

1. PROGRAMACIONES CURRICULARES

- **Grado de cumplimiento de las programaciones**

Grado de cumplimiento de las programaciones				
Asignatura	1	2	3	4
1º ESO CC. Computación				x
2º ESO Tecnología y Digitalización				x
2º ESO CC. Computación				x
3º ESO Tecnología y Digitalización				x
Proyecto en STEAM 3º ESO				x
4º ESO Tecnología				x
4º ESO Digitalización				x
Proyecto en STEAM 4º ESO				x
CC Computación 1º Bachillerato				x
Tecnología e Ingeniería I 1º Bachillerato				x
CC Computación 2º Bachillerato				x
Tecnología e Ingeniería II 2º Bachillerato				x
Ciencias aplicadas FPB 1º				x
Ciencias aplicadas FPB 2º				x

- **Nivel de cumplimiento de la temporalización de las programaciones.**

Nivel de cumplimiento de la temporalización prevista en las programaciones.				
Asignatura	1	2	3	4
1º ESO C. Computación				x
2º ESO Tecnología y Digitalización				x
2º ESO CC. Computación				x
3º ESO Tecnología y Digitalización				x
Proyecto en STEAM 3º ESO				x
4º ESO Tecnología				x
4º ESO Digitalización				x
Proyecto en STEAM 4º ESO				x
CC Computación 1º Bachillerato				x
Tecnología e Ingeniería I 1º Bachillerato				x
CC Computación 2º Bachillerato				x
Tecnología e Ingeniería II 2º Bachillerato				x
Ciencias aplicadas FPB 1º				x
Ciencias aplicadas FPB 2º				x

- **Propuestas de mejora (se incluirán en la PGA del próximo curso).**

Necesidad de un Aula-STEAM en el Departamento de Tecnología

Desde el Departamento de Tecnología consideramos fundamental contar con un aula-STEAM específica, dotada de materiales y espacio adecuados, que permita desarrollar la vertiente práctica y creativa propia de las enseñanzas tecnológicas. La asignatura está orientada hacia el ámbito de la ingeniería, una rama fundamental dentro de los estudios STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), donde el diseño, la experimentación y la resolución de problemas reales requieren un entorno flexible y funcional.

Disponer de un aula-STEAM favorece el trabajo por proyectos, el aprendizaje basado en la experiencia y el desarrollo de competencias técnicas, digitales y de trabajo en equipo, esenciales para preparar al alumnado ante los retos del mundo actual y su futura formación en estudios STEAM.

Nos adherimos a la propuesta del espacio STEAM propuesto en la Memoria del Programa de Robótica y Pensamiento computacional.

Solicitamos la disposición de espacios de almacenamiento en las aulas de informática para guardar el material de electricidad, electrónica, robótica y los proyectos que construyen nuestros alumnos.

Recomendamos que cada grupo de alumnos de Computación y Digitalización se mantenga siempre en la misma aula de informática, es decir, que no tengan cada hora de clase en un aula de informática diferente.

2. EVALUACIÓN-RECUPERACIÓN

- **Análisis de los resultados obtenidos en cada materia**

Materia	% Alumnos con calificación positiva final 2025/26	% Alumnos con calificación positiva final 2024/25
1º ESO CC. Computación	100	84,21
2º ESO Tecnología y Digitalización	91,39	83,58
2º ESO CC. Computación	100	86,84
3º ESO Tecnología y Digitalización	89,29	95,15
Proyecto en STEAM 3º ESO	100	100
Tecnología 4º ESO	100	88,89
Digitalización 4º ESO	100	96
Proyecto en STEAM 4º ESO	100	100

CC Computación 1º Bachillerato	98,18	84,09
Tecnología e Ingeniería I	90,48	73,33
2º Bachillerato CC Computación II	100	96,43
Tecnología e Ingeniería II 2º Bachillerato	90,91	100
Ciencias aplicadas FPB 1º	100	77,78
Ciencias aplicadas FPB 2º	100	84,62

