

# **PROGRAMACIÓN DE PROGRAMACIÓN CURSO 2021-2022**

**DEPARTAMENTO DE TECNOLOXÍA**

**XEFA DE SEMINARIO: Ana Belén Ferreiro Ocampo**

## Contenido

1. <b>Introdución e contextualización.</b> .....	3
2. <b>Competencias</b> .....	5
3. <b>Obxectivos</b> .....	11
4. <b>Temporalización, grao mínimo de consecución e procedementos e instrumentos de avaliación para cada estándar de aprendizaxe</b> .....	12
5. <b>Metodoloxía</b> .....	14
6. <b>Materiais e recursos didácticos</b> .....	14
7. <b>Criterios sobre a avaliación , cualificación e promoción do alumnado.</b> .....	15
8. <b>Indicadores de logro para avaliar o proceso de ensino e a práctica docente.</b> .....	17
9. <b>Organización das actividades de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes.</b> .....	19
10. <b>Deseño da avaliación inicial.</b> .....	19
11. <b>Medidas de atención á diversidade.</b> .....	20
12. <b>Elementos transversais.</b> .....	20
13. <b>Actividades complementarias e extraescolares.</b> .....	21
14. <b>Aplicación dos plans e proxectos do centro.</b> .....	21
15. <b>Mecanismos de revisión, de avaliación e de modificación das programacións didácticas en relación cos resultados académicos e procesos de mellora.</b> .....	22
16. <b>Adaptacións da programación debido á crise sanitaria causada pola COVID-19:</b> .....	23
• <b>Metodoloxía de traballo que se seguirá no caso de ensino a distancia.</b> .....	23
• <b>Modo de proveer o dereito á educación ao alumnado que non poida seguir a ensinanza telemática</b>	23
• <b>Mecanismos que o profesorado adoptará para asegurar o seguimento continuo do curso polo alumnado.</b> .....	23

## 1. Introducción e contextualización.

### 1.1. Referencias legislativas

- LOMCE, Lei Orgánica 8/2013, do 9 de decembro, para a mellora da calidade educativa
- Resolución do 20 de xullo de 2017 pola que se ditan instrucións para o desenvolvemento, no curso académico 2017/18, do currículo establecido no Decreto 86/2015, do 25 de xuño, da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato nos centros docentes (próxima publicación no DOGA)
- Instrucións no curso académico 2016/2017 para a implantación do currículo da ESO e do bacharelato nos centros docentes da Comunidade Autónoma de Galicia
- RESOLUCIÓN do 15 de xullo de 2016, da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa, pola que se ditan instrucións para a implantación, no curso académico 2016/17, do currículo establecido no Decreto 86/2015, do 25 de xuño, da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato nos centros docentes da Comunidade Autónoma de Galicia.
- ORDE do 13 de xullo de 2016 pola que se amplía a relación de materias de libre configuración autonómica de elección para os centros docentes nas etapas de educación secundaria obrigatoria e bacharelato e se regula o seu currículo e a súa oferta.
- Resolución do 27 de xullo de 2015, da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa, pola que se ditan instrucións no curso académico 2015-2016 para a implantación do currículo da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato nos centros docentes da Comunidade Autónoma de Galicia
- Orde do 15 de xullo de 2015 pola que se establece a relación de materias de libre configuración autonómica de elección para os centros docentes nas etapas de educación secundaria obrigatoria e bacharelato, e se regula o seu currículo e a súa oferta
- Decreto 86/2015, do 25 de xuño, polo que se establece o currículo da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato na Comunidade Autónoma de Galicia.
- Orde ECD/65/2015, do 21 de xaneiro, pola que se describen as relacións entre as competencias, os contidos e os criterios de avaliación da educación primaria, a educación secundaria obrigatoria e o bacharelato.

