

# **PROGRAMACIÓN TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2º ESO**

## **ÍNDICE**

1. INTRODUCCIÓN .....	2
2. MARCO LEGISLATIVO.....	3
3. OBJETIVOS DE ETAPA.....	3
4. COMPETENCIAS CLAVE.....	5
5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.....	6
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	7
7. CONTENIDOS.....	9
8. METODOLOGÍA.....	9
9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	10
10. TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS.....	11
11. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS POR CONTENIDOS.....	12
12. RECURSOS DIDÁCTICOS.....	13
13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. ....	13
14. PLAN DE FOMENTO DE LA LECTURA. ....	14
15. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.....	14
16. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS. ....	15
17. NORMAS A SEGUIR EN CASO DE PLAGIO O COPIA Y FALTAS A EXÁMENES....	15

## 1. INTRODUCCIÓN

La materia Tecnología y Digitalización es la base para comprender los profundos cambios que se dan en una sociedad cada vez más digitalizada, y tiene por objeto el desarrollo de ciertas destrezas de naturaleza cognitiva y procedimental. Desde ella, se fomenta el uso de la tecnología, la valoración de las aportaciones y el impacto de la tecnología en la sociedad, en el medio y en la salud, el respeto por las normas y los protocolos establecidos para la participación en la red.

La aplicación de la resolución de problemas mediante un aprendizaje basado en el desarrollo conocimientos científicos y técnicos, aplicando metodologías de trabajo creativo para desarrollar ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a necesidades o problemas planteados, aportando mejoras significativas con una actitud creativa y emprendedora. Asimismo, la materia permite al alumnado hacer un uso responsable y ético de las tecnologías digitales para aprender a lo largo de la vida y reflexionar, sobre la sociedad digital en la que se encuentra inmerso, para afrontar situaciones y problemas habituales con éxito y responder de forma competente según el contexto. Entre estas situaciones y problemas cabe mencionar las generadas por la producción y transmisión de información dudosa y noticias falsas, las relacionadas con el logro de una comunicación eficaz en entornos digitales, el desarrollo tecnológico o los relativos a la automatización y programación de objetivos concretos.

El desarrollo de esta materia implica una transferencia de conocimientos de otras disciplinas, conocimientos que quedan recogidos en bloques de contenidos interrelacionados y que se presentan diferenciados entre sí para dar especial relevancia a la resolución de problemas, la digitalización y el desarrollo sostenible. Pero estos no deben entenderse de manera aislada y su tratamiento debe ser integral. Su presentación no supone una forma de abordar los contenidos en el aula, sino una estructura que ayuda a la comprensión del conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que se pretende que el alumnado adquiera a lo largo de la etapa. Supone una ocasión para mostrar cómo los contenidos pueden actuar como motor de desarrollo para hacer frente a las incertidumbres que genera el progreso tecnológico y la vida en una sociedad cada vez más digitalizada.

El carácter esencialmente práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo, requiere metodologías específicas que lo fomenten, como la resolución de problemas basada en el desarrollo de proyectos, la implementación de sistemas tecnológicos (eléctricos, mecánicos, robóticos, etc.), la construcción de prototipos y otras estrategias que favorezcan el uso de aplicaciones digitales para el diseño, la simulación, el dimensionado, la comunicación o la difusión de ideas o soluciones, por ejemplo. Del mismo modo, la aplicación de distintas técnicas de trabajo, complementándose entre sí, y la diversidad de situaciones de aprendizaje que intervienen en la materia, deben promover la participación de alumnos con una visión integral de la disciplina, resaltando su esfera social ante los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital. Una posible actividad para desarrollar en el aula en pequeños grupos de trabajo podría ser el diseño y construcción en equipo de un robot móvil programado para detectar y esquivar obstáculos, haciendo uso de algunos de los contenidos y competencias específicas trabajados en el tercer curso de la Educación Secundaria Obligatoria.

## 2. MARCO LEGISLATIVO

Los contenidos de dicha programación se ajustan a lo estipulado en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Este decreto se transpone al ordenamiento jurídico regional de la Comunidad de Madrid mediante 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.