- **Procedimientos e instrumentos de evaluación utilizados. Idoneidad y eficacia.**

Los alumnos han realizado exámenes escritos, tests del libro digital de la asignatura, cuestionarios en Google Forms, ejercicios de dificultad creciente entregados a través de Google Classroom, informes de los proyectos diseñados y contruidos, presentaciones orales así como trabajos realizados con varios programas online o instalados en los ordenadores de las aulas de informática. Se han propuesto actividades de recuperación para los alumnos que lo han precisado. Las actividades de evaluación y recuperación desarrolladas durante el curso han sido apropiadas.

- **Idoneidad de los criterios de calificación utilizados.**

Se han mantenido los criterios de calificación establecidos en la programación: 60% exámenes y 40% ejercicios y otras actividades.

En Tecnología e Ingeniería I, los criterios de calificación han sido: 65% pruebas escritas, 30% trabajo diario y 5% actividades curriculares. En Tecnología e Ingeniería II, la calificación se ha distribuido en un 75% correspondiente a pruebas escritas y un 25% correspondiente al trabajo diario.

- **Alternativas, sugerencias y soluciones. Planes de mejora (se incluirán en la PGA del próximo curso).**

Se han publicado las actividades de refuerzo para los alumnos con asignaturas pendientes del departamento de Tecnología a través de Classroom.

Los alumnos de Ciencias de la Computación de 1º y 2º Bachillerato han utilizado aulas virtuales. Dado el éxito de la iniciativa, valoramos la posibilidad de extender su uso a los alumnos de otros cursos, manteniendo un enlace en Classroom, donde se publicarán avisos importantes. De esta forma se pueden publicar las calificaciones de las tareas de los alumnos manteniendo la confidencialidad de los datos que nos pide la Comunidad de Madrid. Además los alumnos desarrollan su competencia digital al estar en contacto con otra plataforma que utilizarán en cursos posteriores.

3. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

- **Metodología didáctica. Valoración de la innovación metodológica por parte del profesorado, estrategias didácticas, recursos empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje.**

Se ha utilizado el libro multimedia (www.tecno12-18.com) en la materia de Tecnología de 2º, 3º y 4º ESO y el libro de Editorial Donostiarra en Tecnología e Ingeniería I y II.

Los profesores hemos desarrollado nuestros propios materiales a lo largo del curso y los hemos publicado en los Classroom y Aulas virtuales de los alumnos. Todos los profesores nos hemos coordinado para dar los mismos temas y hemos compartido nuestros recursos. Hemos proporcionado temas de teoría creados por los profesores y hemos trabajado con ejercicios de dificultad progresiva publicados y recogidos a través de Classroom y Aula virtual. También hemos trabajado con el método de proyectos mediante la propuesta de retos y pequeños proyectos en los que se aplica la teoría que se explica. Hemos empleado numerosas herramientas digitales. Se ha fomentado además el trabajo en equipo de los alumnos.

- **Procedimientos e instrumentos de evaluación utilizados para la evaluación de la práctica docente.**

Los alumnos han realizado unos cuestionarios de evaluación de la práctica docente a través de Formularios creados con Google Forms a final del curso lectivo. Cada profesor ha revisado las encuestas para poner en práctica las mejoras sugeridas por los alumnos.

- **Competencia digital del profesorado.**

Todos los profesores del departamento de Tecnología tienen un alto nivel de competencia digital y capacidad para aprender el uso de nuevas herramientas digitales.

Robótica Código Escuela 4.0

Se han utilizado los materiales de robótica que recibimos con motivo del programa Código Escuela 4.0 Madrid.

Inteligencia artificial

Estamos empezando a preparar materiales utilizando las herramientas de Inteligencia artificial. Todos los profesores estamos muy interesados en este desarrollo y en la aplicación de la IA con nuestros alumnos. Consideramos que hay que desarrollar nuevas estrategias docentes ante el desafío que supone el uso de la IA por parte de los alumnos.