### 1.2. Contextualización

- **Do noso centro**

O CPI Castro Baxoi é un centro de titularidade pública, integrado na zona educativa de Betanzos, que escolariza alumnado dos concellos de Miño e Vilarmaior (das parroquias de Vilamateo, Gümil, O tres e Torres). É o único centro escolar da zona coa oferta obrigatoria de Educación Primaria e Secundaria, ademais do 2º ciclo de Educación Infantil. Ten dúas escolas unitarias adscritas, as escolas de Bemantes, no Concello de Miño, e de Torres, no de Vilarmaior. Nas dúas escolarízanse alumnado de 2º ciclo de Educación Infantil e os tres primeiros cursos de Educación Primaria.

O centro está situado na Rúa as Marismas, número 25, no lugar de Telle, dentro do núcleo de Miño, cunha construción moderna e pouco funcional. Foi construído en dúas fases, a primeira foi inaugurada en 1995-96, e está ocupada practicamente na súa totalidade pola Educación Infantil e Primaria. A segunda foi construída no curso 1999-2000 e nela se sitúan as aulas da ESO, e aulas específicas como Informática e Plástica. Conta tamén cunha aula taller de Tecnoloxía e unha Biblioteca.

No noso alumnado atopamos unha importante dispersión espacial, como manifestan as seis liñas de transporte escolar utilizadas pola maioría do mesmo. Ademais xunto unha porcentaxe importante de alumnado con características semi-rurais, procedente das parroquias dos dous concellos, Miño e Vilarmaior, atopamos outra parte do alumnado con características e formas máis urbanas. Este feito ten moito que ver cos cambios que se están a producir no concello de Miño nos últimos anos, coa construción dalgúns urbanizacións que atraen poboación doutros concellos próximos dándolle un carácter residencial.

É tamén un dato a ter en conta, o número significativo de alumnado procedente doutras comunidades

e nacionalidades que nos últimos anos está a chegar ao noso municipio, a maioría deles co curso xa iniciado, algo que é necesario ter en conta á hora de programar e definir actividades e recursos. Por último, o noso centro matricula un número importante de alumnado procedente do centro de acollida de menores M<sup>a</sup> Inmaculada de Bañobre.

### DATOS MATRÍCULA 2021-2022

(A 14/09/2021)

1º ESO	TOTAL	repiten	Franc.	Ref.	Val. Et.	Relix.				
	60	5	42	18	40	20				
2º ESO	TOTAL	repiten	Franc.	Ref.	Val. Et.	Relix.	Vida S.	Progr.	SUS	XAD
	45	11	25	20	20	25	5	12	13	15
3º ESO	TOTAL	repiten	Franc.	Cul. Cl.	Val. Et.	Relix.	MatAc.	MatAp.		
	30	4	20	10	17	13	22	8		
4º ESO	TOTAL	repiten			Val. Et.	Relix.	BeX/ FeQ	Lat, Ec o	Tec /, CAAP	
	29	2			19	10	16	5	8	

Un dos aspectos que caracterizan ao noso centro e que é preciso ter en conta á hora de deseñar as programacións, é o **alto número de alumnos con necesidades específicas de apoio educativo**, que determinan en gran maneira a organización do noso centro e os nosos recursos. Entre este alumnado atopamos necesidades diversas: retraso madurativos, trastornos neurolóxicos, dificultades na linguaxe, TEA, TDA, TDAH, mutismos selectivo, síndrome de Down, privación socio-cultural, dificultades de aprendizaxe, dislalias....

- **Do nosos grupos**

O Departamento de Tecnoloxía e unipersoal formado por unha única profesora Ana Belén Ferreiro Ocampo que é a xefa do departamento e imparte a materia Tecnoloxías en 2º,3º e 4º , TICs en 4ºda ESO e Programación en 2º da ESO

Os grupos e horas do seminario son:

2 grupos de 2º ESO	6 horas.
1 grupo de 3º ESO	2 horas.
1 grupo de 4º ESO	3 horas
1 grupo de TICs 4º ESO	3 horas
1 grupo de Programación 2º ESO	1 horas

**Total                    15 horas**

## 2. Competencias

### COMPETENCIAS BÁSICAS:

Comunicación lingüística (CCL).

Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCCT).

Competencia dixital (CD).

Aprender a aprender (CAA).

Competencias sociais e cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE).

Conciencia e expresións culturais (CCEC).

A informática desenvolve un papel fundamental na sociedade actual, porque está integrada en case todas as tecnoloxías aplicadas para satisfacer as necesidades individuais e colectivas. Neste sentido, Programación achégalle ao currículo a capacidade de analizar problemas e necesidades do mundo real, e a de deseñar algoritmos que os resolvan e que poidan aplicarse na construción de sistemas tecnolóxicos. Pero ademais, a programación dota o alumnado de técnicas e habilidades que permiten aumentar as súas capacidades de análise e de resolución de problemas que, xunto coa potenciación da capacidade de innovación, proporcionan a esta materia unha grande relevancia educativa. No desenvolvemento das tarefas propias da programación conxúganse, ademais da innovación, elementos como o traballo en equipo ou o carácter emprendedor, que son imprescindibles para formar unha cidadanía autónoma e competente.

A materia de Programación achega os coñecementos informáticos necesarios para resolver problemas deseñando algoritmos e codificando programas, e para adaptarse aos cambios propios do ámbito informático. Daquela, o bloque "Diagramas de fluxo" trata os aspectos básicos do deseño de algoritmos e da súa representación mediante diagramas de fluxo. O bloque "Programación por bloques" introduce un paradigma de programación que resulta especialmente útil neste nivel educativo, para unha primeira aproximación a esta disciplina, dada a súa sinxeleza e as súas posibilidades técnicas para converter de forma gráfica diagramas de fluxo en programas. O bloque "Programación web" introduce as linguaxes de marcas (apoiándose na linguaxe HTML) e as ferramentas da web 2.0, para aplicar as destrezas de programación á produción de contidos sinxelos ao tempo que interactivos e accesibles.

Como noutras materias que tratan aspectos tecnolóxicos, nesta poden integrarse coñecementos de carácter matemático e científico, ademais de que é frecuente que a programación informática se utilice para resolver problemas específicos doutras disciplinas. Xa que logo, un enfoque interdisciplinar favorecerá a conexión tanto con outras materias como con diversos temas de actualidade.

Desde o punto de vista metodolóxico, a programación informática admite tratamentos moi diversos, porque serve tanto para integrar as restantes materias do currículo como para afondar en aspectos específicos da programación ou da elaboración de contidos, sen esquecer que está moi indicada para reflexionar sobre os temas tecnolóxicos e de actualidade. Esta materia caracterízase pola realización de actividades nas que se resolven problemas utilizando un contorno informático de programación e ferramentas de desenvolvemento de contidos, contexto no que a iniciativa, a colaboración e o

respecto polos dereitos dos colectivos relacionados coa cultura ou coa produción de programas informáticos son tan importantes como o dominio dos recursos informáticos. A participación pode potenciarse nesta materia resolvendo de xeito colaborador os problemas mediante a análise e o desenvolvemento de programas, e coa procura e a análise de información en internet, aspectos que tamén favorecen a propia aprendizaxe. Débese reflexionar e traballar en grupo procurando solucións a problemas nos que se poidan aplicar os coñecementos adquiridos, e procurar información adicional, se se require, para fomentar o espírito emprendedor.

A contribución da materia de Programación ao desenvolvemento das competencias clave dependerá en grande medida do tipo de actividades; é dicir, da metodoloxía empregada. Neste sentido, a comunicación lingüística desenvolverase na medida en que o alumnado adquiera e utilice un vocabulario técnico preciso, elabore programas e documentos, explique conceptos ou elabore e expoña información. A competencia matemática e as competencias básicas en ciencia e tecnoloxía poden alcanzarse aplicando técnicas de tratamento e almacenamento de datos, deseñando algoritmos e analizando o funcionamento de programas, ou mediante a análise e a valoración das repercusións da informática na sociedade. A competencia dixital, que é a específica desta materia, desenvolverase co emprego constante das TIC para procurar e almacenar información, para obter e presentar datos ou para elaborar programas e utilidades informáticas que sirvan para resolver problemas.

