en práctica las aplicaciones y servicios de internet (35%)</p> <p>Prueba escrita sobre los contenidos de la unidad UD 2. (20%)</p> <p>Ejercicios para desarrollar la unidad UD 2 (20%)</p> <p>Trabajo en grupo: montaje y medición de magnitudes en circuitos eléctricos sencillos (10%)</p>

		<p>9.3. Herramientas y servicios de micropublicación como twitter, Instagram, etc.</p> <p>9.4. Herramientas de almacenamiento y compartición de documentos como GoogleDrive, Dropbox, etc.</p> <p>9.5. Herramientas de publicación de contenidos como SlideShare, etc.</p> <p>9.6. Herramientas de publicación, edición y compartición de fotografías y recursos gráficos como Flickr, Picasa, etc.</p> <p>9.7. Otras aplicaciones y servicios.</p> <p>9.8. Identidad digital, presencia en redes sociales de forma segura y responsable.</p>	
<p>UD 2. Sistemas electrónicos analógicos y digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Componentes eléctricos y electrónicos. - Análisis, simulación, montaje y medida en circuitos electrónicos. 	<p>1. Analizar y diseñar circuitos eléctricos en continua.</p>	<p>1.1. Clasifica los elementos básicos de un circuito eléctrico en continua: generadores, resistencias, conmutadores, bombillas. (CMCT, AA, IE)</p> <p>1.2. Interpreta el significado y calcula las magnitudes que explican el funcionamiento de dichos circuitos: tensión, intensidad, resistencia eléctrica, potencia y energía. (CMCT, AA, IE)</p> <p>1.3. Distingue el significado del circuito abierto y del cortocircuito. (CMCT, AA, IE)</p> <p>1.4. Utiliza otros elementos sencillos como motores o zumbadores. (CMCT, AA, IE)</p> <p>1.5. Mide, utilizando adecuadamente la instrumentación, las magnitudes básicas (tensión, intensidad) de un circuito eléctrico. (CMCT, AA, IE)</p> <p>1.6. Calcula la potencia y la energía consumida por el circuito y lo relaciona con el sistema de alimentación utilizado (pilas, baterías, fuentes). (CMCT, AA, IE)</p> <p>1.7. Describe las condiciones de reciclado de los materiales eléctricos y electrónicos. (CMCT, AA, IE)</p>	

CENTRO: IES SALVADOR ALLENDE			
MATERIA: TECNOLOGÍA, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA 2º ESO		SEGUNDO TRIMESTRE	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/competencias clave	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación
UD 3. Programación de sistemas electrónicos (robótica).	11. Distinguir aspectos básicos de la programación de sistemas electrónicos digitales	11.1. Utiliza con precisión el entorno de programación de un sistema electrónico. 11.2. Desarrolla programas para controlar el funcionamiento de un sistema electrónico. 11.3. Identifica y emplea las entradas y salidas analógicas o digitales del sistema electrónico.	Prueba escrita sobre los contenidos de la unidad UD 3 (10%) Programación y montaje sobre una placa tipo arduino de proyectos sencillos . (40%) Prueba escrita sobre los contenidos de la unidad UD 4 (25%) Ejercicios para el desarrollo de la UD 4 (25%)
UD 4. Estructuras y mecanismos.	6. Determinar y calcular los elementos mecánicos que permiten desarrollar un elemento tecnológico: estructuras y mecanismos. 2. Elaborar documentos técnicos, adecuados al nivel de los procesos acometidos y al de su madurez, iniciándose en el respeto a la normalización. 8. Actuar de forma dialogante y responsable en el trabajo en equipo, durante todas las fases del desarrollo del proyecto técnico.	6.1. Diseña y dimensiona adecuadamente los elementos de soporte y estructuras de apoyo. (CMCT, AA, IE) 6.2. Realiza con precisión los cálculos en poleas y engranajes. (CMCT, AA, IE)	