El Decreto 65/2022, en el anexo I, establece que la carga lectiva de la asignatura Tecnología y Digitalización es de 3 horas. Además, incluye las competencias específicas de esta materia y los contenidos agrupados en bloques.

## 3. OBJETIVOS DE ETAPA

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en su artículo siete, fija como objetivo para la Educación Secundaria que los alumnos consigan las competencias 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 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 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.

#### 4. COMPETENCIAS CLAVE

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. Son consideradas como conocimiento en la práctica, adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Las competencias se erigen como referentes de la evaluación y la promoción, y como marco para fijar las diferentes medidas de atención a la diversidad. Los contenidos se encuentran supeditados a la adquisición de estas competencias, y por lo tanto, los objetivos de todas las actividades programadas deben estar referidos a las mismas.

Según el artículo número 11, las competencias clave a adquirir al final de la etapa son:

- 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.

## 5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA

El Decreto 65/2022, en su anexo II, incluye siete competencias específicas para la asignatura tecnología. Estas competencias específicas indican de qué manera la asignatura contribuye a que el alumnado adquiera las competencias clave al final de la etapa de secundaria. Las competencias específicas se relacionan con las competencias clave a través de los descriptores del perfil de salida, que indican a qué competencias clave contribuye cada competencia específica.

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.
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.
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.
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.

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.

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. CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5.

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.

## 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación para cada competencia específica son:

Competencia específica 1.

1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información de forma guiada procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura.

1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas cotidianos, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación adecuadas al nivel del alumnado que faciliten la construcción de conocimiento.

Competencia específica 2.

2.1. Idear y describir soluciones originales a problemas definidos sencillos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.

2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como establecer de forma guiada la secuencia de las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo.

Competencia específica 3.

3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad y respetando las normas de seguridad y salud.

3.2. Estimar cualitativamente las transformaciones de velocidades y fuerzas en mecanismos simples.

3.3. Identificar las magnitudes eléctricas básicas, su relación y su efecto en circuitos sencillos.

Competencia específica 4.

4.1. Identificar las fases del proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión.

4.2. Conocer y elaborar de forma guiada la documentación técnica y gráfica básica, utilizando la simbología y el vocabulario técnico adecuados, tanto presencialmente como en remoto.

Competencia específica 5.

5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos básicos y diagramas de flujo sencillos, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.

5.2. Programar aplicaciones sencillas, de forma guiada con una finalidad concreta y definida, para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) aplicando herramientas de edición y empleando los elementos de programación por bloques de manera apropiada.

Competencia específica 6.

6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.

6.2. Crear contenidos y elaborar materiales sencillos y estructurados, 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 y haciendo uso de los formatos de ficheros más apropiados.

Competencia específica 7.

7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en el entorno a lo largo de su historia.

## 7. CONTENIDOS

Los contenidos teóricos de la asignatura son los fijados por el decreto 65/2022, agrupados en los siguientes bloques.

a. Proceso de resolución de problemas: proceso tecnológico, búsqueda de información, estructuras, mecanismos, materiales y electricidad.

B. Comunicación y difusión de ideas: diseño y representación gráfica

C. Pensamiento computacional, programación y robótica: algoritmos y programación por bloques.

D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje: dispositivos y redes.

D. Tecnología sostenible: conceptos básicos

## 8. METODOLOGÍA

Está en el espíritu y es el objetivo de esta programación el uso de una metodología inductiva, en la que se busca que el alumnado pueda llevar a cabo satisfactoriamente las actividades planteadas y adquirir las competencias de manera autónoma y significativa.

A fin de conseguir un aprendizaje significativo, entendiendo este como el proceso por el cual un estudiante asocia la información recibida con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas y produciéndose como resultado una asimilación e incorporación de los mismos a la estructura cognitiva. La metodología se basará en los procesos y estrategias que se requieren para resolver problemas reales en situaciones concretas y en

las habilidades necesarias para analizar y comprender las características, el funcionamiento y las funciones de los objetos técnicos.

