

Tecnología e ingeniería 1 · 1.º Bachillerato · Canarias

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

Normativa Decreto 73/2023, de 13 de abril

Generado 27/05/2026 23:43

6 Competencias	14 Criterios	21 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Primer curso post-obligatorio. El alumnado entra con motivación y nivel muy variables tras 4.º ESO. Los criterios LOMLOE exigen ya razonamiento de nivel medio-alto y autonomía en el aprendizaje.

Índice

1. Resumen normativo

2. Competencias específicas (explicadas)

3. Criterios de evaluación (con evidencia)

4. Saberes básicos (con actividad de aula)

5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)

· Sugerencias DUA por CE

· Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Tecnología e ingeniería 1
Curso	1.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Canarias
Decreto autonómico	Decreto 73/2023, de 13 de abril
Particularidad	Canarias incorpora contenidos específicos sobre el medio natural canario y la realidad insular.

2. Competencias específicas

Tecnología e Ingeniería I

CE.1 · (c1) La competencia específica 1 aborda los aprendizajes relacionados con la participación del alumnado en la ideación, ...

TEXTO OFICIAL

(c1) La competencia específica 1 aborda los aprendizajes relacionados con la participación del alumnado en la ideación, desarrollo y comunicación de proyectos tecnológicos que den respuesta a necesidades planteadas, por lo que también hace referencia a la necesidad de desarrollar estrategias para el trabajo colaborativo y cooperativo relacionadas con la gestión y coordinación de proyectos, técnicas específicas de investigación, procesos de escucha activa, comunicación asertiva, gestión de las emociones, ruptura de estereotipos, uso de un lenguaje inclusivo y no sexista, elaboración de documentación técnica relacionada, etc.

RESUMEN CLARO

El alumnado gestiona proyectos de investigación para solucionar problemas reales y mejorar productos o sistemas.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado planifica y desarrolla un proyecto, aplica técnicas de resolución de problemas y comunica sus conclusiones de forma efectiva.

NO ES

No es seguir un guion paso a paso ni memorizar fases del método científico; implica iniciativa y crítica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña y construye un prototipo de sensor de humedad para un huerto escolar, documenta el proceso y expone los resultados.

elaborar

CE.2 · (c2) La competencia específica 2 hace referencia a la capacidad del alumnado para, trabajando de forma colaborativa y ut...

TEXTO OFICIAL

(c2) La competencia específica 2 hace referencia a la capacidad del alumnado para, trabajando de forma colaborativa y utilizando el pensamiento científico, analizar y seleccionar los materiales adecuados para la fabricación de productos de calidad que den respuesta a las necesidades planteadas, aplicando criterios técnicos y de sostenibilidad. Además, permite el desarrollo de las destrezas asociadas a los procesos de fabricación adecuados y, según el nivel, iniciarse en la realización de estudios de impacto ambiental.

RESUMEN CLARO

Elegir materiales y hacer estudios de impacto para fabricar productos de calidad con criterios técnicos y sostenibles.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado selecciona materiales y elabora estudios de impacto, aplicando normas técnicas y de sostenibilidad para diseñar y fabricar productos que resuelvan problemas reales.

NO ES

No es solo memorizar propiedades de materiales ni hacer dibujos sin considerar el impacto ambiental. No es un ejercicio teórico separado de un problema real.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado selecciona materiales reciclados para un prototipo de cargador solar, evalúa su huella de carbono y fabrica un modelo funcional.

elaborar

CE.3 · (c3) La competencia específica 3 incide en el desarrollo y profundización de las herramientas digitales adquiridas en la...

TEXTO OFICIAL

(c3) La competencia específica 3 incide en el desarrollo y profundización de las herramientas digitales adquiridas en la etapa anterior para el desempeño de las tareas asociadas a esta materia.

RESUMEN CLARO

Elegir y manejar herramientas digitales para resolver problemas técnicos y presentar resultados.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado selecciona y configura herramientas digitales, aplica conocimientos interdisciplinarios para resolver tareas, y presenta los resultados de forma óptima.

NO ES

No es aprender a usar un programa sin más; exige configurarlo según necesidades y conectar saberes de otras materias.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Usar software de simulación y hoja de cálculo para diseñar un puente y presentar el informe técnico optimizado.

aplicar

CE.4 · (c4) En la competencia específica 4 se hace referencia a la capacidad del alumnado para aplicar, de manera integrada y a...

TEXTO OFICIAL

(c4) En la competencia específica 4 se hace referencia a la capacidad del alumnado para aplicar, de manera integrada y atendiendo al nivel en el que se esté desarrollando, técnicas, procedimientos y saberes de diferentes disciplinas, con el objetivo de dar respuesta a las necesidades planteadas, aplicando los fundamentos adecuados en cada caso para el desarrollo de montajes o simulaciones, siendo capaz de utilizar las herramientas adquiridas para generar nuevo conocimiento y diseñar soluciones que requieran el uso de los aprendizajes relacionados, realizando los cálculos de magnitudes asociadas y montando o simulando las soluciones ideadas, analizándolas de manera crítica para posibilitar una mejora constante de las mismas.

RESUMEN CLARO

Aplicar conocimientos de ciencias para resolver problemas técnicos de ingeniería.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado utiliza conceptos de matemáticas, física y otras disciplinas para calcular, diseñar y construir soluciones a necesidades de ingeniería.