CENTRO: IES SALVADOR ALLENDE			
MATERIA: TECNOLOGÍA, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA 2º ESO		TERCER TRIMESTRE	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje/competencias clave	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación
UD 5. Diseño e impresión 3D.	5. Utilizar software de diseño en 3D y señalar las posibilidades de la impresión 3D para la creación de objetos sencillos.	5.1. Describe con precisión el funcionamiento de un sistema de impresión 3D. 5.2. Enumera las características básicas de los materiales utilizados para la impresión 3D y selecciona el adecuado. 5.3. Utiliza programas de diseño adecuados para la representación y documentación de las piezas de los prototipos que elabora. 5.5. Realiza consultas a bases de datos de diseños disponibles en Internet. 5.6. Diseña y realiza la impresión de las piezas necesarias para un montaje sencillo.	Prueba escrita sobre los contenidos de la UD 5. (10%) Diseño de piezas en 3 D. (40%) Diseño de una página web sencilla y publicación en la red (50%)
UD 6. Páginas Web. Gestores de contenidos (CMS) y herramientas de publicación.	5. Desarrollar una página Web sobre un gestor de contenidos (CMS).	5.1. Describe el procedimiento de instalación de un gestor de contenidos sobre un servidor Web. (AA, IE) 5.2. Analiza y asigna perfiles de usuario en función de sus características y atributos principales.(CD, AA, IE) 5.3. Distingue y utiliza adecuadamente los diferentes objetos de contenidos que admite el gestor. (AA, IE) 5.4. Explica la utilidad de “componer uno” y “publicar muchos” como reutilización de los objetos de publicación. (CD, AA, IE) 5.5. Utiliza adecuadamente clases de estilos para mantener y homogeneizar el aspecto de una página Web. (CD, AA, IE) 5.8. Diseña atendiendo a las consideraciones del “diseño para todos” para los programas que realiza.	

3.- METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Se llevará a cabo una metodología activa y participativa por parte del alumno, de forma que éste se sienta el protagonista de su propio aprendizaje. Para ello se considerarán las condiciones y el contexto social, cultural y económico del alumnado, y del centro docente.

Fundamentalmente se utilizarán los recursos informáticos para que los alumnos elaboren ejercicios, presentaciones, proyectos y diseños. Inicialmente conocerán los contenidos teóricos y más tarde, a través de distintas tareas propuestas por el profesor desarrollarán utilizando casi siempre medios informáticos la unidad correspondiente.

Se fomentará la autonomía, el espíritu crítico al seleccionar información y el espíritu emprendedor.

El proceso de diseño de actividades será transparente, de forma que el alumno sepa qué va a hacer, con qué finalidad, y el proceso que ha hecho que el profesor considere idóneo el proyecto propuesto.

Se realizarán actividades introductoras para despertar el interés del alumno en el tema, de desarrollo para aplicar y reforzar los contenidos aprendidos en la unidad didáctica.

4.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Aula virtual
- Aula de informática con 35 puestos
- Cuaderno de actividades prácticas.
- Internet. Servicios ofrecidos por Google, Bitbloq, Tinkercad, Página WEB Tecno 12-18 entre otras
- Kits de robótica BQ
- Materiales, herramientas y útiles de los que se disponga en el aula taller, así como su propio material (en especial útiles de dibujo).

- Ordenador con cañón
- Otros recursos del Centro.

5.- PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Aquellos alumnos que no superen la primera evaluación, la recuperarán presentando los trabajos que tuvieran pendientes, y si no hubiesen superado la parte teórica, se presentarán a una prueba escrita durante la 2ª evaluación.

Aquellos alumnos que no superen la segunda evaluación, la recuperarán presentando los trabajos que tuvieran pendientes, y si no hubiesen superado la parte teórica, se presentarán a una prueba escrita durante la 3ª evaluación.

Aquellos alumnos que no superen la tercera evaluación, la recuperarán presentando los trabajos que tuvieran pendientes, y si no hubiesen superado la parte teórica, se presentarán a una prueba escrita a finales de junio.