Para que o alumnado poida aprender a aprender, as actividades deben permitir que tome decisións cun certo grao de autonomía, que organice o proceso da propia aprendizaxe e que aplique o aprendido a situacións cotiás das que poida avaliar os resultados. Do mesmo xeito, as competencias sociais e cívicas alcanzaranse procurando que o alumnado traballe en equipo, interactúe con outras persoas e con grupos de forma democrática, e respecte a diversidade e as normas, e tamén mediante a análise da interacción entre o desenvolvemento das TIC e os cambios socioeconómicos e culturais que produce.

O sentido de iniciativa e espírito emprendedor conséguese nesta materia a través do deseño, da planificación e da xestión de proxectos informáticos sinxelos, ao transformar as ideas propias en programas ou en documentos para a web. E a conciencia e as expresións culturais reflíctense na análise da influencia dos fitos técnicos das TIC en distintas culturas e no seu desenvolvemento e progreso.

En resumo, a materia de Programación ofrece un inmenso potencial para axudar a comprender a enorme influencia da informática na sociedade actual e para desenvolver un conxunto de competencias relacionadas co contexto profesional que serán dunha axuda inestimable na realización de estudos posteriores.

A contribución da materia ao desenvolvemento de cada unha das competencias clave pode entenderse a través da relación entre estas e os estándares de aprendizaxe avaliados, tal e como se recolle na seguinte táboa:

Programación. 2º de ESO				
Objetivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 1. Diagramas de fluxo				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• d</li> <li>• g</li> <li>• i</li> <li>• l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.1. Diagramas de fluxo: elementos, símbolos e o seu significado; ferramentas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.1. Representar algoritmos mediante diagramas de fluxo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROB1.1.1. Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> <li>• CAA</li> <li>• CSIEE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• d</li> <li>• g</li> <li>• i</li> <li>• l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.2. O termo "algoritmo". Deseño de algoritmos utilizando diagramas de fluxo.</li> <li>• B1.3. Técnicas de resolución de problemas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.2. Resolver problemas sinxelos utilizando algoritmos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROB1.2.1. Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resoven.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> <li>• CSIEE</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROB1.2.2. Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• d</li> <li>• g</li> <li>• i</li> <li>• l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.4. Elementos dun programa informático: estruturas e bloques fundamentais.</li> <li>• B1.5. Estruturas de control: secuenciais, condicionais e iterativas.</li> <li>• B1.6. Programación estruturada: procedementos e funcións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.3. Analizar a estrutura dun programa informático, identificando os elementos propios da linguaxe de programación utilizada e a súa función.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROB1.3.1. Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> </ul>
Bloque 2. Programación por bloques				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• d</li> <li>• g</li> <li>• i</li> <li>• l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.1. Elementos da sintaxe da linguaxe.</li> <li>• B2.2. Elementos do contorno de traballo.</li> <li>• B2.3. Deseño de algoritmos utilizando ferramentas informáticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.1. Empregar as construcións básicas dunha linguaxe de programación por bloques para resolver problemas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROB2.1.1. Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROB2.1.2. Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> </ul>

Programación. 2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			<ul style="list-style-type: none"> <li>PROB2.1.3. Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>d</li> <li>g</li> <li>i</li> <li>l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.4. Instrucións básicas: movemento, aparencia, sons e debuxo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.2. Resolver problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións básicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PROB2.2.1. Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>d</li> <li>g</li> <li>i</li> <li>l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.5. Instrucións de control de execución: condicionais e bucles</li> <li>B2.6. Operadores aritméticos e lóxicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.3. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións iterativas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PROB2.3.1. Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>PROB2.3.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CD</li> <li>CSIEE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>d</li> <li>g</li> <li>i</li> <li>l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.7. Estructuras de almacenamento de datos. Variables e listas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.4. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando variables e estruturas de datos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PROB2.4.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CMCCT</li> <li>CD</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>PROB2.4.2. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>