NO ES

No es memorizar fórmulas ni repetir teoría, sino usar saberes para construir algo funcional que resuelva un problema.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Calcular y construir un puente de papel que soporte un peso aplicando conceptos de estática.

aplicar

CE.5 · (c5) La competencia específica 5 hace referencia a la adquisición de habilidades por parte del alumnado que le permitan ...

TEXTO OFICIAL

(c5) La competencia específica 5 hace referencia a la adquisición de habilidades por parte del alumnado que le permitan aplicar conocimientos de programación informática para el diseño, creación y evaluación de sistemas tecnológicos, así como para analizar, evaluar y aplicar las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, internet de las cosas, big data, etc., en los procesos de control y de automatización, permitiendo la creación de aplicaciones informáticas que automatizen tareas sencillas.

RESUMEN CLARO

El alumnado diseña y programa sistemas tecnológicos que automatizan tareas usando tecnologías actuales.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado crea prototipos funcionales como robots o domótica, programando sensores y actuadores para resolver problemas reales.

NO ES

No es solo soldar cables o copiar código; es integrar hardware y software para dar soluciones originales a necesidades cotidianas.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Programar un semáforo con Arduino que regule un cruce peatonal según el tráfico.

diseñar

CE.6 · (c6) La competencia específica 6 pretende que el alumnado adquiriera un criterio informado sobre el impacto que el uso de ...

TEXTO OFICIAL

(c6) La competencia específica 6 pretende que el alumnado adquiriera un criterio informado sobre el impacto que el uso de los sistemas energéticos genera en el medioambiente, dotándole de herramientas para evaluar el uso responsable y sostenible que se hace de la tecnología a partir del análisis de los sistemas tecnológicos.

RESUMEN CLARO

El alumnado analiza sistemas tecnológicos reales para valorar si su uso es responsable con el medio ambiente.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado examina aparatos o instalaciones técnicas, recoge datos de consumo y eficiencia, y emite un juicio sobre su sostenibilidad.

NO ES

No es calcular rendimientos mecánicamente. No es copiar características de catálogos. No es memorizar tipos de centrales energéticas.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado mide el consumo eléctrico de varios cargadores de móvil y propone cuál es más eficiente para uso diario.

