



Como ya sabes, la **TECNOLOGÍA** entendida como el conjunto de actividades y conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos empleados por los seres humanos para la construcción o elaboración de objetos, sistemas o entornos, con el objetivo de resolver problemas o de satisfacer necesidades, ha ido adquiriendo cada vez mayor importancia en la vida de las personas. En muchas ocasiones la tecnología interactúa en nuestra vida, aunque pasa desapercibida por lo habituados que estamos a ella. Es necesaria vuestra formación en este ámbito para ayudar a vuestra toma de decisiones relacionadas con procesos tecnológicos, fomentar vuestro sentido crítico, la capacidad de resolver problemas relacionados con ellos y, en definitiva, para utilizar y conocer materiales, procesos y objetos tecnológicos que os van a facilitar la actuación con un entorno tecnificado que mejora vuestra calidad de vida.

Esta materia trata, pues, de fomentar los aprendizajes y desarrollar las capacidades que permitan tanto la comprensión de los objetos técnicos como la utilización y manipulación de éstos y de los materiales, incluyendo el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas en este proceso.

RECURSOS INDIVIDUALES NECESARIOS PARA EL CURSO EN LA ASIGNATURA DE TECNOLOGÍA 3º ESO

- **CARPETA TECNOLOGÍA 3 – CANTABRIA – INICIA DUAL .- ED. OXFORD** con los **11 CUADERNILLOS** que se irán utilizando a lo largo del curso.
 - **CLASIFICADOR** con sobres de plástico para guardar todo el material con que se trabaje en la asignatura. Será personal y único para la asignatura conteniendo todos los materiales trabajados en clase. Se calificará al menos una vez cada evaluación, teniendo en cuenta su presentación, contenido, orden...
 - Hojas / Folios tamaño A4 para escritura e impresión.
 - Útiles de dibujo: regla, compás, escuadra y cartabón. Lápiz, goma.
 - Se utilizará también un **PORTAFOLIO DIGITAL** que el alumno deberá tener en su espacio personal DRIVE asociado a su cuenta de correo del centro. En éste deberán estar ordenados por carpetas los archivos utilizados y generados referentes a los diferentes temas y contenidos tratados.
 - **ORDENADOR PERSONAL O DISPOSITIVO PORTÁTIL CON CONEXIÓN A INTERNET** imprescindible para trabajar en casa (opcionalmente se puede traer al aula para las clases de informática). Recomendación: dispositivos con soporte **Windows** o en su defecto **Android**.
 - **PENDRIVE** o espacio de almacenamiento en la nube.
Además, cada alumn@ deberá utilizar su cuenta de correo electrónico asociada al centro :
nombreclave@iesremedios.es
- en los diferentes recursos, aplicaciones y programas y en plataforma educativa Google Classrooms utilizados durante el curso, tal y como la profesora vaya indicando.

****El uso de dispositivos móviles queda totalmente prohibido salvo expreso consentimiento del profesor.***

CONTENIDOS

Los **contenidos** serán presentados siguiendo las unidades del libro de texto **"TECNOLOGÍA 3- Inicia Dual" – ED. OXFORD** - de cada una de las cuales se realizarán mayoritariamente actividades prácticas, simulaciones y, en ocasiones, trabajos monográficos sobre determinados aspectos. Se utilizará la plataforma Google Classrooms como diario de clase y en ésta figurará secuenciado todo lo realizado así como diferentes información, materiales extra, sugerencias, recordatorio de las tareas a realizar o enlaces para realización de conexiones vía G. MEETS o pruebas con KAHOOT, QUIZZ, ...etc.

Para todo ello prima la utilización de herramientas informáticas y TIC, elementos conocidos por el alumn@ de cursos anteriores.

Se informará a los alumn@s de las aulas en las que se desarrollarán las distintas sesiones de clase (aula-taller TC1, aula TIC-TC2 o aula de referencia).

