

Tecnología e ingeniería 2 · 2.º Bachillerato · Galicia

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

Normativa Decreto 157/2022, de 15 de septiembre

Generado 26/05/2026 21:16

6 Competencias	19 Criterios	20 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso EBAU: los criterios LOMLOE se aplican en paralelo a la preparación de la prueba de acceso a la universidad. La rúbrica del departamento debe reflejar tanto el currículo oficial como las exigencias específicas del modelo EBAU de la CCAA.

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 2
Curso	2.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Galicia
Decreto autonómico	Decreto 157/2022, de 15 de septiembre
Particularidad	En Galicia el gallego es lengua vehicular y existe Lingua Galega e Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Tecnología e Ingeniería II

OBJ1 · Coordinar y desarrollar proyectos de investigación con una actitud crítica y emprendedora, implementando estrategias y t...

TEXTO OFICIAL

Coordinar y desarrollar proyectos de investigación con una actitud crítica y emprendedora, implementando estrategias y técnicas eficientes de resolución de problemas y comunicando los resultados de manera adecuada, para crear y mejorar productos y sistemas de manera continua.

OBJ2 · Seleccionar materiales y elaborar estudios de impacto, aplicando criterios técnicos y de sostenibilidad para fabricar pr...

TEXTO OFICIAL

Seleccionar materiales y elaborar estudios de impacto, aplicando criterios técnicos y de sostenibilidad para fabricar productos de calidad que den respuesta a problemas y tareas planteados, desde un enfoque responsable y ético.

OBJ3 · Utilizar las herramientas digitales adecuadas, analizando sus posibilidades, configurándolas de acuerdo a sus necesidad...

TEXTO OFICIAL

Utilizar las herramientas digitales adecuadas, analizando sus posibilidades, configurándolas de acuerdo a sus necesidades y aplicando conocimientos interdisciplinarios, para resolver tareas, así como para realizar la presentación de los resultados de una manera óptima.

OBJ4 · Generar conocimientos y mejorar destrezas técnicas, transfiriendo y aplicando saberes de otras disciplinas científicas c...

TEXTO OFICIAL

Generar conocimientos y mejorar destrezas técnicas, transfiriendo y aplicando saberes de otras disciplinas científicas con actitud creativa, para calcular, y resolver problemas o dar respuesta a necesidades de los distintos ámbitos de la ingeniería.

OBJ5 · Diseñar, crear y evaluar sistemas tecnológicos, aplicando conocimientos de programación informática, regulación automáti...

TEXTO OFICIAL

Diseñar, crear y evaluar sistemas tecnológicos, aplicando conocimientos de programación informática, regulación automática y control, así como las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes, para estudiar, controlar y automatizar tareas.

OBJ6 · 2-5 1-2-4 2 4 1 Líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. - El uso de distintos métodos que tengan e...

TEXTO OFICIAL

2-5 1-2-4 2 4 1 Líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. – El uso de distintos métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, que favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y que promuevan el trabajo en equipo. – La resolución de problemas interdisciplinarios ligados a situaciones reales mediante soluciones tecnológicas para facilitar la comprensión del proceso de diseño y desarrollo de un producto. – La orientación competencial está graduada entre 1º y 2º de bachillerato, de manera que en el primer curso se incidirá en la participación en proyectos que den respuesta a una necesidad propuesta y en el segundo se incidirá en la elaboración de proyectos de investigación e innovación que conecten con el ámbito social, económico y de investigación del centro. – El bloque «Proyectos de investigación y desarrollo» tendrá un tratamiento transversal y se trabajará de manera conjunta con el resto de los bloques de contenidos, tanto en el primer curso como en el segundo. – En el bloque de «Materiales y fabricación» se deberá abordar en el primer curso la selección de materiales y las técnicas más apropiadas para su transformación y elaboración de soluciones tecnológicas sostenibles, mientras que en el segundo se tratarán sus propiedades desde un punto de vista macroscópico. – En el bloque 3, «Sistemas mecánicos», se tratarán en primero los sistemas mecánicos desde un punto de vista de montajes, al mismo tiempo que se hará una introducción a la