analizar

3. Criterios de evaluación

Tecnología e Ingeniería I

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Investigar y diseñar proyectos con sentido crítico y ético que muestren de forma gráfica la creación y mejora de un producto, seleccionando, referenciando e interpretando información relacionada, para obtener soluciones tecnológicas sostenibles.</p> <p>Diseñar proyectos gráficos de mejora de productos a partir de información seleccionada e interpretada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto gráfico (plano, diagrama o croquis) que muestra la creación o mejora de un producto, con referencias y datos interpretados.</p> <p><i>Contexto:</i> Unidad de diseño y mejora de producto: el alumnado investiga y elabora un proyecto gráfico en equipo.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir el diseño gráfico técnico (plano, diagrama) con un dibujo artístico sin referencias ni interpretación de datos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>
1.2	CE.1	<p>Participar en el desarrollo, gestión y coordinación de proyectos de creación y perfeccionamiento de productos viables, sostenibles y socialmente responsables, identificando mejoras y creando prototipos mediante un proceso iterativo de evaluación, con actitud crítica, creativa y emprendedora.</p> <p>Elabora y coordina proyectos de mejora continua, creando prototipos iterativos socialmente responsables, con actitud crítica y emprendedora.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega prototipos funcionales y documentación del proceso iterativo de mejora continua.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo en taller para diseñar y construir prototipos con ciclos de mejora.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la memoria escrita sin exigir prototipo físico o funcional.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>
1.3	CE.1	<p>Participar de forma colaborativa en tareas tecnológicas, incorporando el uso de recursos digitales para favorecer la comunicación, ejerciendo la escucha activa y realizando aportaciones al equipo a través del rol asignado, fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables e inclusivas.</p> <p>Colaborar en equipo escuchando, aportando según rol y fomentando relaciones inclusivas y bienestar grupal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un registro de su participación en equipo, evidenciando escucha activa y aportaciones al rol asignado.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante un proyecto de diseño tecnológico en grupo, se evalúa la colaboración y el respeto mutuo.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el producto final técnico sin considerar el proceso colaborativo.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: mediar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.4	CE.1	<p>Elaborar y comunicar la documentación técnica relacionada con las ideas y soluciones tecnológicas propuestas, generando diagramas funcionales y haciendo uso de los medios manuales y aplicaciones digitales pertinentes.</p> <p>Elaborar documentación técnica precisa con diagramas funcionales usando medios manuales y digitales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce documentación técnica que incluye diagramas funcionales, utilizando medios manuales y aplicaciones digitales.</p> <p><i>Contexto:</i> En un proyecto de diseño de un sistema técnico, los estudiantes documentan su solución.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir diagramas funcionales con diagramas de flujo o decorativos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>
2.1	CE.2	<p>Determinar el ciclo de vida de un producto, analizando su huella ecológica, planificando y aplicando medidas de control de calidad en sus distintas etapas, desde el diseño a la comercialización, utilizando estrategias de mejora continua.</p> <p>Analizar el ciclo de vida de un producto aplicando medidas de control de calidad y mejora continua desde el diseño hasta la comercialización.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un informe que analiza el ciclo de vida de un producto, planifica medidas de control de calidad en cada etapa y propone estrategias de mejora continua.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en grupo para analizar un producto cotidiano y diseñar su ciclo de vida con hitos de calidad.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir el ciclo de vida del producto con el proceso de fabricación, omitiendo las fases de uso y retirada.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
2.2	CE.2	<p>Analizar y seleccionar los materiales —tradicionales o de nueva generación— adecuados para la fabricación de modelos o prototipos de calidad, basándose en sus características técnicas y empleando las técnicas de fabricación más adecuadas aplicando criterios técnicos y de sostenibilidad.</p> <p>Evaluar y seleccionar materiales tradicionales o de nueva generación considerando sus propiedades técnicas y sostenibilidad para fabricar productos de calidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una justificación escrita de la selección de materiales para un producto, incluyendo criterios técnicos y de sostenibilidad.</p> <p><i>Contexto:</i> En un proyecto de diseño, el alumnado elige materiales para un prototipo justificando su decisión.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir criterio con lista de materiales, evaluando memoria en lugar de selección razonada.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: evaluar</p>
3.1	CE.3	<p>Resolver las tareas propuestas y presentar los resultados obtenidos, haciendo un uso óptimo de las herramientas digitales adecuadas a cada situación y respetando los derechos de autoría.</p> <p>Resolver tareas asignadas usando y configurando herramientas digitales de forma óptima y autónoma.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado resuelve tareas propuestas configurando herramientas digitales y presenta resultados óptimos de forma autónoma.</p> <p><i>Contexto:</i> Uso de software de diseño o simulación para resolver un problema técnico.</p> <p><i>Evitar:</i> Proporcionar instrucciones paso a paso que anulan la autonomía en la configuración de la herramienta.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: resolver</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>Resolver problemas asociados a sistemas e instalaciones mecánicas, generando soluciones innovadoras y sostenibles, aplicando fundamentos de mecanismos de transmisión y transformación de movimientos, soporte y unión al desarrollo de montajes o simulaciones digitales.</p> <p>Resolver problemas de sistemas mecánicos aplicando fundamentos de transmisión y transformación de movimientos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un montaje o simulación funcional de un mecanismo que cumple los requisitos de transmisión y transformación.</p> <p><i>Contexto:</i> Diseñan un mecanismo con poleas o engranajes en simulador o con material de construcción.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Resolver</p>
4.2	CE.4	<p>Resolver problemas asociados a sistemas e instalaciones eléctricas y electrónicas, desarrollando soluciones innovadoras y sostenibles, aplicando fundamentos de corriente continua y máquinas eléctricas al desarrollo de montajes o simulaciones digitales, utilizando la simbología adecuada para expresar los resultados.</p> <p>Resolver problemas de sistemas eléctricos y electrónicos aplicando fundamentos de corriente continua y máquinas eléctricas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado resuelve problemas de circuitos eléctricos y electrónicos mediante montajes o simulaciones, aplicando conceptos de corriente continua y máquinas eléctricas.</p> <p><i>Contexto:</i> Taller o aula de simulación donde se construyen y prueban circuitos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo cálculos teóricos sin exigir montaje o simulación práctica.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: resolver</p>
5.1	CE.5	<p>Controlar el funcionamiento de sistemas tecnológicos y robóticos, utilizando lenguajes de programación y aplicando las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes para crear soluciones innovadoras y sostenibles.</p> <p>El alumnado aplica lenguajes de programación y tecnologías emergentes para controlar sistemas tecnológicos y robóticos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un programa informático que controla un sistema robótico, integrando sensores y utilizando tecnologías emergentes como IA o IoT.</p> <p><i>Contexto:</i> Programación de microcontroladores para controlar robots con sensores y actuadores, aplicando conceptos de IA y big data.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la sintaxis del código sin verificar el control real del sistema o el uso de tecnologías emergentes.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
5.2	CE.5	<p>Automatizar, programar y evaluar movimientos de robots mediante su modelización y aplicación de algoritmos sencillos para dar respuestas innovadoras y ecosocialmente sostenibles a necesidades de su entorno.</p> <p>Programar robots para automatizar movimientos, aplicando modelización y algoritmos, y evaluar su funcionamiento.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un programa funcional que controla movimientos robóticos y un informe de evaluación del sistema.</p> <p><i>Contexto:</i> En grupo, los estudiantes diseñan y programan un robot para seguir una ruta o realizar tareas repetitivas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: programar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.3	CE.5	<p>Conocer y comprender conceptos básicos de programación textual, mostrando el progreso paso a paso de la ejecución de un programa a partir de un estado inicial y prediciendo su estado final tras la ejecución para diseñar, crear y evaluar sistemas tecnológicos.</p> <p>Interpretar la ejecución paso a paso de un programa textual y predecir su estado final.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un diagrama o tabla que refleja el estado de las variables en cada paso y predice el resultado final tras la ejecución.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicio en clase de simulación manual de un programa sencillo con variables y bucles.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la memorización de la sintaxis del lenguaje en lugar de la capacidad de rastrear la ejecución.</p>	<p>Examen escrito</p> <p>Verbo: Interpretar</p>
6.1	CE.6	<p>Evaluar los distintos sistemas de generación de energía eléctrica y mercados energéticos estudiando sus características, calculando sus magnitudes y valorando su eficiencia y sostenibilidad.</p> <p>Evaluar sistemas de generación eléctrica y mercados energéticos calculando su eficiencia y magnitudes clave.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un informe técnico donde calcula magnitudes eléctricas y valora la eficiencia de distintos sistemas de generación, considerando el mercado energético.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de casos reales de centrales eléctricas con datos de consumo y producción.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado suele describir sistemas sin realizar cálculos cuantitativos de eficiencia ni analizar el contexto del mercado energético.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: evaluar</p>
6.2	CE.6	<p>Analizar las diferentes instalaciones de una vivienda desde el punto de vista de su eficiencia energética, buscando aquellas opciones más comprometidas con la sostenibilidad y fomentando un uso responsable de las mismas.</p> <p>Analizar instalaciones de vivienda evaluando eficiencia energética y proponiendo opciones sostenibles para uso responsable.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un informe técnico donde analiza las instalaciones de una vivienda y propone mejoras para aumentar la eficiencia energética.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de caso de una vivienda real o simulada, con datos de consumo eléctrico y de agua.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir eficiencia energética con ahorro económico exclusivamente, sin considerar el impacto ambiental.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>

