



## INFORMACIÓN A FAMILIAS

### PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE (Alumnado con materias pendientes del curso anterior)

Estimados padres y madres:

Con este documento les informamos, según se recoge en nuestro proyecto educativo, que llevaremos a cabo un programa específico personalizado para su hijo/a, con el objetivo de facilitarle la superación de aprendizajes no adquiridos el curso pasado.

<b>DEPARTAMENTO</b> TECNOLOGÍA	<b>Curso Académico</b> 2023/2024
<b>PROFESOR/A QUE IMPARTE LA MATERIA ESTE CURSO:</b> Elvira María Vivar Pulido	
<b>MATERIA NO SUPERADA EL CURSO ANTERIOR</b> Computación y Robótica 3º ESO	
<p>Durante el curso escolar la <b>responsable de la recuperación</b> de los aprendizajes no adquiridos en 3º de ESO de Computación y Robótica será la profesora que en 4º ESO les imparte Tecnología.</p> <p>El alumnado de 3º ESO con la materia de Computación y Robótica pendiente podrá recuperar dicha materia realizando la actividades (prácticas, proyectos, programas, cuestionarios, juegos, etc) prácticos y digitales que se pondrán a su disposición a través <a href="#">Moodle Centros Córdoba</a>. Esta es la plataforma que habitualmente se utiliza en clase de Tecnología de 4º ESO, con lo que sólo tendrá que entrar a su espacio habitual de clase para acceder a los recursos. En la plataforma se incluirá un calendario que recogerá las fechas de entrega de las actividades planteadas.</p> <p>Se emplearán variedad de herramientas de evaluación, a través de las cuales el alumno/a podrá mostrar su nivel de adquisición de competencias específicas de Computación y Robótica.</p> <p>El carácter esencialmente práctico de la materia, así como el enfoque competencial del currículo, requiere metodologías específicas 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, la comunicación o la difusión de ideas. Esto supone que el alumnado necesita de unos recursos materiales muy específicos que difícilmente están a su disposición fuera del aula, y de un nivel de competencias clave no siempre adquiridos. Por ambas razones, la mayoría de los criterios de evaluación de Computación y Robótica de 3ºESO se trabajaran especialmente buscando la equivalencia y temporalización con los de 4º de Tecnología.</p> <p><b>Se adoptarán las siguientes medidas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación de la materia durante el curso anterior.</li></ul>	

- Valoración de aspectos actitudinales: realización de las tareas encomendadas, iniciativa y actitud positiva ante la materia durante el presente curso, contacto para resolución de dudas, uso del material de apoyo y consulta, puntualidad en los plazos de entrega.
- Se valorará el aprovechamiento de la clase, el tratamiento correcto del material proporcionado.
- Incorporación de la metodología DUA (Diseño Universal de Aprendizaje) que proporcione al alumno procesos que le hagan más accesible el currículo adaptándolo a su necesidad y ritmo de aprendizaje, como:
  - Proporcionar a los estudiantes, con la máxima discreción y autonomía posible, diferentes niveles de dificultad de actividades y desafíos, contexto o contenidos usados para la evaluación de competencias, y la secuencia de tiempos en el aprendizaje.
  - Crear un clima de apoyo y aceptación en aula acompañado de rutinas.
  - Proporcionar *feedback* que enfatice el esfuerzo, la mejora, el logro

### Temporalización

1º Evaluación	2º Evaluación	3ºEvaluación
Ciberseguridad	Programación	Robótica