3. Criterios de evaluación

Tecnología e Ingeniería II

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE1.1	OBJ1	Desarrollar proyectos de investigación e innovación con la finalidad de crear y mejorar productos de forma continua, utilizando modelos de gestión cooperativos y flexibles.	
CE1.2	OBJ3	Comunicar y difundir de forma clara y comprensible el proyecto definido, elaborándolo y presentándolo con la documentación técnica necesaria.	
CE1.3	OBJ1	Resolver problemas asociados a las distintas fases del desarrollo y de la gestión de un proyecto (diseño, simulación y montaje y presentación) utilizando las herramientas adecuadas que provienen de las aplicaciones digitales.	
CE1.4	OBJ6	Elaborar informes sencillos de evaluación de impacto ambiental de manera fundamentada y estructurada.	
CE1.5	OBJ6	Analizar los distintos sistemas de ingeniería desde el punto de vista de la responsabilidad social y de la sostenibilidad, estudiando las características de eficiencia energética asociadas a los materiales y a los procesos de fabricación.	
CE1.6	OBJ1	Perseverar en la consecución de objetivos en situaciones de incertidumbre, identificando y gestionando emociones, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada y utilizando el error como parte del proceso de aprendizaje.	
CE2.1	OBJ2	Analizar la idoneidad de los materiales técnicos en la fabricación de productos sostenibles y de calidad considerando sus propiedades básicas y su estructura interna.	
CE2.2	OBJ2	Analizar diferentes métodos de ensayo de las propiedades mecánicas de los materiales comprendiendo la utilidad de cada uno de ellos.	
CE2.3	OBJ2	Escoger los tratamientos de modificación más adecuados para la mejora de las propiedades básicas de los materiales.	
CE3.1	OBJ4	Calcular y montar estructuras sencillas estudiando los tipos de cargas a los que se puedan ver sometidas y su estabilidad.	
CE3.2	OBJ4	Analizar las máquinas térmicas: máquinas frigoríficas, bombas de calor y motores térmicos, comprendiendo su funcionamiento y realizando simulaciones y cálculos básicos sobre su eficiencia.	
CE3.3	OBJ4	Interpretar y solucionar esquemas de sistemas neumáticos e hidráulicos a través de montajes o simulaciones y comprendiendo y documentando el funcionamiento de cada uno de sus elementos y del sistema en su totalidad.	
CE4.1	OBJ4	Interpretar y resolver circuitos de corriente alterna mediante montajes o simulaciones, identificando sus elementos y comprendiendo su funcionamiento.	
CE4.2	OBJ4	Experimentar y diseñar circuitos combinacionales y secuenciales físicos y simulados, aplicando fundamentos de la electrónica digital y comprendiendo su funcionamiento en el diseño de soluciones tecnológicas.	
CE4.3	OBJ4	Resolver problemas lógicos reales aplicando fundamentos de la electrónica digital y ponerlos en práctica mediante montajes o simulaciones.	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE5.1	OBJ5	Comprender y simular el funcionamiento de los procesos tecnológicos basados en sistemas automáticos de lazo abierto y cerrado.	
CE5.2	OBJ5	Aplicar técnicas de simplificación a sistemas automáticos obteniendo la función de transferencia simplificada.	
CE5.3	OBJ5	Analizar la estabilidad de un sistema de control sencillo experimentando con simuladores.	
CE5.4	OBJ5	Conocer y evaluar sistemas informáticos emergentes y sus implicaciones en la seguridad de los datos, analizando modelos existentes.	

4. Saberes básicos

Tecnología e Ingeniería II

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Gestión y desarrollo de proyectos. Técnicas y estrategias de trabajo en equipo. Metodologías Agile : tipos, características y aplicaciones.	
2	Difusión y comunicación de documentación técnica. Elaboración, referenciación y presentación.	
3	Impacto social y ambiental. Informes de evaluación. Valoración crítica de las tecnologías desde el punto de vista de la sostenibilidad ecosocial.	
4	Autoconfianza e iniciativa. Identificación y gestión de emociones. El error y la reevaluación como parte del proceso de aprendizaje.	
5	Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinaria.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Estructura interna de los materiales y relación con sus propiedades básicas.	
2	Procedimientos de ensayo de propiedades: resolución de problemas de ensayos de dureza, de tracción y de resiliencia.	
3	Análisis de técnicas de fabricación industrial para la mejora de las propiedades de los materiales y su sostenibilidad.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Estructuras sencillas. Tipos de cargas, estabilidad y cálculos básicos de cargas, esfuerzos y momentos. Montaje o simulación de ejemplos sencillos.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Máquinas térmicas: máquina frigorífica, bomba de calor y motores térmicos. Cálculos básicos de rendimiento y eficiencia, simulación y aplicaciones básicas.	
3	Sistemas neumáticos e hidráulicos: elementos, simbología, circuitos básicos y cálculos de las magnitudes de fuerza, presión y caudal. Montaje y/o simulación para la resolución de problemas.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Circuitos de corriente alterna monofásicos RLC serie y paralelo. Triángulo de potencias. Cálculo, montaje y/o simulación.	
2	Electrónica digital combinacional. Puertas y funciones lógicas. Diseño y simplificación de funciones. Resolución de problemas lógicos sencillos.	
3	Electrónica digital secuencial. Bistables.	
4	Montaje y/o simulación de circuitos digitales característicos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Sistemas automáticos y de control en lazo abierto y cerrado.	
2	Álgebra de bloques y simplificación de sistemas sencillos.	
3	Análisis de la estabilidad de sistemas sencillos.	
4	Experimentación en simuladores.	
5	Inteligencia artificial, big data, bases de datos distribuidas y ciberseguridad.	