4. Saberes básicos

Tecnología e Ingeniería I

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Uso de estrategias de gestión y desarrollo de proyectos como diagramas de Gantt y metodologías ágiles. 1.1. Aplicación de técnicas relacionadas con el pensamiento de diseño (design thinking) para la investigación e ideación de soluciones a problemas planteados y otras técnicas de trabajo en grupo.	
2	Análisis del ciclo de vida de los productos y desarrollo de estrategias de mejora continua de los mismos. 2.1. Búsqueda de soluciones relacionadas con la mejora de la planificación y desarrollo del diseño y comercialización de los productos, teniendo en cuenta aspectos relacionados con la logística, el transporte y la distribución. 2.2. Análisis y aplicación de estándares que rigen el control de calidad de un producto, la metrología y la normalización.	
3	Uso de aplicaciones CAD-CAE-CAM para la representación de diagramas funcionales, esquemas y croquis en el diseño de soluciones que den respuesta a necesidades planteadas.	
4	Resolución de problemas desde una perspectiva interdisciplinar de la actividad tecnológica, fomentando el emprendimiento, la resiliencia, la perseverancia y la creatividad.	
5	Valoración del error y la reevaluación como parte esencial en la mejora del proceso de aprendizaje. Desarrollo de estrategias que permitan la identificación y gestión de emociones y fomenten la autoconfianza e iniciativa.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Análisis, clasificación y selección de materiales técnicos y nuevos materiales en función de sus propiedades y aplicaciones y siguiendo criterios de sostenibilidad, accesibilidad y equidad social.	
2	Análisis y aplicación de técnicas de fabricación manual y digital para elaborar soluciones que den respuesta a una necesidad planteada. Uso de técnicas de prototipado rápido.	
3	Aplicación de las normas de seguridad e higiene en el trabajo.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Análisis de los mecanismos de transmisión y transformación de movimientos, soportes y técnicas de unión de elementos mecánicos. Desarrollo de aplicaciones prácticas, físicas o simuladas en proyectos, realizando los diseños, cálculos y montajes requeridos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Análisis de circuitos y máquinas de corriente continua e identificación de sus elementos constituyentes. Interpretación y representación esquematizada de circuitos. 1.1. Desarrollo de aplicaciones prácticas, físicas o simuladas en proyectos, realizando los cálculos y montajes requeridos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Introducción a los fundamentos de la programación textual: características, elementos y lenguajes.	
2	Diseño y creación de programas para la resolución de problemas utilizando estrategias relacionadas con la modularización. 2.1. Aplicación de las fases del proceso de desarrollo de programas informáticos: edición, compilación o interpretación, ejecución, realización de pruebas y depuración.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	Aplicación de las tecnologías emergentes en la realización de proyectos tecnológicos, como el internet de las cosas.	
4	Análisis y aplicación de los protocolos de comunicación de redes de dispositivos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Análisis de los conceptos y elementos constituyentes de los sistemas de control. Desarrollo de estrategias para modelización de sistemas sencillos.	
2	Aplicación de la automatización programada en los procesos tecnológicos, analizando su diseño, programación, construcción y simulación o montaje.	
3	Identificación y análisis de los sistemas de supervisión (SCADA): telemetría y monitorización.	
4	Aplicación de las tecnologías emergentes a los sistemas de control.	
5	Aplicación de herramientas para modelización de movimientos y acciones mecánicas relacionadas con la robótica.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Análisis de los sistemas de producción de energía y de los mercados energéticos en Canarias y en el mundo. Estudio de las técnicas y criterios de ahorro en los suministros domésticos, valorando la necesidad de realizar un consumo energético sostenible.	
2	Análisis de las instalaciones eléctricas, de agua y climatización, de comunicación y domóticas en viviendas, incluyendo tanto las fuentes de energías renovables como las no renovables, con criterios de eficiencia energética y sostenibilidad.	

5. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

CE.1 · 20 % Rubrica generica

(c1) La competencia específica 1 aborda los aprendizajes relacionados con la participación del alumnado en la ideación, desarrollo y comunicación de proyectos tecnológicos que den respuesta a necesidad...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Participa de forma esporádica en el proyecto, no coordina ni aplica estrategias de resolución de problemas. La documentación técnica es incompleta o inexistente, y la comunicación es confusa. <i>Ejemplo: Presenta un proyecto inconexo, sin diagramas funcionales, con partes copiadas sin comprensión.</i>
2	En proceso	50-69%	Coordina y desarrolla el proyecto con ayuda, aplica estrategias básicas de resolución de problemas de forma guiada. Documenta parcialmente, con errores, y comunica ideas de forma sencilla. <i>Ejemplo: Entrega un proyecto con borradores de diagramas, documentación técnica con algunas imprecisiones y exposición oral con apoyo del docente.</i>
3	Adquirido	70-89%	Coordina y desarrolla proyectos de investigación de forma autónoma, implementando estrategias eficientes de resolución de problemas. Elabora documentación técnica rigurosa y comunica resultados de manera organizada y clara. <i>Ejemplo: Desarrolla un proyecto completo con diagramas funcionales, memoria técnica detallada y exposición oral estructurada que incluye justificación de decisiones.</i>
4	Avanzado	90-100%	Lidera proyectos de investigación con iniciativa emprendedora, integrando múltiples estrategias de resolución de problemas y proponiendo mejoras continuas. Comunica resultados de forma persuasiva, utilizando terminología técnica precisa y adaptándose al público. <i>Ejemplo: Propone y gestiona un proyecto de mejora de un sistema existente, documentando el proceso con rigor, y presenta los resultados en un formato innovador (póster, vídeo, prototipo) evaluando su viabilidad.</i>

CE.2 · 25 %**Rubrica generica**

(c2) La competencia específica 2 hace referencia a la capacidad del alumnado para, trabajando de forma colaborativa y utilizando el pensamiento científico, analizar y seleccionar los materiales adecuados...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Selecciona materiales y elabora un estudio de impacto de forma muy limitada, sin aplicar criterios técnicos ni de sostenibilidad de manera coherente. El producto final no cumple con los requisitos de calidad básicos.</p> <p><i>Ejemplo: Elige un material sin justificar su idoneidad técnica ni su impacto ambiental; el estudio de impacto es incompleto o contiene errores graves.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Aplica algunos criterios técnicos y de sostenibilidad en la selección de materiales y elaboración del estudio de impacto, pero con imprecisiones o de forma poco sistemática. El producto presenta deficiencias de calidad.</p> <p><i>Ejemplo: Selecciona materiales reciclables, pero no considera el consumo energético de su fabricación; el estudio incluye el ciclo de vida, pero falta el análisis detallado de alguna etapa.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Selecciona materiales y elabora un estudio de impacto aplicando correctamente criterios técnicos y de sostenibilidad. Fabrica un producto de calidad que responde al problema planteado, demostrando responsabilidad ética.</p> <p><i>Ejemplo: Justifica la elección de un material por su resistencia, reciclabilidad y baja huella de carbono, fabrica un prototipo funcional y presenta un estudio de impacto completo que incluye ciclo de vida y medidas de control de calidad.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Integra criterios de innovación y sostenibilidad avanzada, anticipa impactos ambientales y propone mejoras. Transfiere los conocimientos a un contexto nuevo, optimizando el proceso de fabricación y aplicando principios de economía circular.</p> <p><i>Ejemplo: Propone un material de nueva generación con propiedades mejoradas, evalúa su huella de carbono, rediseña el producto para minimizar residuos y elabora un informe que incluye propuestas de mejora para el ciclo de vida completo.</i></p>

CE.3 · 20 %**Rubrica generica**

(c3) La competencia específica 3 incide en el desarrollo y profundización de las herramientas digitales adquiridas en la etapa anterior para el desempeño de las tareas asociadas a esta materia.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Requiere ayuda continua para utilizar herramientas digitales. No analiza posibilidades ni las configura según necesidades. La presentación de resultados es incompleta o inadecuada. <i>Ejemplo: Necesita indicaciones paso a paso para abrir un software de diseño CAD; no ajusta parámetros básicos.</i>
2	En proceso	50-69%	Utiliza herramientas digitales con ayuda parcial, realiza configuraciones básicas pero sin profundizar en el análisis de posibilidades. La presentación de resultados es mejorable en claridad o formato. <i>Ejemplo: Configura una hoja de cálculo para sumar valores, pero no usa funciones avanzadas; presenta un informe sin gráficos.</i>
3	Adquirido	70-89%	Utiliza herramientas digitales de forma autónoma, analiza sus posibilidades y las configura adecuadamente a la tarea. Presenta resultados de manera clara y organizada, aplicando conocimientos interdisciplinarios básicos. <i>Ejemplo: Selecciona un software de simulación, lo configura para un circuito eléctrico y presenta los resultados en un informe con tablas y gráficos.</i>
4	Avanzado	90-100%	Optimiza el uso de herramientas digitales, combinándolas de forma creativa e integrando conocimientos interdisciplinarios para resolver tareas complejas. La presentación de resultados es profesional, usando formatos multimedia o interactivos. <i>Ejemplo: Integra un CAD 3D, una hoja de cálculo y un software de edición de vídeo para diseñar y simular un mecanismo, presentando los resultados en un vídeo explicativo con animaciones.</i>