Los contenidos se estructuran en torno a cinco bloques previa a los cuales se desarrollará la Unidad 0 en las primeras sesiones de clase:

- **UNIDAD 0: Presentación de la asignatura. Protocolo Covid. Plataforma Educativa Google Classrooms**
- **Bloque 1. Proceso de resolución de Problemas Tecnológicos --- Unidad 1: Planificación de proyectos (C1)**

- .- Análisis de objetos técnicos: socio-económico, funcional, formal y técnico.
- .- Creación de nuevos objetos y su influencia en la sociedad. Obsolescencia programada.
- .- Repercusiones medioambientales del proceso tecnológico.
- .- Hoja de proceso y despiece de un proyecto técnico.

- Seguridad e higiene en el trabajo. Riesgos laborales en el taller.

Bloque 2. Expresión y Comunicación Técnica --- Unidad 2: Sistemas de representación (C2)

- Normalización, acotación y escala en dibujo técnico.
- Representación de objetos en perspectiva: perspectiva caballera e isométrica.
- Diseño Asistido por Ordenador mediante la representación de objetos técnicos en dos y tres dimensiones (2D y 3D).
- Memoria técnica de un proyecto.

Bloque 3. Materiales de uso técnico. --- Unidad 3: Materiales plásticos y textiles (C3)

- Los plásticos: clasificación, propiedades y aplicaciones.
- Técnicas de mecanizado, unión y acabado de los plásticos.
- Técnicas de fabricación y conformado. Impresión 3D.
- Normas de seguridad y salud en el trabajo con útiles y herramientas.

Bloque 4. Estructuras y Mecanismos. Máquinas y Sistemas --- Unidad 4: Mecanismos (C4) - Unidad 5: Circuitos eléctricos y electrónicos (C5)

- Mecanismos de transmisión y transformación de movimiento. Ventaja mecánica y relación de transmisión. Análisis de su función en una máquina.
- Magnitudes eléctricas básicas. Instrumentos de medida. Ley de Ohm. Resolución de circuitos eléctricos sencillos. serie, paralelo y mixto.
- Elementos componentes de un circuito eléctrico y electrónico.
- Potencia y energía. Consumo eléctrico.
- Sensores y actuadores electromecánicos básicos.
- Programación mediante diagramas de flujo.
- Programación por ordenador de un sistema electromecánico automático mediante una plataforma de software y hardware abierto.

Bloque 5. Tecnologías de la Información y la Comunicación -- Unidad 6: El ordenador y nuestros proyectos (C6) - Unidad 7: Información digital y web (C7) - Unidad 8: Programación y robótica (C8)

- Sistemas de publicación e intercambio de información en Internet: wikis, blogs, webs, plataformas en la nube.
- Seguridad informática en la publicación e intercambio de información en internet.
- Hoja de cálculo: realización de cálculos con funciones básicas y representación mediante gráficos.
- Realidad Aumentada.
- Aplicaciones en dispositivos móviles para cálculos eléctricos, mecánicos, edición de imágenes, audio y vídeo. Utilidades básicas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

1. Realiza el análisis de objetos y sistemas técnicos y su influencia en la sociedad.
2. Valora de forma crítica el impacto social, económico y ambiental de la creación de objetos.
3. Conoce las repercusiones de la "Obsolescencia Programada".
4. Elabora una hoja de proceso especificando las condiciones técnicas para la construcción de un objeto.
5. Colabora y participa activamente en el trabajo en grupo en la resolución de problemas tecnológicos, respetando las ideas y opiniones de los demás miembros.
6. Representa mediante vistas y perspectivas (caballera e isométrica) objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala con claridad y limpieza.
7. Usa el Diseño Asistido por Ordenador 2D y 3D para la representación de objetos y sistemas técnicos.
8. Elabora la memoria técnica de un proyecto integrando los documentos necesarios y empleando software específico de apoyo.
9. Presenta documentación técnica con claridad, orden y limpieza.
10. Identifica las propiedades de los plásticos (mecánica, térmicas, eléctricas,...) los relaciona para su aplicación más adecuada.
11. Es consciente del impacto ambiental del uso y desecho de los plásticos y propone medidas de consumo responsable.
12. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado, mecanizado, unión y acabado de los plásticos.
13. Es capaz de diseñar y construir objetos técnicos mediante la tecnología de impresión 3D.
14. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.
15. Describe mediante información escrita y gráfica cómo transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.

16. Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.
17. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.
18. Diseña y construye proyectos tecnológicos que permitan la transmisión y transformación de movimiento.
19. Es capaz de realizar cálculos de potencia y energía de diferentes aparatos para obtener su consumo eléctrico valorando su eficiencia energética.
20. Utiliza y opera perfectamente con las magnitudes eléctricas básicas.
21. Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.
22. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran.
23. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, led, motores, baterías y conectores.
24. Utiliza correctamente los elementos eléctricos y electrónicos como sensores y actuadores en circuitos de control programado describiendo su funcionamiento.
25. Diseña y monta circuitos de control automático que realicen las tareas propuestas para un prototipo de forma autónoma.
26. Elabora un programa informático que controle el funcionamiento de un sistema técnico.
27. Maneja espacios web, wikis, plataformas y otros sistemas de intercambio de información a través de internet de forma colaborativa, responsable y crítica.
28. Conoce las medidas de seguridad aplicables a una situación de riesgo en la conexión a internet y emplea hábitos de protección adecuados.
29. Utiliza hojas de cálculo para elaborar parte de la documentación técnica necesaria en un proyecto tecnológico.
30. Es capaz de crear presentaciones que integren elementos multimedia.
31. Conoce la tecnología de la Realidad Aumentada y la utiliza en sus presentaciones.
32. Utiliza los programas y aplicaciones de los equipos informáticos y los dispositivos electrónicos (smartphones, tablets,...) para cálculos eléctricos, electrónicos y mecánicos y para la edición de imágenes, audios y videos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.
2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.
3. Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas.
4. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.
5. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.
6. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.
7. Observar y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.
8. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.
9. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.
10. Diseñar y montar circuitos de control programado, que funcionen dentro de un sistema técnico, utilizando el entorno de programación y una placa controladora de forma adecuada.
11. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.
12. Utilizar equipos informáticos y dispositivos electrónicos para elaborar y comunicar proyectos técnicos.

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

La profesora tomará nota en las sesiones de clase de las faltas de asistencia, el comportamiento del alumn@, su trabajo diario y su actitud. Se tendrá muy en cuenta la realización de las prácticas durante las sesiones de clase y que el alumn@ disponga en su carpeta /portfolio ordenadas de las diferentes actividades y pruebas que se han realizado en cada evaluación.

También se tendrán en consideración la resolución de las actividades hechas en casa.

Se realizarán las pruebas que la profesora considere oportunas (escritas u online) para determinar la adquisición de competencias y desarrollo de capacidades por el alumn@ que versarán sobre los contenidos y temas tratados en clase.

Estas pruebas podrán versar sobre contenidos teóricos, actividades, supuestos prácticos, trabajos monográficos u otras cuestiones tratadas y, a veces, problemas o cálculos.

La puntuación de cada cuestión se especificará en la propuesta de cada prueba.

El uso del Google Classrooms permite realizar un seguimiento del trabajo y progresión personal del alumn@ en todo momento del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Con todo esto, las calificaciones del alumn@ a lo largo del curso en la valoración inicial y en las 3 evaluaciones fijadas se confeccionarán atendiendo a los siguientes instrumentos evaluadores y porcentajes:

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN		
INST. EVALUADOR	VALOR	CRITERIOS EVALUADOS
<p>Pruebas (*)</p> <p>tanto en papel como en medios digitales</p> <p>*Se realizarán pruebas de recuperación de los exámenes y controles que se considere oportuno en cada caso.</p>	45%	<ul style="list-style-type: none"> ● adquisición de conceptos ● comprensión y razonamiento
<p>Actividades y tareas a realizar por los alumnos</p> <p>tanto en medios digitales como en papel (**)</p>	20%	<ul style="list-style-type: none"> ● puntualidad en la entrega ● presentación y limpieza ● claridad de contenidos y síntesis ● ortografía y expresión escrita... ● monográficos entregados y/o enviados
<p>Análisis y/o desarrollo de proyectos tecnológicos</p> <p>y su documentación (***)</p>	20%	<ul style="list-style-type: none"> ● diseño y planificación ● habilidad en el uso de materiales y herramientas. ● calidad de acabado y funcionamiento. ● documentos aportados y explicación del proyecto ● normalización y simbología ● adecuación de contenidos en la memoria
<p>Guía de Observación</p> <p>Se considerará la actitud, esfuerzo e interés del alumn@ en lo trabajado individualmente o en grupo, evaluando estos aspectos mediante las hojas de observación y rúbricas correspondientes.</p> <p><i>*Se penalizará la copia o plagio de las actividades, prácticas o trabajos entregados.</i></p>	15%	<ul style="list-style-type: none"> ● realización de tareas ● hábito de trabajo ● aportación de ideas y soluciones ● colaboración en el grupo y participación en actividades ● aprovechamiento de materiales y su cuidado ● actitud y respeto de las normas ● actitud de superación de las dificultades... ● puntualidad en la entrega ● presentación y limpieza ● claridad de contenidos y síntesis ● expresión escrita ● cumplimiento del protocolo COVID

(*) Las pruebas no se realizarán a ningún alumn@ en fechas diferentes a la estipulada por el profes@r para el grupo de clase salvo causa mayor con una justificación médica.

(**) Todos estos trabajos y documentos son de **OBLIGADA entrega** en el plazo establecido para obtener una calificación suficiente para aprobar.

(***) En caso de que en alguna evaluación no se trabaje ningún proyecto, el 20% correspondiente se repartirá a partes iguales entre los restantes apartados.

El Clasificador / PORTFOLIO de cada alumn@ será personal y único para la asignatura conteniendo todos los materiales trabajados y realizados.

Se calificará al menos una vez al trimestre teniendo en cuenta su presentación, contenido, orden...

PROMOCIÓN Y RECUPERACIÓN

La calificación obtenida por el alumno en la final ordinaria será la media aritmética ponderada de las obtenidas en las evaluaciones teniendo en cuenta que cada evaluación representa 1/3 del total de la nota.

El alumno superará y aprobará la asignatura siempre y cuando se cumpla que la nota media resultante sea igual o superior a 5.

Se realizarán pruebas de recuperación de los exámenes y controles que se considere oportuno en cada caso.

Aquellos alumnos que no hayan aprobado todos o alguno de los bloques de contenidos y cuya calificación final sea inferior a 5 podrán participar en el programa de refuerzo y recuperación y realizar la prueba extraordinaria.

La prueba extraordinaria evaluará al alumn@ sobre los bloques de contenido (teóricos y/o prácticos) no superados por el alumn@ a lo largo del curso.

Tras la prueba extraordinaria se pueden dar dos casos:

1. Que el alumn@ supere la prueba extraordinaria con una calificación igual o superior a 5. En este caso la nota final se elaborará con la calificación obtenida en la prueba.

2. Que el alumn@ no supere la prueba extraordinaria, que su calificación sea inferior a 5. En este caso la nota final será la obtenida aplicando los siguientes criterios:

• EXAMEN	50%
• EJERCICIOS Y ACTIVIDADES DE REPASO Y REFUERZO	20%
• TRABAJOS Y/O PROYECTOS DURANTE EL CURSO	20%
• ACTITUD / COMPORTAMIENTO / INTERÉS DURANTE EL CURSO	10%

En este supuesto, para superar esta **Evaluación Extraordinaria** será requisito indispensable obtener una calificación mínima de 5 puntos.

En ningún caso, la nota global final teniendo en cuenta la prueba extraordinaria puede ser inferior a la final ordinaria.

¿DE QUÉ FORMA SE LOGRAN CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS DESDE ESTA MATERIA?

▪ **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA**

En esta materia, esta competencia se alcanza mediante la adquisición de un vocabulario específico utilizado en la búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de la información, a la que contribuyen también la lectura, interpretación y redacción de informes y documentos.