Por ello, consideramos que la metodología se desarrollará teniendo en cuenta los siguientes principios:

1. Las propuestas de trabajo deben tener un sentido y un significado claro para los alumnos.
2. La actividad del alumno, tanto intelectual como manual, deben constituir parte fundamental del proceso de aprendizaje.
3. Los aprendizajes relativos al uso de materiales, herramientas y equipos, analizar o reparar objetos son consustanciales al área, sin que ello suponga limitarse a la actividad manual, que siempre debe ser un medio y nunca un fin.
4. El papel del profesor debe ser diferente en cada momento y siempre en función de las necesidades derivadas de cada Unidad de trabajo y de cada grupo de alumnos.
5. En los momentos iniciales debe ser un elemento motivador. En las fases centrales del proceso, su intervención puede tener un carácter de orientación y ayuda puntual. En los momentos finales, su intervención se centra en la guía para la reflexión sobre los resultados alcanzados.
6. El alumno aprende en contacto con realidad de situaciones problemáticas que debe resolver. Por ello, en el proceso, el alumno tendrá que construir un objeto, mejorar un diseño o modificar la solución de un problema.
7. El alumno aprende estando en contacto con recursos didácticos tales como libros de texto, fichas, dibujos, medios informáticos y objetos u observaciones de la realidad, que deben estar presentes durante el proceso de aprendizaje.

A nivel de aula, estos principio se traducen en el uso del libro digital como material de apoyo, y la reducción de las clases magistrales. El papel del profesor se reduce a dos aspectos: la transmisión de contenidos teóricos básicos y la asistencia en aquellas situaciones que no sean capaces de resolver un problema por sí mismos.

## 9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación de cada evaluación se obtendrá mediante la media ponderada de las notas de las pruebas escritas y las actividades, aplicando el siguiente porcentaje:

- Pruebas (60%)
- Actividades (40%)

En cada evaluación se realizará como mínimo un examen (prueba objetiva). Dicha prueba tendrá por objetivo evaluar el grado de adquisición de las competencias específicas.

Las pruebas objetivas podrán ser de distinto tipo (respuesta corta, tipo test, desarrollo, trabajos individuales o en grupo, lecturas, etc.) y podrán tener carácter teórico, práctico o teórico-práctico.

El profesor determinará el número de cuestiones o problemas en cada prueba y podrá realizar tantas pruebas como estime oportuno para valorar el grado de asimilación de los contenidos por parte del alumnado.

En cuanto a las actividades de cada evaluación, todas las actividades que el profesor considere como obligatorias deberán entregarse en el formato y fecha indicados, generalmente al finalizar las sesiones programadas. El incumplimiento de esta norma conllevará la calificación de 0 puntos en la actividad correspondiente.

La calificación final del curso se obtendrá mediante la media aritmética de las tres evaluaciones considerando las ponderaciones anteriores. Si dicha media fuera inferior a 5 puntos, el alumno/a no superará el curso, no obstante podrá presentarse a una prueba extraordinaria de recuperación que incluirá los contenidos de los trimestres no superados.

Importante: la nota final **no** se calculará sobre los boletines de evaluación, dado que estos pueden incluir redondeos, sino sobre las calificaciones exactas de cada evaluación.

Los trabajos y tareas no se recuperarán, dado que ya se han corregido y el plazo de entrega habrá finalizado. De esta forma, se garantiza el carácter formativo de la evaluación continua.

La nota obtenida en la prueba de recuperación tendrá aplicado el porcentaje correspondiente de los criterios de calificación de cada curso. La superación de la prueba permitirá recuperar la evaluación suspendida, siguiendo el sistema de ponderación fijado (60% pruebas, 40% actividades).

\* El alumnado matriculado en el Bachillerato de Investigación podrá obtener hasta 1 punto adicional en su media final, en reconocimiento a su participación en dicho programa.

En materia de absentismo y sus consecuencias sobre la evaluación, se aplicará lo establecido en el Plan de Convivencia del Centro del Instituto, en cumplimiento de la normativa vigente de la Comunidad de Madrid.

El seguimiento y control de las faltas de asistencia se realizará de acuerdo con los protocolos oficiales del centro, siendo responsabilidad del alumno/familia justificar debidamente las ausencias.

### **Procedimiento de revisión de calificaciones**

Los procedimientos de revisión de calificaciones se ajustarán a lo previsto en la **Orden** de la Comunidad de Madrid, así como al Reglamento de Régimen Interno del centro y al Proyecto Educativo del Instituto.