CE.4 · 25 %**Rubrica generica**

(c4) En la competencia específica 4 se hace referencia a la capacidad del alumnado para aplicar, de manera integrada y atendiendo al nivel en el que se esté desarrollando, técnicas, procedimientos y s...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Aplica de forma incorrecta o incompleta los fundamentos de mecanismos y circuitos eléctricos. No logra resolver problemas ni transferir saberes de otras disciplinas. <i>Ejemplo: Al calcular la relación de transmisión de un sistema de engranajes, obtiene un valor erróneo por no aplicar correctamente la fórmula, y no identifica el error.</i>
2	En proceso	50-69%	Resuelve problemas mecánicos y eléctricos básicos con ayuda puntual, aplicando fundamentos de forma parcial. Transfiere saberes en contextos muy similares al trabajado. <i>Ejemplo: Con la guía del profesor, calcula la intensidad en un circuito serie simple, pero no es capaz de hacerlo en un circuito mixto sin asistencia.</i>
3	Adquirido	70-89%	Resuelve autónomamente problemas mecánicos y eléctricos en contextos variados, aplicando con precisión los fundamentos de transmisión y corriente. Transfiere saberes científicos a nuevas situaciones de ingeniería. <i>Ejemplo: Calcula las relaciones de transmisión de un tren de engranajes compuesto y determina la velocidad de salida, justificando cada paso.</i>
4	Avanzado	90-100%	Integra creativamente conocimientos de mecánica, electricidad y otras disciplinas para resolver problemas complejos o diseñar sistemas que respondan a necesidades reales de ingeniería. Propone soluciones innovadoras. <i>Ejemplo: Diseña un mecanismo elevador eléctrico que combina un motor, un sistema de poleas y un control de velocidad, optimizando el rendimiento y justificando las decisiones técnicas.</i>

CE.5 · 25 %**Rubrica produccion**

(c5) La competencia específica 5 hace referencia a la adquisición de habilidades por parte del alumnado que le permitan aplicar conocimientos de programación informática para el diseño, creación y eva...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada algunos componentes de sistemas tecnológicos y conceptos básicos de programación textual, pero requiere asistencia constante para realizar tareas sencillas de control o seguimiento de algoritmos. <i>Ejemplo: Identificación de los pines de una placa microcontroladora y copia de un código básico de 'hola mundo' sin comprender la lógica subyacente.</i>
2	En proceso	50-69%	Controla sistemas robóticos y automatismos básicos siguiendo guías detalladas, aplicando estructuras de programación textual elementales y algoritmos sencillos de forma dirigida. <i>Ejemplo: Programación de un robot para que avance una distancia fija y se detenga ante un obstáculo, utilizando una estructura condicional simple (if-else) guiada.</i>
3	Adquirido	70-89%	Diseña, crea y programa sistemas tecnológicos funcionales de forma autónoma, utilizando lenguajes de programación textual y algoritmos para automatizar tareas y controlar movimientos de robots con precisión. <i>Ejemplo: Desarrollo de un sistema de control de temperatura para un invernadero que utiliza sensores, actuadores y un código textual estructurado con funciones.</i>
4	Avanzado	90-100%	Evalúa y optimiza sistemas tecnológicos complejos, integrando tecnologías emergentes y resolviendo problemas de automatización mediante soluciones creativas, eficientes y bien documentadas. <i>Ejemplo: Creación de un prototipo de brazo robótico controlado mediante IoT o visión artificial, optimizando el código para reducir la latencia y evaluando su impacto técnico.</i>

CE.6 · 25 % Rubrica generica

(c6) La competencia específica 6 pretende que el alumnado adquiera un criterio informado sobre el impacto que el uso de los sistemas energéticos genera en el medioambiente, dotándole de herramientas p...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica con ayuda algunos componentes de sistemas tecnológicos, pero no describe características, consumo ni eficiencia energética. No realiza evaluación del uso sostenible. <i>Ejemplo: Lista elementos de una instalación doméstica sin establecer relación con su consumo energético.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe características básicas de sistemas de generación eléctrica y de instalaciones de vivienda, y señala consumos, pero no compara eficiencias ni evalúa la sostenibilidad de manera fundamentada. <i>Ejemplo: Explica el funcionamiento de una placa solar fotovoltaica y anota su potencia, pero no compara su eficiencia con otra fuente.</i>
3	Adquirido	70-89%	Analiza sistemas tecnológicos (generación eléctrica e instalaciones domésticas) identificando características, consumo y eficiencia energética. Evalúa el uso responsable y sostenible de la tecnología justificando sus argumentos con datos. <i>Ejemplo: Compara una caldera de gas y una bomba de calor en una vivienda, calcula consumos y emisiones, y concluye cuál es más sostenible razonadamente.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente sistemas tecnológicos de ingeniería, integrando variables técnicas, económicas y ambientales. Propone mejoras o alternativas que optimicen la eficiencia y sostenibilidad, y transfiere el análisis a contextos reales o multidisciplinares. <i>Ejemplo: Propone un diseño de instalación híbrida (solar + aerotermia) para una vivienda, justificando su viabilidad técnica, ahorro energético y reducción de huella de carbono, comparándolo con dos sistemas convencionales.</i>

Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none">• Ofrecer el enunciado del proyecto en formato textual, diagrama de flujo y video explicativo para que cada alumno acceda al desafío según su preferencia.• Presentar ejemplos diversos de proyectos de investigación en ingeniería a través de estudios de caso, infografías y entrevistas grabadas a profesionales.• Facilitar una galería de recursos (artículos, simulaciones, planos) en distintos formatos digitales y físicos para que los alumnos exploren opciones de solución.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none">• Permitir que el alumnado presente los resultados del proyecto mediante informe escrito, presentación oral, video resumen o maqueta funcional, según su elección.• Ofertar diferentes herramientas de planificación del proyecto: diario de bitácora en papel, tablero digital (Trello/Notion), o diagrama de Gantt interactivo.• Aceptar que la comunicación de conclusiones adopte formatos variados: póster científico, artículo divulgativo, grabación de podcast o demostración práctica con guion.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none">• Ofrecer un banco de problemas reales de ingeniería (energía, movilidad, domótica) entre los que el alumnado pueda elegir, fomentando la conexión con sus intereses.• Establecer hitos semanales con retroalimentación formativa y reconocimiento público de logros parciales para mantener el compromiso a lo largo del proyecto.• Incorporar la opción de trabajar en equipos autoasignados o individualmente, y permitir roles rotativos dentro del grupo para diversificar la experiencia.