Aquellos alumnos cuya nota media de las 3 evaluaciones no superen la materia, se presentarán a una prueba final con todo el contenido a finales de junio en la evaluación extraordinaria.

6.-PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA DE TECNOLOGÍAS DE 2º ESO LOMCE

Los alumnos y alumnas que les quede pendiente la materia de Tecnologías de 2º ESO, podrán recuperarla de la siguiente manera:

Desarrollando un trabajo, que determinará el Departamento de acuerdo con el nivel de 2º ESO. Los alumnos o alumnas podrán acudir a sus profesores para que estos les resuelvan sus dudas y les presten consejos a la hora de realizar el trabajo.

Los criterios de calificación de los trabajos serán los siguientes:

- ✓ El trabajo se corregirá en porcentaje.
- ✓ Menos del 60% la nota es no apta y por tanto suspendido.
- ✓ Del 60% al 70% la nota será un 5
- ✓ Del 70% al 85% la nota será un 6
- ✓ Del 85% al 100% la nota será un 7
- ✓ Si el alumno o alumna quiere sacar más de un 7 se tendrá que presentar al examen de mayo.

Las fechas de elaboración del trabajo serán acordadas y dadas a conocer a los alumnos y alumnas afectados a principio del curso por el Departamento. La propuesta de trabajo se entregará antes de finalizar el primer trimestre y se recogerá al comienzo del tercer trimestre.

Además los alumnos y alumnas que no obtengan calificación positiva en el trabajo, podrán presentarse a un examen de toda la materia de 1º ESO en el mes de mayo.

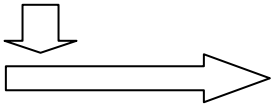
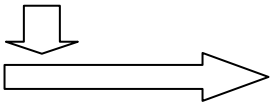
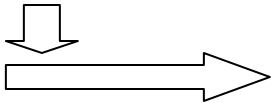
7.- EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

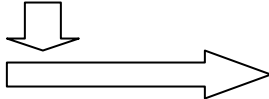
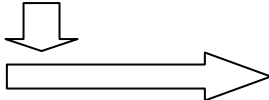
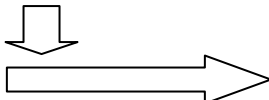
Los alumnos y alumnas que no obtengan calificación positiva en evaluación final de junio se les facilitarán unos ejercicios y actividades para que se preparen la materia el resto del mes de junio. A finales de junio se efectuará para todos los cursos de 2º ESO una prueba extraordinaria, donde los alumnos y alumnas que no hayan obtenido el nivel de conocimientos suficiente caso de superarla, se les aprobará la materia de Tecnología, Programación y Robótica de 2º ESO. La estructura de la prueba será realizada por los profesores y profesoras del departamento de Tecnologías y será de carácter teórico, poniendo preguntas sobre los contenidos de la materia.

8.- PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO Y SUS FAMILIAS ESTÉN INFORMADOS

La presente programación será colgada en formato pdf en la página WEB del IES Salvador Allende para que todos los alumnos, alumnas y familiares que quieran puedan realizar sus consultas.

9.- MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

DEPARTAMENTO DIDÁCTICO DE: TECNOLOGÍA	
Aspecto considerado	Breve explicación en caso afirmativo
<p>Establecimiento de distintos niveles de profundización de los contenidos</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO</p> 	<p>Existen distintos niveles de profundización de los contenidos en 2º de la ESO, para atender fundamentalmente a los alumnos y alumnas de integración y a los alumnos y alumnas más aventajados. Pero no se puede llevar a cabo porque no tenemos profesores de apoyo.</p>
<p>Selección de recursos y estrategias metodológicas</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO</p> 	<p>La selección de recursos y estrategias metodológicas está basada en la resolución por el Método de Proyectos, donde éstos son un pretexto para introducir y desarrollar las capacidades que se desean trabajar y no un fin en sí mismo. El Método de Proyectos sería más eficaz si contásemos con desdoblés en el taller.</p>
<p>Adaptación de materiales curriculares</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO</p> 	<p>En el departamento existen adaptaciones de materiales curriculares para 1º de la ESO, como herramientas y útiles de los que se encuentran en el aula taller, así como libros de consulta, revistas, montajes de componentes mecánicos, eléctricos y electrónicos.</p>

