

## **Tecnologia (4t d'ESO)**

### **Descripció de la matèria**

La matèria de Tecnologia a 4t d'ESO es centra en l'anàlisi, disseny i construcció de solucions tècniques a problemes reals. Es treballen àmbits com l'electricitat, l'electrònica bàsica, la programació, els sistemes pneumàtics i el disseny tecnològic. L'alumnat desenvolupa projectes teòrics i pràctics aplicant el procés tecnològic.

### **Coneixements previs**

No són estrictament obligatoris, però és recomanable tenir nocions bàsiques d'electricitat, ús d'eines i interpretació de plànols senzills.

### **Relació amb altres matèries (treball per àmbits)**

- Matemàtiques: càlculs, mesures, proporcionalitat
- Física i Química: electricitat, energia, materials
- Educació visual i plàstica: disseny i representació gràfica

### **Competències principals treballades**

- Competència tecnològica i digital
- Resolució de problemes tècnics
- Pensament computacional
- Disseny i construcció de projectes
- Comprensió de sistemes tecnològics

### **Competències transversals**

- Treball en equip
- Autonomia i iniciativa
- Pensament crític
- Creativitat
- Organització i planificació

### **Material necessari**

- Quadern o dossier
- Ordinador (segons el centre)

### **Criteris de qualificació**

- Cada tema s'avaluarà amb diferents ítems (entregables, exàmens, dossiers...). La nota final serà la mitjana dels 3 trimestres. En cas de no arribar a l'assolit, es donarà l'oportunitat de recuperar al final de curs amb una prova escrita.

## Digitalització – 4t d'ESO

### Descripció de la matèria

L'assignatura de Digitalització a 4t d'ESO té com a objectiu desenvolupar la competència digital de l'alumnat de manera crítica, responsable i creativa. Es treballen eines digitals, programació bàsica, creació de continguts, automatització de tasques i resolució de problemes reals mitjançant tecnologia.

L'enfocament és pràctic i orientat a projectes, permetent a l'alumnat aplicar els coneixements en situacions reals i útils per al seu futur acadèmic i professional.

### Coneixements previs

No és necessari tenir coneixements avançats previs, però es recomana que l'alumnat:

- Tingui habilitats bàsiques d'ús d'ordinador (documents, navegació web, correu electrònic)
- Conegui entorns digitals educatius (Google Classroom o similars)
- Tingui una actitud activa i disposició per aprendre eines noves

### Relació amb altres matèries (treball per àmbits)

Aquesta matèria es relaciona amb diferents àmbits:

- **Tecnologia i Enginyeria:** pensament computacional, resolució de problemes
- **Matemàtiques:** lògica, estructures i anàlisi de dades
- **Llengües:** creació de continguts digitals i comunicació
- **Ciències Socials:** ús crític de la informació i ciutadania digital

### Competències principals treballades (LOMLOE)

- **Competència digital (CD)**  
Ús segur, crític i responsable de la tecnologia
- **Competència personal, social i d'aprendre a aprendre (CPSAA)**  
Autonomia en l'aprenentatge i resolució de problemes
- **Competència emprenedora (CE)**  
Creació de projectes i iniciatives pròpies
- **Competència en comunicació lingüística (CCL)**  
Expressió clara en entorns digitals

**Competències transversals**

- Pensament crític davant la informació digital
- Creativitat i innovació
- Treball col·laboratiu
- Gestió del temps i organització
- Ús ètic i responsable de la tecnologia

**Possible material necessari**

- Ordinador o Chromebook amb connexió a internet
- Compte de Google (Drive, Docs, Sheets, etc.)
- Accés a plataformes digitals educatives
- Programari o eines online (segons projecte: Canva, editors de codi, etc.)

**Criteris d'avaluació**

L'avaluació serà contínua i basada en diferents evidències:

- **Projectes pràctics (40%)**  
Desenvolupament de treballs digitals aplicats
- **Activitats i exercicis (30%)**  
Tasques individuals i guiades
- **Participació i actitud (10%)**  
Implicació, treball en equip i comportament
- **Proves o entregues finals (20%)**  
Presentació de projectes o activitats globals

Es valorarà especialment:

- La capacitat de resoldre problemes
- L'autonomia en l'ús d'eines digitals
- La creativitat i qualitat dels projectes
- L'ús responsable de la tecnologia