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	ofrecer múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar una galería interactiva de fichas técnicas de materiales (metal, polímero, cerámico, compuesto) con propiedades mecánicas, térmicas y datos de huella de carbono. • Usar simulaciones en línea de análisis de ciclo de vida (ACV) para que el alumnado visualice el impacto ambiental de distintas decisiones de selección. • Proporcionar estudios de caso anotados (con diagramas de flujo, etiquetas y preguntas guía) de productos reales donde se evidencie la selección de materiales y su justificación técnica y ética.
Acción y expresión	ofrecer múltiples formas de expresión y producción	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado justifique la selección de materiales mediante un informe escrito, un vídeo explicativo (max 3 min) o un póster infográfico con los criterios aplicados. • Ofrecer opciones para presentar el estudio de impacto: tabla dinámica comentada, presentación oral con apoyo visual o mapa conceptual digital interactivo. • Facilitar la entrega del proceso de fabricación como modelo físico impreso en 3D, documento de diseño CAD anotado o diario de diseño en formato blog.
Implicación / motivación	ofrecer múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear un reto de diseño donde el alumnado elija entre tres productos cotidianos (por ejemplo, una mochila, un soporte para móvil o un organizador de escritorio) para aplicar los criterios de selección y sostenibilidad. • Vincular la actividad con la realidad del centro: proponer diseñar un elemento para mejorar la eficiencia energética del aula (como un panel solar didáctico o un huerto vertical) y calcular su impacto real. • Incorporar un sistema de insignias o niveles de dificultad opcionales (por ejemplo, incluir materiales reciclados, calcular huella de carbono o justificar ética de proveedores) que el alumnado puede elegir para personalizar el nivel de exigencia.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer tutoriales interactivos (vídeos, simulaciones, documentación escrita) sobre cada herramienta digital (CAD, hoja de cálculo, software de simulación) para que el alumnado elija el formato que mejor se adapte a su estilo de aprendizaje. • Proporcionar organizadores gráficos que relacionen las funciones de las herramientas digitales con los conocimientos interdisciplinares necesarios (física, dibujo técnico, matemáticas) para que el alumnado visualice las conexiones. • Utilizar ejemplos de proyectos reales (diseño de un puente, optimización de un circuito) que muestren el uso combinado de varias herramientas digitales, explicando paso a paso la configuración y aplicación de cada una.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado demuestre la resolución de la tarea mediante diferentes formatos: informe técnico escrito, presentación oral con diapositivas, vídeo explicativo o maqueta virtual interactiva, según sus preferencias. • Ofrecer la posibilidad de utilizar distintas herramientas digitales para la misma tarea (por ejemplo, AutoCAD, FreeCAD o Tinkercad para diseño 3D) y que justifiquen su elección en función de las necesidades del proyecto. • Fomentar la elaboración de un diario de aprendizaje digital donde el alumnado registre los pasos seguidos, las dificultades encontradas y las soluciones adoptadas al configurar y aplicar las herramientas.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación.	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear retos escalables donde el alumnado pueda elegir el nivel de complejidad (por ejemplo, modelar una pieza simple o un conjunto mecánico completo) para ajustar la dificultad a sus intereses y capacidades. • Vincular las tareas con contextos profesionales reales (ingeniería, arquitectura, diseño industrial) y permitir que el alumnado seleccione un ámbito de aplicación que le resulte atractivo. • Incorporar la autoevaluación mediante rúbricas que el propio alumnado pueda personalizar, indicando los criterios que considera más relevantes para valorar su trabajo con las herramientas digitales.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer infografías que relacionen principios de física y matemáticas con mecanismos de ingeniería (por ejemplo, leyes de Newton aplicadas a estructuras). • Usar simulaciones interactivas (como PhET o Tinkercad) para visualizar conceptos de circuitos o mecánica. • Proporcionar textos técnicos con glosario visual y ejemplos de transferencia de saberes entre disciplinas.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un portafolio digital que incluya cálculos, diseños en CAD y reflexiones sobre la aplicación de saberes. • Crear un video o presentación oral explicando la resolución de un problema de ingeniería usando conceptos de otras ciencias. • Diseñar y construir un prototipo físico o virtual, documentando el proceso de transferencia de conocimientos.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear problemas abiertos de ingeniería real (diseño de un puente, optimización de un circuito) y permitir elegir el contexto. • Vincular los proyectos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), como energía asequible o ciudades sostenibles. • Ofrecer la opción de proponer una necesidad del entorno cercano (escolar o local) y desarrollar una solución técnica.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Diagramas de flujo y pseudocódigo junto al código de control para explicar algoritmos de automatización. • Tutoriales en vídeo paso a paso para configurar entornos de programación (Arduino, Micro:bit) y simulaciones interactivas de circuitos. • Mapas conceptuales que relacionen sensores, actuadores y lógica de control, con enlaces a documentación técnica.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir elegir entre implementar el sistema en simulador (Tinkercad) o con componentes físicos, cumpliendo los requisitos funcionales. • Ofrecer opciones para la evaluación del sistema: informe escrito, vídeo demostrativo o exposición oral con prototipo. • Posibilitar la documentación del proceso mediante diario digital, repositorio de código con commits comentados o diagramas anotados.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear retos de automatización de situaciones reales del centro (control de luces, riego de plantas) dando libertad para elegir el problema. • Proporcionar niveles de complejidad progresivos en los proyectos (desde control manual hasta control PID) para ajustar la dificultad. • Conectar con aplicaciones reales (domótica, robótica, agricultura inteligente) y permitir que el alumnado proponga mejoras.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido.	<ul style="list-style-type: none"> • Simulaciones interactivas de eficiencia energética en sistemas tecnológicos (p. ej., panel solar, aerogenerador) que permitan modificar variables y observar cambios en tiempo real. • Infografías comparativas y diagramas anotados de consumo energético de diferentes tecnologías (motor de combustión vs. eléctrico, iluminación LED vs. incandescente). • Cápsulas de audio o podcasts con entrevistas a ingenieros sobre casos reales de mejora de eficiencia en plantas industriales o edificios.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión del aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeo-reportaje analizando un sistema real (ej. climatización del instituto) con evaluación de su eficiencia y propuesta de mejora. • Mapa conceptual que relacione características técnicas, consumo energético y criterios de sostenibilidad de tres sistemas de ingeniería distintos. • Informe técnico escrito (máximo 2 páginas) con recomendaciones para reducir el consumo de un electrodoméstico o vehículo elegido por el alumno.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación.	<ul style="list-style-type: none"> • Elección personal del sistema tecnológico a analizar (desde un patinete eléctrico hasta una turbina eólica), vinculado a sus intereses cotidianos. • Desafío de diseño: 'Rediseña un dispositivo para que consuma un 20% menos de energía' con opciones de dispositivo (móvil, nevera, coche). • Debate estructurado sobre dilemas ético-energéticos (¿es sostenible el coche eléctrico si la electricidad proviene de carbón?), con roles asignados.

Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Busca el decreto autonómico que desarrolla el currículo de Bachillerato en tu CCAA. Localiza la materia Tecnología e Ingeniería I, identifica los 8 bloques, los saberes básicos y los criterios de evaluación. Presta atención a las concreciones autonómicas (p.e., contenidos adicionales o redistribuciones horarias).

Tip: Imprime el anexo correspondiente y subraya con colores por bloques; te ahorrará tiempo al buscar referencias durante la programación.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Extrae las 6 competencias específicas (CE) y los 17 criterios de evaluación asociados. Ordénalos por bloques según el decreto. Crea una tabla relacional CE-criterio-saber para tener una visión global de las conexiones.

Tip: Usa una hoja de cálculo con columnas: bloque, CE, criterio, saber básico. Filtrar y reorganizar resultará muy cómodo cuando diseñes las situaciones de aprendizaje.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

Determina qué criterios son esenciales y cuáles pueden evaluarse integradamente. Asigna instrumentos de evaluación (rúbricas, pruebas prácticas, proyectos, informes) a cada criterio, asegurando que todos se evalúen al menos una vez.

Tip: Los criterios vinculados al proceso tecnológico (p.e., 1.1, 1.2) se evalúan mejor con un proyecto; los de análisis de productos (2.3, 4.1) con informes técnicos. Distribuye la carga evaluativa de forma equilibrada.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1-2 horas

Reparte los 21 saberes básicos entre los tres trimestres, considerando la dificultad progresiva y los recursos disponibles. Por ejemplo: 1er trimestre: materiales y procesos de fabricación; 2º: circuitos y sistemas; 3º: automatización y programación. Ajusta a 3h semanales.

Tip: No satures el primer trimestre: los proyectos requieren tiempo. Empieza con un proyecto sencillo (diseño de un soporte) que integre varios saberes y motive al alumnado.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2-3 horas

Para cada trimestre, diseña una situación de aprendizaje (SDA) que integre varios saberes y criterios. Cada SDA debe tener un producto final (prototipo, maqueta, informe) y actividades secuenciadas. Incluye momentos de evaluación formativa y sumativa.

Tip: La primera SDA puede ser 'Diseño de un soporte para móvil', que cubre saberes de dibujo, materiales y fabricación, evaluando CE1, CE2 y CE4. Asegúrate de que las actividades conduzcan al producto final.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Decide el peso de cada criterio en la nota final de trimestre y en la evaluación ordinaria. Consensúa con el departamento. Ejemplo: proyectos (60%), pruebas escritas (25%), cuaderno (15%). Documenta en la programación.

Tip: Evita ponderaciones muy dispersas: 3-4 instrumentos con pesos redondos (60/25/15) son fáciles de gestionar y explicar a las familias. Revisa que ningún criterio quede sin evaluar.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1-2 horas

Diseña medidas inclusivas (adaptaciones de acceso, enriquecimiento, apoyo) para alumnado con NEAE y planes de recuperación para criterios no superados. Incluye actividades de refuerzo y profundización. Todo debe quedar escrito en la programación.

Tip: Para recuperación, ofrece una prueba final de cada criterio suspenso basada en un mini-proyecto similar al evaluado. No repitas el mismo examen: el alumnado debe demostrar mejora en la competencia.

Este documento es una ayuda de trabajo generada por Corrigiendo.es a partir de datos curriculares oficiales estructurados y de un enriquecimiento didáctico sintetizado con IA (Gemini). Revisa siempre la normativa vigente de tu administración educativa antes de incorporarlo literalmente a documentos administrativos del centro.