El alumno o alumna podrá solicitar la revisión de sus exámenes en el plazo y forma que determine el centro. Dicha solicitud deberá hacerse por escrito, registrada en Secretaría, utilizando los modelos oficiales del centro si existen.

El **Departamento de Tecnología** revisará la solicitud, cotejará los criterios aplicados, evaluará la coherencia de la calificación y emitirá un informe motivado donde ratificará o modificará la nota propuesta por el profesor/a.

En caso de seguir existiendo discrepancia tras el informe del Departamento de Tecnología, el alumno/a podrá presentar reclamación ante la Inspección Educativa.

## **10. TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS**

Los contenidos indicados en el apartado 7 se distribuyen de la siguiente manera a lo largo de las tres evaluaciones.

- Primera evaluación: el proceso tecnológico, diseño y representación gráfica y electricidad.
- Segunda evaluación: estructuras y mecanismos.
- Tercera evaluación: pensamiento computacional

## **11. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS POR CONTENIDOS**

En la siguiente tabla se muestra por cada contenido a que competencia específica corresponde más directamente.

Contenido	Proceso de resolución de problemas Comunicación y difusión de ideas Digitalización del entorno personal de aprendizaje	Proceso de resolución de problemas Tecnología sostenible	Proceso de resolución de problemas Pensamiento computacional, programación y robótica Tecnología sostenible
Temporalización	1 <sup>a</sup> evaluación	2 <sup>a</sup> evaluación	3 <sup>a</sup> evaluación
Competencia	Competencia 1 Competencia 2 Competencia 4 Competencia 6	Competencia 3 Competencia 1 Competencia 7	Competencia 3 Competencia 5 Competencia 6 Competencia 7
Criterio de evaluación	1.1, 1.2 2.1, 2.2 4.1, 4.2 6.1, 6.2, 6.3	3.1, 3.2, 1.1, 1.2 7.1	3.1, 3.3 5.1, 5.2 6.1, 6.2, 6.3 7.1

## 12. RECURSOS DIDÁCTICOS.

Se utilizará el libro Technology and Digitalization Stage I de la editorial Anaya. El uso de ordenadores se hará a través de carros portátiles según la disponibilidad y las contingencias del curso.

### 13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

El proceso de enseñanza aprendizaje propuesto incorpora una gran variedad de actividades que permiten la diversidad de agrupamientos, y la adquisición de aprendizajes a distinto nivel, en función del punto de partida y de las posibilidades de los alumnos. Algunas de estas actividades se plantean como problemas prácticos para los que caben diferentes soluciones según los enfoques adoptados por cada grupo de alumnos, lo cual permite afrontar y resolver los problemas desde diferentes capacidades e intereses.

Dada la naturaleza del área, donde teoría y práctica se complementan, las tareas que genera el proceso de resolución de problemas se gradúan de tal forma que se puede atender a la diversidad de intereses, motivaciones y capacidades, alcanzando en cualquier caso las intenciones educativas propuestas. Esta adecuación se abordará con diversas estrategias:

- Reparto de tareas entre los distintos miembros del grupo, eligiendo o asignando responsabilidades para el funcionamiento, acordes a las posibilidades de cada alumno/a, aunque se procurará que en el reparto exista variedad y movilidad.
- Graduar la dificultad de los programas informáticos a resolver dejando la posibilidad de elección del alumnado entre distintas propuestas de soluciones a un mismo problema planteado.
- Guiar en mayor o menor medida el proceso de solución. Es obvio, que esta forma de proceder sólo es aconsejable en los casos necesarios y así mantener la posibilidad para que ejerciten su capacidad creativa y, también, de búsqueda y tratamiento de la información.

Por otra parte, para aquellos alumnos/as con bajo rendimiento se formularán una serie de actividades, clasificadas atendiendo a criterios didácticos, que contemplan

especialmente el grado de dificultad y el tipo de aplicación que cabe hacer de las mismas, mediante las cuales se espera que alcancen el nivel adecuado.

No obstante, se realizarán las adaptaciones tanto significativas como no significativas según decisión del claustro en acuerdo con los requisitos marcados por los artículos 71 y 73 de la Ley 3/2022 a aquellos alumnos/as que lo requieran.