Programación. 2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• d</li> <li>• g</li> <li>• i</li> <li>• l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.8. Instrucións de manexo de controis, sensores e eventos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.5. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando controis, eventos e fíos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROB2.5.1. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores e fíos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> <li>• CAA</li> <li>• CSIEE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• b</li> <li>• d</li> <li>• g</li> <li>• i</li> <li>• l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.9. Execución. Deseño e realización de probas: tipos de probas e casos de proba.</li> <li>• B2.10. Depuración e documentación de programas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.6. Verificar o funcionamento dos programas para depuralos ou para optimizar o seu funcionamento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROB2.6.1. Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROB2.6.2. Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> </ul>
Bloque 3. Programación web				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• a</li> <li>• b</li> <li>• d</li> <li>• e</li> <li>• f</li> <li>• g</li> <li>• i</li> <li>• l</li> <li>• n</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.1. Linguaxes de marcas para a creación de documentos web.HTML.</li> <li>• B3.2. Accesibilidade e usabilidade en internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.1. Empregar os elementos das linguaxes de marcas para crear contidos accesibles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROB3.1.1. Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> <li>• CSC</li> <li>• CCEC</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROB3.1.2. Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROB3.1.3. Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> <li>• CMCCT</li> <li>• CD</li> <li>• CAA</li> <li>• CSC</li> <li>• CSIEE</li> </ul>

Programación. 2º de ESO				
Objetivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
				<ul style="list-style-type: none"> <li>CCEC</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>a</li> <li>b</li> <li>d</li> <li>e</li> <li>f</li> <li>g</li> <li>i</li> <li>l</li> <li>n</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.3. Ferramentas de creación de contidos da web 2.0.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.2. Elaborar e publicar contidos na web integrando información textual, gráfica e multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PROB3.2.1. Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CMCCT</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> <li>CSC</li> <li>CSIEE</li> <li>CCEC</li> </ul>

### 3. Obxectivos

A educación secundaria obrigatoria contribuirá a desenvolver nos alumnos e nas alumnas as capacidades que lles permitan:

a) Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto ás demais persoas, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e os grupos, exercitarse no diálogo, afianzando os dereitos humanos e a igualdade de trato e de oportunidades entre mulleres e homes, como valores comúns dunha sociedade plural, e prepararse para o exercicio da cidadanía democrática.

b) Desenvolver e consolidar hábitos de disciplina, estudo e traballo individual e en equipo, como condición necesaria para unha realización eficaz das tarefas da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.

c) Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar a discriminación das persoas por razón de sexo ou por calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres, así como calquera manifestación de violencia contra a muller.

d) Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións coas demais persoas, así como rexeitar a violencia, os prexuízos de calquera tipo e os comportamentos sexistas, e resolver pacificamente os conflitos.

e) Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información, para adquirir novos coñecementos con sentido crítico. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación.

f) Concibir o coñecemento científico como un saber integrado, que se estrutura en materias, así como coñecer e aplicar os métodos para identificar os problemas en diversos campos do coñecemento e da experiencia.

g) Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.

h) Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua galega e na lingua castelá, textos e mensaxes complexas, e iniciarse no coñecemento, na lectura e no estudo da literatura.

i) Comprender e expresarse nunha ou máis linguas estranxeiras de maneira apropiada.

l) Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e da historia propias e das outras persoas, así como o patrimonio artístico e cultural. Coñecer mulleres e homes que realizaran achegas importantes á cultura e á sociedade galega, ou a outras culturas do mundo.

m) Coñecer e aceptar o funcionamento do propio corpo e o das outras persoas, respectar as diferenzas, afianzar os hábitos de coidado e saúde corporais, e incorporar a educación física e a práctica do deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social. Coñecer e valorar a dimensión humana da sexualidade en toda a súa diversidade. Valorar criticamente os hábitos sociais relacionados coa saúde, o consumo, o coidado dos seres vivos e o medio ambiente, contribuíndo á súa conservación e á súa mellora.

n) Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.