<p>Diversificación de estrategias, actividades e instrumentos de evaluación de los aprendizajes</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO</p> 	<p>Las estrategias y actividades que se utilizan como diversidad son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Iniciales o de diagnóstico: que van a permitirnos valorar los conocimientos previos que posee cada alumno o alumna. ✓ De apoyo: para tratar aquellos contenidos de mayor complejidad. ✓ De enseñanza-aprendizaje: Que podrán ser: <ul style="list-style-type: none"> ○ De Refuerzo para alumnos y alumnas con dificultades en el aprendizaje. ○ De Ampliación para alumnos y alumnas aventajados. <p>Los instrumentos de evaluación de los aprendizajes son los siguientes: 1) La observación cotidiana del trabajo de los alumnos y alumnas, anotando sus intervenciones y calidad de las mismas. (Observación sistemática). 2) El análisis del trabajo individual (Cuaderno de clase, resúmenes, puntualidad en la entrega, presentación, orden, limpieza, uso de herramientas, consulta de bibliografía, responsabilidad de las tareas encomendadas, participación en debates...). 3) Desarrollo de proyectos, en que se evaluará mediante la observación cotidiana del profesor, la reflexión del alumno y alumna, la autoevaluación y la coevaluación.</p> <p>La atención a la diversidad sería mucho más efectiva si se contase con profesores de apoyo y menor ratio de alumnos por clase.</p>
<p>Adaptaciones curriculares</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO</p> 	<p>Se realizarán las adaptaciones curriculares necesarias tanto para los alumnos y alumnas de integración con diagnóstico previo, como para los alumnos y alumnas que se considere que tienen necesidades educativas especiales, de acuerdo con las directrices del departamento de Orientación.</p>
<p>Agrupamientos flexibles</p> <p><input type="checkbox"/> SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO</p> 	

<p>Desdobles</p> <p><input type="checkbox"/> SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO</p> 	
<p>Actividades de recuperación</p> <p><input type="checkbox"/> SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO</p> 	

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Este curso académico 2017-2018 no se van a realizar actividades extraescolares en 2º ESO.

No obstante, el Departamento está abierto para realizar actividades interdisciplinarias con los demás departamentos, siempre que exista un objetivo pedagógico complementario.

11.- ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA

Las clases de Tecnologías representan un marco propicio para que los alumnos y alumnas hagan uso del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita. En ellas el profesor o profesora expone contenidos y los alumnos y alumnas deben comprenderlos y expresarlos de manera escrita o mediante representación simbólica. También se trabaja, sobre todo en los talleres, en forma de grupo, lo que favorece la comunicación del conocimiento y la organización del trabajo para la construcción, así como la comprensión de la realidad. La formación de grupos permite que los alumnos y alumnas expresen pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, así como dialogar, formar un juicio crítico y disfrutar escuchando buenos argumentos.

Por último, en algunas ocasiones, se permite que los alumnos y alumnas expongan alguna parte de un tema o de algún trabajo. Con ello se consigue la utilización activa y efectiva de códigos y habilidades lingüísticas y de las reglas propias de la comunicación.

12.- MEDIDAS PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE, CON INDICADORES DE LOGRO

MEDIDAS PARA EVALUAR	INDICADORES DE LOGRO
Seguimiento trimestral de la programación	Se debe cumplir como mínimo el 90 % de la programación.
Resultados académicos por trimestres	El porcentaje de aprobados debe ser parecido al del curso 2016-2017
Comparación con el entorno	Los resultados académicos deben estar, como mínimo, en el mismo porcentaje que los IES de la zona y de la DAT-Sur.
Encuestas de satisfacción	Se harán encuestas entre los alumnos y alumnas que deberán estar satisfechos con el grado de consecución de la programación, por lo menos un 80% del alumnado.