▪ **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIAS Y TECNOLOGÍA**

Mediante el uso instrumental de las herramientas matemáticas (medición y cálculo de magnitudes, uso de escalas, lectura e interpretación de gráficos, resolución de problemas...), esta competencia permite que el alumn@ compruebe la aplicabilidad real de los conocimientos matemáticos en su vida diaria. Contribuye a la adquisición de la competencia en ciencia y tecnología principalmente mediante el conocimiento y comprensión de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos, y a través del desarrollo de destrezas técnicas y habilidades para manipular objetos con precisión y seguridad.

▪ **COMPETENCIA DIGITAL**

Esta competencia se adquiere en esta materia mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente en lo que se refiere a la localización, procesamiento, elaboración, almacenamiento y presentación de la información.

Es de destacar en relación con el desarrollo de esta competencia la importancia del uso de las TIC como herramienta de simulación de procesos tecnológicos y para la adquisición de destrezas con lenguajes específicos con la simbología adecuada.

▪ **COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER.**

El desarrollo de estrategias de resolución de problemas tecnológicos permite al alumn@ alcanzar esta competencia, así como familiarizarse con habilidades cognitivas que le facilitan, en general, el aprendizaje. Esta competencia se adquiere por la puesta en práctica de la metodología intrínseca de esta materia para abordar los problemas tecnológicos: planteamiento del problema, planificación del proyecto, ejecución, evaluación, propuestas de mejora. De la misma forma, ese proceso permite desarrollar cualidades personales como la iniciativa, la superación personal, la perseverancia, la autonomía, la autocrítica, la autoestima...

▪ **COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS**

Esta competencia, en lo que tiene de habilidad para las relaciones humanas y de conocimiento de la sociedad, se adquiere mediante la forma en que se actúa frente a los problemas tecnológicos. La expresión de ideas y razonamientos, el análisis de planteamientos diferentes a los propios, la toma de decisiones mediante el diálogo y la negociación, la aceptación de otras opiniones, etc., son habilidades sociales que trascienden al uso del

método científico y que son utilizadas en todos los ámbitos escolares, laborales y personales. Asimismo, el conocimiento de la sociedad puede hacerse desde la forma en que el desarrollo tecnológico provoca cambios económicos e influye en los cambios sociales.

• SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR.

La contribución al espíritu emprendedor e iniciativa personal de la asignatura se centra en la forma de desarrollar la habilidad de transformar las ideas en objetos y sistemas técnicos mediante el método de resolución de proyectos. Esta asignatura fomenta la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como la habilidad para planificar y gestionar proyectos tecnológicos ya que se analizan las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.

• CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

La contribución de la asignatura de Tecnología a la adquisición de esta competencia se logra a través del desarrollo de aptitudes creativas que pueden trasladarse a una variedad de contextos profesionales. El diseño de objetos y prototipos tecnológicos requiere de un componente de creatividad y de expresión de ideas a través de distintos medios, que pone en relieve la importancia de los factores estéticos y culturales en la vida cotidiana.

PROTOCOLO COVID

Debido a las circunstancias en las que nos encontramos, nos vemos obligados a realizar una serie de medidas de prevención, seguridad e higiene en el desarrollo de las clases, según dicta el Protocolo General de Organización para el Desarrollo de la Actividad Educativa en Cantabria:

A lo largo de la semana tenemos 3 horas lectivas de la asignatura de Tecnología.

Al menos una de ellas se impartirá de forma teórica en el aula de referencia, otra en el aula taller TC1 para las sesiones más prácticas y otra, de contenidos TIC, se intentará impartir en aula con ordenadores, en su defecto en el aula con la ayuda de Chromebooks.

Evitaremos al máximo los desplazamientos por el centro.

- Cuando los/-as alumnos/-as se tengan que desplazar a otro aula (Informática, TC2 o taller TC1), la profesora acudirá a buscarlos a vuestro aula de referencia. En ningún caso los/-as alumnos/-as acudirán solos/-as a su destino ni esperarán en el pasillo.
- En caso de realizar algún proyecto o trabajo éste se ejecutará de forma individual.
- No se compartirán materiales, utensilios... en caso de uso de algún utensilio o herramienta será inmediatamente higienizada.