ñ) Coñecer e valorar os aspectos básicos do patrimonio lingüístico, cultural, histórico e artístico de Galicia, participar na súa conservación e na súa mellora, e respectar a diversidade lingüística e cultural como dereito dos pobos e das persoas, desenvolvendo actitudes de interese e respecto cara ao exercicio deste dereito.

o) Coñecer e valorar a importancia do uso da lingua galega como elemento fundamental para o mantemento da identidade de Galicia, e como medio de relación interpersoal e expresión de riqueza cultural nun contexto plurilingüe, que permite a comunicación con outras linguas, en especial coas pertencentes á comunidade lusófona.

**4. Temporalización, grao mínimo de consecución e procedementos e instrumentos de avaliación para cada estándar de aprendizaxe**

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización.	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación.
1	PROB1.1.1. Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.	1,2 e 3 trimestre	Crea algoritmos sinxelos Identifica os elementos dun diagrama de fluxo. Realiza un diagrama de fluxo a partir de pseudocódigo.	Realización de actividades na aula. Probas escritas
	PROB1.2.1. Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resoven.	1,2 e 3 trimestre	Identifica os elementos claves nun problema coa finalidade de poder crear un algoritmo	Realización de exercicios. Observación directa na aula
	PROB1.2.2. Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.	1,2 e 3 trimestre	Segue instrucións dun algoritmo	Realización de exercicios. Proba práctica
	PROB1.3.1. Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.	1,2 e 3 trimestre	Identifica os elementos do entorno de programación de Scratch	Realización de exercicios. Probas escritas.
2	PROB2.1.1. Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.	1,2 e 3 trimestre	Describe o comportamento dos elementos básicos en Scratch	Realización de exercicios. Probas escritas/dixital.
	PROB2.1.2. Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.	2º trimestre	Emprega cada elemento do entorno Scratch segundo a necesidade plantexada.	Realización de traballos. Probas escritas.
	PROB2.1.3. Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.	2º trimestre	Programa obxectos e fondos con interactividade	Realización de traballos
	PROB2.2.1. Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.	2º trimestre	Programa en Scratch en resposta a unha situación proposta	Traballos individuais.
	PROB2.3.1. Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.	2º trimestre	Programa en Scrtach incluíndo bucles e condicionais	Traballos individuais.

2	PROB2.3.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.	2º trimestre	Programa empregando funcións.	Traballos individuais.
	PROB2.4.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.	2º trimestre	Programa empregando listas	Traballos individuais.
	PROB2.4.2. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.	2º trimestre	Programa empregando variables.	Traballos individuais.
	PROB2.5.1. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores e fíos.	2º trimestre	Programa en Scratch incluíndo eventos, sensores e fíos.	Traballos individuais.
	PROB2.6.1. Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.	2º trimestre	Programa en Scrtach partindo dun algoritmo alleo	Traballos individuais.
	PROB2.6.2. Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.	2º trimestre	Reutiliza e depura programas de Scratch	Traballos individuais
3	PROB3.1.1. Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas.	3º trimestre	Cofece as vantaxes de escribir directamente cun editor de html Cofece algunhas etiquetas básicas da linguaxe html	Traballos individuais
	PROB3.1.2. Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas.	3º trimestre	Recoñece as etiquetas HTML relacionadas coa accesibilidade.	Traballos individuais
	PROB3.1.3. Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.	3º trimestre	Crea unha páxina web con texto sinxela empregando o código html	Traballos individuais
	PROB3.2.1. Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.	3º trimestre	Crea unha páxina web sinxela empregando google site	Traballos individuais

## 5. Metodoloxía.

En canto a metodoloxía, polo xeral procederase do seguinte xeito:

Comezaremos as unidades con actividades de iniciación e motivación que capten o interese do alumnado, introducíranse exemplos e demostracións prácticas para acadar unha aprendizaxe significativa dos contidos e por suposto as actividades de desenrolo proporánse de modo que a dificultade sexa crecente.