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.

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 de la información y los contenidos	<ul style="list-style-type: none">• Ofrecer la documentación del proyecto en formato textual, vídeo tutorial y simulación interactiva (p.ej., Tinkercad para circuitos).• Proporcionar diagramas de flujo y esquemas visuales de los procesos de diseño y fabricación (CAD, impresión 3D).• Incluir narraciones o audiodescripciones de los conceptos clave sobre control de sistemas, sensores y actuadores.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none">• Permitir que los resultados se comuniquen mediante informe escrito, presentación oral o vídeo-resumen del proyecto.• Ofrecer la opción de programar (Arduino, Micro:bit) o diseñar en CAD como alternativa a la memoria técnica tradicional.• Facilitar plantillas estructuradas para la planificación y el seguimiento del proyecto, con distintos niveles de guion.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none">• Dejar que el alumnado elija entre tres líneas de proyecto (domótica, robótica, impresión 3D) para conectar con sus intereses.• Plantear retos con objetivos intermedios (hitos) que permitan visualizar el progreso y ajustar la dificultad.• Vincular el proyecto a un problema real del entorno (ej., mejorar la accesibilidad en el instituto mediante un sistema automatizado).

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido sobre selección de materiales y estudios de impacto.	<ul style="list-style-type: none">• Ofrecer fichas técnicas interactivas de materiales con indicadores de sostenibilidad (huella de carbono, reciclabilidad) en formato digital que permitan ampliar gráficos y acceder a definiciones.• Proyectar simulaciones de análisis de ciclo de vida (ACV) de productos reales con control de variables (ej. comparar envases de plástico vs. vidrio) y opción de repetir con cambios.• Proporcionar resúmenes visuales de criterios técnicos y de sostenibilidad mediante mapas de conceptos o infografías que relacionen propiedades, impacto ambiental y normativa.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Ofrecer múltiples formas de expresión para que el alumnado demuestre su competencia en la elaboración de estudios de impacto y selección de materiales.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un informe técnico utilizando una plantilla guía donde justifiquen la selección de materiales con datos de sostenibilidad y normativa; opcionalmente, incluir un vídeo explicativo. • Crear una matriz de decisión multicriterio en hoja de cálculo (ej. LibreOffice Calc) que pondere propiedades técnicas y ambientales, y presentar la solución mediante una infografía o póster digital. • Desarrollar un prototipo o maqueta a escala de un producto que cumpla el criterio de sostenibilidad, acompañado de un dossier que detalle el estudio de impacto.
Implicación / motivación	Fomentar la motivación y el compromiso mediante contextos auténticos y elección significativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear un reto real: 'La empresa local de menaje quiere rediseñar una bandeja de plástico de un solo uso. Selecciona el material más sostenible y justifica tu decisión ante un comité simulado'. • Permitir que cada estudiante elija el producto a analizar entre una lista de opciones cotidianas (teléfono móvil, mochila, envase de cosmético) para conectar con sus intereses. • Introducir un sistema de insignias o puntos por hitos (uso de fuentes fiables, incorporación de datos numéricos, propuesta innovadora) que se canjeen por tiempo extra en prácticas de laboratorio.