AULA TALLER TC1:

- Se entrará en el aula en fila, ordenadamente y manteniendo la distancia interpersonal prevista, cada un@ se higienizará las manos con el gel hidroalcohólico que encontrará junto a la puerta y cogerá un trozo de papel.
- La entrada y salida se realizará siguiendo el sentido de circulación establecido dentro del aula, atendiendo a la situación de la mesa-silla/ puesto de trabajo asignado. Sólo se pasará por las zonas establecidas y explicadas por el profesor@.
- Cada alumn@ se sentará siempre en la mesa-silla/ puesto de trabajo asignado independientemente de su situación dentro del aula, atendiendo a su número de lista.
- Una vez situados junto a su puesto en clase la profesora les impregnará el papel con producto desinfectante con el que cada alumn@ higienizará su espacio de trabajo, dejando a continuación el papel utilizado en su cajonera.
- Siempre que se use un utensilio o herramienta, ésta se limpiará antes y después de su uso con una toallita desinfectante que aportará el profesor@.
- Está terminantemente prohibido compartir nada. En caso necesario, el alumn@ pedirá permiso al profesor@ y ést@ decidirá cómo solucionar el problema (desinfectar el recurso, utilizar otro recurso distinto,...).
- Nadie se levantará de su sitio durante la clase, salvo que el profesor@ lo requiera.
- Cuando el profesor@ lo determine, cada alumn@ recogerá su puesto y, con el papel de la cajonera, volverá a higienizar su mesa y su silla para encaminarse hacia la puerta por el trazado establecido, tirando antes de salir el papel de limpieza a la papelería que se encuentra al lado de la puerta.

AULA DE INFORMÁTICA TC2:

En caso de hacer uso de la clase de informática, se procederá de forma similar a la establecida para el aula taller.

- Se entrará en el aula en fila, ordenadamente y manteniendo la distancia interpersonal prevista, cada un@ se higienizará las manos con el gel hidroalcohólico que encontrará junto a la puerta y cogerá un trozo de papel.
- La entrada y salida se realizará siguiendo el sentido de circulación establecido dentro del aula, atendiendo a la situación de la mesa-silla/ puesto de trabajo asignado. Sólo se pasará por las zonas establecidas y explicadas por el profesor@.
- Cada alumn@ se sentará siempre en el puesto de trabajo asignado, atendiendo a su número de lista.
- Una vez situados junto a su puesto en clase la profesora les impregnará el papel con producto desinfectante con el que cada alumn@ higienizará su espacio de trabajo, dejando a continuación el papel utilizado en junto a él/ella en la mesa.
- Los teclados están recubiertos de film para facilitar su higienización y evitar su deterioro.
- Si el alumn@ detecta que el film de su puesto está roto, deteriorado o estropeado, debe decírselo al profesor@ para reemplazarlo por otro film nuevo.
- El profesor@ dará a cada alumn@ una toallita desinfectante para higienizar su teclado, ratón y pantalla.
- Los alumn@s no deben tocar nada más que sus propios periféricos y siempre desinfectándolos antes y después de su uso.
- Está terminantemente prohibido compartir nada. En caso necesario, el alumn@ pedirá permiso al profesor@ y ést@ decidirá cómo solucionar el problema (desinfectar el recurso, utilizar otro recurso distinto,...).
- Nadie se levantará de su sitio durante la clase, salvo que el profesor@ lo requiera.
- Cuando el profesor@ lo determine, cada alumn@ recogerá su puesto y, con el papel de la cajonera, volverá a higienizar su mesa y su silla para encaminarse hacia la puerta por el trazado establecido, tirando antes de salir el papel de limpieza a la papelera que se encuentra al lado de la puerta.

AVISO IMPORTANTE:

Debido a la situación sanitaria actual, el contenido de este documento queda supeditado a los cambios normativos, instrucciones e indicaciones que las autoridades Educativas y Sanitarias puedan acordar a lo largo del curso.

Cualquier duda, consultar con su profesor: psuarez@iesremedios.es

DPTO. TECNOLOGÍA