Puestos anónimos

Queremos apoyar el uso de los puestos anonimizados para los alumnos. Esta iniciativa ha permitido el uso de numerosos programas en línea a los que los estudiantes no pueden entrar con sus cuentas de educamadrid y que son

imprescindibles para el desarrollo de su competencia digital, como son: Scratch, Canva, Padlet, App Inventor, Google Sites, Genially, CodeHS, entre otros.

Propuesta del uso de las aulas virtuales

Desde el Departamento de Tecnología recomendamos el uso prioritario de las Aulas Virtuales de EducaMadrid frente a Google Classroom. Las herramientas de Moodle son más potentes para la realización de tareas y formularios. Las aulas virtuales cumplen con las normas que nos pide la Consejería de Educación en cuanto a la privacidad de los alumnos. Permiten además el envío de calificaciones a los alumnos, tarea que es imprescindible para que el alumnado y su familia conozcan sus calificaciones y los comentarios que les envían los profesores en tiempo real.

- **Actividades realizadas para fomentar la lectura.**

Lecturas propias de la materia.

- **Evaluación de las actividades realizadas en coordinación con otros departamentos. Indicar cuáles, cumplimiento de los objetivos y cómo han revertido en los alumnos.**

Algunos profesores de 2º ESO han realizado un proyecto colaborativo con el departamento de Matemáticas compartiendo una página web creada con Google Sites para incorporar contenidos de Estadística. Ha sido positivo para que los alumnos aprendieran a manejar esta herramienta de programación y la aplicación a otra asignatura.

La alta carga horaria hace difícil la colaboración estrecha con profesores de otros departamentos. Las posibles colaboraciones surgen cuando los profesores comparten horas no lectivas o tiempos de guardia.

- **Evaluación de Actividades extraescolares Curso 2025-26**

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA					
Actividad	Curso	Grado de satisfacción del profesorado	Grado de satisfacción del alumnado	Grado de adecuación a la programación	Propuesta mejora
Explorando el mundo STEM: Ingenieros en acción, organizada por la Real Academia de Ingeniería	4º ESO	5	5	5	
Jornada STEM en TALGO	4º ESO	5	5	5	
ICMM-CSIC: Cuando tus lentillas sean supercomputadores.	1ºBCHTO TEIN	5	5	5	

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA					
Actividad	Curso	Grado de satisfacción del profesorado	Grado de satisfacción del alumnado	Grado de adecuación a la programación	Propuesta mejora
VISITA AL CENIM-CSIC	1ºBCHTO TEIN	5	5	5	
El hidrógeno como combustible	1ºBCHTO TEIN	5	5	5	
Visita a las instalaciones de Talgo	1ºBCHTO TEIN	5	5		
ICMM-CSIC ¿Cómo se graba la información en un disco duro?	1ºBCHTO CC Computación	5	5	5	

4. VALORACIÓN DEL PLAN DE CONVIVENCIA

- **Alternativas, sugerencias, problemas detectados y soluciones.**

Queremos destacar la alta carga administrativa que lleva la labor de tutor. Sería aconsejable que contaran con alguna hora más en su horario para realizar estas tareas.

5. VALORACIÓN DEL FUNCIONAMIENTO GENERAL DEL CENTRO

- **Propuestas de mejora**

Guardias de baños: Sugerimos mantener el reparto de baños por niveles de alumnos, tal y como se ha planteado este año. Pero proponemos que las guardias de baños no las siga realizando el profesorado como se ha hecho este curso. Como sugerencia, creemos que puede encomendarse a los auxiliares de control, si se cuenta con un número de personas apropiado. También pueden contar con el apoyo de los profesores que cuidan pasillos en los tiempos de cambio de clase y que no se permita a los alumnos ir al servicio en los últimos cinco minutos de clase.

Departamento de Tecnología, junio de 2026