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 en diferentes formatos (video, texto, infografía) sobre el uso de herramientas CAD, simuladores y hojas de cálculo, centrados en configuraciones avanzadas. • Proporcionar plantillas de análisis de herramientas digitales con distintos niveles de guía, desde esquemas previos hasta tablas vacías para completar. • Incluir ejemplos de aplicación interdisciplinar (física, matemáticas, diseño) con anotaciones visuales que destaquen los pasos de configuración y resolución.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija entre presentar los resultados mediante un informe técnico escrito, un vídeo explicativo, una infografía interactiva o una demo funcional del proceso de resolución. • Ofrecer opciones de entrega de la configuración de la herramienta: capturas de pantalla anotadas, archivos de configuración exportados o screencast comentado. • Facilitar la resolución de tareas mediante programación visual (Blockly), textual (Python) o mediante macros de la propia herramienta, según preferencia.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación.	<ul style="list-style-type: none"> Plantear problemas abiertos de ingeniería real (diseñar una pieza optimizada, simular un circuito eficiente) donde el alumno pueda elegir el contexto (automoción, robótica, energía). Ofrecer niveles de dificultad ajustables en las tareas de configuración: nivel básico (guiado), intermedio (autonomía parcial) y avanzado (optimización libre). Incorporar la opción de autoevaluación formativa mediante rúbricas transparentes que el alumno consulte antes y durante la tarea, fomentando la autorregulación.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de los contenidos de ingeniería y su conexión con otras disciplinas científicas.	<ul style="list-style-type: none"> Ofrecer esquemas conceptuales interactivos que relacionen los saberes de física, química y matemáticas con los problemas de ingeniería abordados. Facilitar maquetas 3D imprimibles y simulaciones virtuales de circuitos o mecanismos para visualizar los cálculos y diseños. Proporcionar vídeos cortos de casos reales de ingeniería que muestren la aplicación de saberes multidisciplinares en la resolución de necesidades técnicas.
Acción y expresión	Ofrecer opciones diversas para que el alumnado demuestre su capacidad de transferir y aplicar saberes en la resolución de problemas de ingeniería.	<ul style="list-style-type: none"> Permitir la entrega de memorias técnicas escritas o presentaciones orales con apoyo de prototipos funcionales para explicar el proceso de resolución. Posibilitar la realización de un portafolio digital que incluya simulaciones, cálculos y reflexiones sobre la aplicación de saberes de otras ciencias. Utilizar rúbricas que valoren el producto final (informe, modelo, programa) y también la explicación oral de la transferencia de conocimientos.
Implicación / motivación	Fomentar la implicación y el interés del alumnado mediante la conexión con contextos reales de ingeniería y la posibilidad de elección.	<ul style="list-style-type: none"> Plantear retos de diseño basados en problemas reales del entorno (como optimizar el consumo energético de un dispositivo), donde el alumno elija la disciplina científica a aplicar. Ofrecer diferentes niveles de complejidad en los problemas de cálculo o diseño, permitiendo a cada alumno seleccionar el que se ajuste a su zona de desarrollo próximo. Incorporar mentorías entre iguales o con profesionales externos (ingenieros) para que el alumnado vea la utilidad social y laboral de los saberes transferidos.

CE.5

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar diagramas de flujo y pseudocódigo junto con el código fuente en diferentes lenguajes (Arduino IDE, Python con microcontroladores) • Ofrecer simulaciones interactivas de sistemas de control (p.ej., simulación online de PLC o robótica) que permitan visualizar el comportamiento dinámico • Utilizar tutoriales en vídeo que muestren paso a paso la conexión de componentes y la depuración de errores en sistemas automatizados reales
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado presente el sistema tecnológico diseñado mediante un prototipo funcional (físico o simulado) acompañado de una memoria técnica • Ofrecer la opción de grabar un screencast explicando el proceso de programación y las decisiones de control tomadas • Aceptar que la evaluación del sistema se realice mediante una exposición oral apoyada en el prototipo y un póster científico-digital
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear problemas auténticos de automatización (p.ej., control de un invernadero, domótica, clasificación de objetos) y dejar que el alumnado elija el contexto • Integrar tecnologías emergentes (IoT, visión artificial) como extras opcionales que permitan ampliar la funcionalidad del proyecto • Proponer un concurso interno de eficiencia del sistema (menor consumo, mayor precisión) para fomentar la superación personal