#### 14. PLAN DE FOMENTO DE LA LECTURA.

La lectura y la escritura, dos conceptos inevitablemente unidos, han estado siempre presentes en nuestra cultura, como forma de expresión de nuestro saber popular, moldeando tanto nuestra visión del mundo como la imagen que proyectamos al exterior.

El Plan de Fomento de la Lectura del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte parte de la convicción de que la lectura es una herramienta fundamental en el desarrollo de la personalidad y de la socialización de cada individuo como elemento esencial para convivir en democracia.

El departamento de Tecnología propone la lectura de diversos textos relacionados con la materia en cada evaluación (artículos, novelas, etc), que se trabajarán con los alumnos a través de comentarios, presentaciones, etc.

#### 15. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.

Entrega de actividades de refuerzo en las fechas indicadas y/o superación de pruebas escritas específicas, que permitan verificar el grado de asimilación de los contenidos fundamentales.

#### 16. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

Se proponen las siguientes salidas:

- Aeropuerto Adolfo Suárez- Madrid Barajas
- Semana de la ciencia de Alcalá de Henares
- Museo del Videojuego.
- Feria “Cambia tu Mundo”.
- Charlas externas

## 17. NORMAS A SEGUIR EN CASO DE PLAGIO O COPIA Y FALTAS A EXÁMENES

En este apartado el Departamento de Tecnología del IES Francisca de Pedraza establece las siguientes normas para todos los alumnos que cursen cualquiera de las materias impartidas por los profesores del mismo. Dichas normas son de aplicación en todos y cada uno de los casos de plagio de trabajos o de copia en los exámenes por parte de los alumnos:

En caso de que el alumno presente al profesor trabajos o actividades que no son originales, es decir, no realizados por el propio alumno sino que hayan sido directamente plagiados de otras fuentes (otros alumnos, trabajos bajados de internet, etc...):

- El profesor considerará el trabajo del alumno como no válido y dicho trabajo tendrá calificación de cero.
- El alumno no tendrá opción de realizar otro trabajo sobre el mismo tema, y será el profesor quien decida si el alumno puede presentar o no un trabajo sobre una temática distinta. También será el profesor quien decida cuándo y cómo se presentará dicho trabajo.
- Esta consideración de plagio se aplicará a todo tipo de trabajos y actividades, ya sean presentadas en papel o en formato digital.

En caso de que un alumno copie o intente copiar en un examen por medios tales como la “chuleta”, el uso de dispositivos de grabación y reproducción, la conexión alámbrica o inalámbrica con otro compañero, o cualquier otro medio (papel, formato digital, etc.) que le permita acceder a información con el fin de resolver las preguntas del examen durante la celebración del mismo:

- El profesor tachará toda la parte que haya realizado hasta el momento de detectarlo.
- La parte tachada no se valorará para la calificación, únicamente lo que se realice posteriormente.
- La calificación de dicho examen se incluirá en la media según lo indicado en los criterios de calificación.

Las normas indicadas en los apartados 1 y 2 serán asimismo aplicadas a los alumnos que consientan y compartan la copia en los exámenes y el plagio de trabajos y actividades en cualquier tipo de formato.

En lo concerniente a los alumnos y alumnas que falten a exámenes en las fechas convocadas por el profesor correspondiente, serán de aplicación las siguientes normas:

1. En el caso de ausencia no justificada, el alumno no tendrá derecho a repetición de examen y obtendrá un cero como nota en esa prueba.
2. En el caso de ausencia justificada, el alumno podrá realizar el examen en el plazo que fije el profesor.
3. Los alumnos que de manera reiterada falten a exámenes sin justificación serán puestos en conocimiento de la jefatura de estudios.

Todo lo dispuesto en esta Programación Anual se aplicará en cumplimiento de la normativa educativa vigente en la Comunidad de Madrid, así como de las instrucciones de la Consejería de Educación, Ciencia y Universidades y de los acuerdos adoptados por el claustro y los órganos colegiados del centro.

Cualquier aspecto no contemplado en la presente programación se resolverá conforme a lo establecido en la legislación autonómica, el Proyecto Educativo de Centro y el Plan de Convivencia.