


Los alumnos/a tienen que aprender a (contenidos o criterios de evaluación)

- 1.1.** Definir 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, 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 y analizándolos de manera ética y crítica.
- 2.1.** Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.
 - 2.2.** Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.
- 3.1.** Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, 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 y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.
- 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.
 - 5.2.** Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores, dispositivos y móviles, empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.
 - 5.3.** Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.
- 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 los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.
 - 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.
 - 6.3.** Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.
- 7.1.** Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental, a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.
 - 7.2.** Identificar las aportaciones básicas de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental del entorno más cercano, en especial de Andalucía, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.

Trabajamos así (metodología)

La asignatura, tiene por objeto el desarrollo de ciertas destrezas de naturaleza cognitiva y procedimental, a la vez que actitudinal. Desde ella se fomenta el uso crítico, responsable y sostenible de la tecnología, la valoración de las aportaciones y el impacto de la tecnología en la sociedad, sostenibilidad ambiental y en la salud, el respeto por las normas y los protocolos establecidos para la participación en la red, así como la adquisición de valores que propicien la igualdad y el respeto hacia los demás y hacia el trabajo propio.

Para poder llevarlo a cabo tendremos distintos espacios de trabajo:

El Aula de informática/Carrito de portátiles en el aula específica: En ella se llevarán a cabo diferentes actividades, tales como explicaciones del profesor, exposiciones y debates y trabajos individuales y en grupo. Se utilizarán diferentes herramientas de ofimática y se aprenderá lenguaje de programación y uso de diferentes App, fomentando el uso de la digitalización y las buenas prácticas para un cuidado óptimo del medio ambiente.

El taller de Tecnología: Es la zona de trabajo. Los alumnos dispondrán de diversas herramientas y materiales para poder elaborar y llevar a cabo un proyecto constructivo dónde se ponga de manifiesto los aprendizajes adquiridos durante la unidad didáctica correspondiente. Aprenderán a trabajar en grupo, fomentando siempre la igualdad y el respeto hacia los demás y hacia el trabajo propio. Se propiciará el uso de materiales reciclados para fomentar la sostenibilidad ambiental y el aprovechamiento de los recursos ya producidos. La seguridad y salud en el trabajo estará presente en cada una de las sesiones impartidas en el aula taller.

Aula de referencia del alumnado: Es el aula habitual del alumnado. En ella se llevarán a cabo diferentes metodologías que propicien la adquisición de competencias. Se partirá de necesidades y motivaciones de los alumnos/as realizando actividades atrayentes y estimulantes que despierten su curiosidad. Se construirá aprendizajes significativos, siendo comprensible su estructura psicológica, lógica y con una organización coherente y se le enseñará al alumno a aprender a aprender desarrollando su autonomía. Todo ello se llevará a cabo siguiendo el desarrollo curricular establecido en la Instrucción del 1/2022, de 23 de Junio.

Evaluamos así (Competencias específicas)

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1.

2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.

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 y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3 y CCEC3.

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, valorando la utilidad de las herramientas digitales para comunicar y difundir información y propuestas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5.

7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando, la contribución de las tecnologías emergentes para identificar las aportaciones y

el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM5, CD4, CC4.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1		
1.1	6,67%	20,01%
1.2	6,67%	
1.3	6,67%	
COMPETENCIA ESPECÍFICA 2		
2.1	6,66%	13,32%
2.2	6,66%	
COMPETENCIA ESPECÍFICA 3		
3.1	6,67%	6,67%
COMPETENCIA ESPECÍFICA 4		
4.1	6,67%	6,67%

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5		
5.1	6,66%	19,98%
5.2	6,66%	
5.3	6,66%	
COMPETENCIA ESPECÍFICA 6		
6.1	6,67%	20,01%
6.2	6,67%	
6.3	6,67%	
COMPETENCIA ESPECÍFICA 7		
7.1	6,67%	13,34%
7.2	6,67%	

Procedimiento de recuperación:

Al tratarse de evaluación continua, queda a criterio del profesor la realización de actividades encaminadas a la recuperación de la materia mediante actividades, examen o trabajos.

Se valorarán los progresos del curso actual y la realización de un cuadernillo de actividades, que facilitarán la recuperación de la materia mediante una prueba final trimestral de aquellos conocimientos no adquiridos.

Material:

Libro: Tecnología II, Editorial SM, cuaderno de clase, uso de Moodle para recursos y realización de actividades, Google Suite.

Otras cosas a tener en cuenta:

El entorno de trabajo debe quedar libre de suciedad y/o ruido. Estas indicaciones quedan supeditadas a disponibilidad de espacios debido a posible estado de alarma y emergencia sanitaria así como a limitaciones vigentes en la actualidad, siguiendo en todo caso las indicaciones de la administración del Estado y la Dirección del Centro.