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer simulaciones interactivas (ej. PhET 'Energy Systems') que permitan modificar parámetros y ver impacto en consumo y eficiencia. • Facilitar esquemas visuales con capas: una capa de componentes, otra de flujos energéticos, otra de datos de eficiencia, utilizando colores y anotaciones. • Proporcionar estudios de caso reales (ej. sistema de climatización de un edificio) con datos numéricos y gráficos de consumo para analizar.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y acción (el cómo del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un informe técnico digital (texto, tablas, gráficos) que compare dos sistemas tecnológicos en cuanto a consumo y eficiencia energética. • Construir una maqueta funcional o un modelo CAD que represente un sistema y permita medir/estimar consumos (ej. circuito hidráulico con bomba y válvulas). • Realizar una exposición oral (con apoyo visual) analizando un sistema de su elección, justificando su sostenibilidad.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación (el porqué del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none">• Permitir que cada alumno elija un sistema tecnológico real de su interés (coche eléctrico, aerogenerador, caldera de biomasa) para el análisis.• Plantear el reto de evaluar la eficiencia de un sistema del entorno escolar (ej. instalación fotovoltaica del centro) y proponer mejoras viables.• Ofrecer dos niveles de profundización: análisis básico (consumo, eficiencia) o avanzado (cálculo de huella de carbono, ciclo de vida).

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 **2 horas**

Localiza el real decreto de enseñanzas mínimas (RD 243/2022) y el decreto autonómico que desarrolla Tecnología e Ingeniería II en tu CCAA. Identifica los bloques de saberes, las competencias específicas y los criterios de evaluación. Anota las diferencias clave respecto al borrador o versiones anteriores.

Tip: Imprime el decreto y marca con post-its los criterios de evaluación que se repiten en varias CE; te dará pistas para integrar saberes.

Paso 2 · Listar las CE y criterios **1 hora**

Enumera las 6 competencias específicas y los 14 criterios de evaluación. Haz una tabla donde relaciones cada CE con sus criterios correspondientes. Comprueba que entiendes la redacción de cada criterio (qué pide: analizar, diseñar, etc.).

Tip: Usa una hoja de cálculo; en columnas: CE, criterio, verbo, contenido, contexto. Así identificarás fácilmente qué criterios son más procedimentales.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos **1.5 horas**

Selecciona 3-4 criterios de cada trimestre como prioritarios. Asocia a cada criterio un instrumento de evaluación (rúbrica, prueba práctica, proyecto, informe). Busca que los instrumentos sean variados y permitan recoger evidencias de diferentes niveles.

Tip: No intentes evaluar todos los criterios en cada situación; prioriza los que requieren más práctica continua (como diseño o simulación) frente a los que pueden evaluarse con pruebas escritas.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre **1.5 horas**

Organiza los 15 saberes (de 7 bloques) en una secuencia lógica a lo largo de los tres trimestres. Ten en cuenta la progresión: primero fundamentos técnicos, luego diseño, después sistemas, y finalmente proyectos integrados. Asegura que cada bloque tenga presencia proporcional.

Tip: Agrupa saberes afines de distintos bloques (ej: electrónica y programación juntos en el segundo trimestre) para crear situaciones de aprendizaje más ricas.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2 horas

Para cada trimestre, esboza una situación de aprendizaje (SDA) integradora que movilice varios saberes y criterios. Define un producto final (prototipo, informe técnico, simulación) y las fases del proceso. Incluye al menos un criterio de evaluación por CE involucrada.

Tip: Revisa el perfil de salida del Bachillerato; las SDA deben contribuir a las competencias clave, especialmente STEM y digital. No te olvides de la reflexión ética y sostenible.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Reúnete con el departamento para acordar el peso de cada criterio en la calificación final. Siguiendo la normativa, cada CE debe tener un peso mínimo (suele ser entre 10-20%). Distribuye los 14 criterios en porcentajes que sumen 100%. Decide cómo ponderar cada trimestre (ej: 30-30-40).

Tip: No repartas los puntos de forma homogénea; da más peso a los criterios que evalúan productos finales (proyecto) que a los de ejercicios intermedios. Anótalo en la programación.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1 hora

Redacta medidas de atención a la diversidad (adaptaciones de acceso, metodológicas) y el plan de recuperación: pruebas específicas, trabajos de refuerzo, criterios mínimos superados. Especifica cómo y cuándo se aplicarán, y cómo se comunicarán a las familias.

Tip: Diseña una rúbrica de recuperación que evalúe solo los criterios no superados, pero pide evidencias similares a las originales. Evita que el alumnado pueda aprobar sin demostrar las competencias.