As actividades prácticas inicialmente serán propostas pechadas e moi dirixidas, para logo nun segundo paso, unha vez alcanzado este nivel con éxito, proporánse actividades máis abertas, na que a creatividade e imaxinación a iniciativa terán un papel importante

Proporánse actividades de grupo, máximo 3 persoas, nas que o consenso e a colaboración resultarán fundamentais para acadar un bo resultado.

Promoverase a presentación oral ou escrita de informes sobre ideas e solucións as actividades propostas, favorecendo o debate e propiciando a argumentación e a achega de ideas do grupo- clase como unha forma de incidir sobre as competencias lingüísticas.

Incentivarase a busca de información, a planificación e a implementación , potenciando a confianza e autoestima do alumnado.

Incentivarase a verificación de que os programas cumpren as especificacións previstas.

Cada alumno terá asignado un equipo informático e debe velar polo bo funcionamento de dito equipo. Terase en conta a diversidade, respectando os ritmos e estilos de aprendizaxe.

## 6. Materiais e recursos didácticos.

A materia impartirase a tempo completo na aula de informática, dispoñendo dun canón de vídeo, unha pizarra e un computador de sobremesa para o docente e 23 computadores de sobremesa para o alumnado.

De forma que cada alumno do grupo terá a súa disposición un equipo informático.

Utilizaremos a aula virtual do centro ou ben outras canles de comunicación a través do correo electrónico ou Drive .Nese espazo estará a súa disposición as explicacións dadas na aula, así como enlaces a páxinas web que poidan resultar de interese .Como por exemplo as seguintes páxinas Web : a páxina web de Programamos (<https://programamos.es/>), a de Código Octopus (<http://www.tecnoloxia.org/codigooctopus/>), a de Code <https://code.org/> , así como a de Scratch (<https://scratch.mit.edu/>), e a de Proxecto Algoritmia <http://www.proxectoalgoritmia.org/> Son páxina empregadas no desenvolvemento do programa.

Así como apuntes elaborados polo profesorado que clarifican algún dos conceptos vistos.

## 7. Criterios sobre a avaliación , cualificación e promoción do alumnado.

### 7.1 Instrumentos de avaliación

Os procedementos e instrumentos de avaliación que utilizaremos serán os seguintes

**Observación sistemática en clase:** o alumno atende, mostra interese, fai preguntas, leva as tarefas ao día segue o procedemento de traballo establecido, colabora e axuda aos demais.

**Prácticas de clase:** exercicios prácticos realizados na aula, nos que o alumno demostrará os seus coñecementos no manexo das distintas aplicacións informáticas.

### 7.2 Criterios de cualificación

INSTRUMENTO	PESO
TRABALLOS PRÁCTICOS DE AULA	100%

#### Consideracións xerais

- Todos os traballos teñen que subilos a Aula Virtual ou compartilos coa profesora mediante Goggle Drive para que sexan valorados polo profesor no prazo que estipule. Os traballos e actividades entregadas fóra de prazo levarán a cualificación de 0.
- Os traballos non se entregarán/compartirán ata que estean todos os apartados que a compoñen completados.
- No traballo nas aulas de informática, o alumnado debe coidar e cumprir as normas de uso dos ordenadores, de non ser así, será tido en conta na cualificación.
- Unha vez fixadas as datas de entrega dos traballos, non se cambiará a data. Só poderá variar por requirimentos de organización do Centro ou outras razóns alleas á clase. En caso de cambio, a proba realizarase ao día seguinte de ter clase co grupo.
- Os traballos consideraranse aprobados se a nota é 5 ou superior, no caso de que a cualificación sexa inferior a 5 consideraranse non superados.
- A nota final en cada avaliación obterase da media ponderada dos procedementos de avaliación, con redondeo a partir do 4,75 a 5, do 5,75 a 6... sempre que non exista ningunha incidencia fraudulenta no traballo de aula.

### 7.3 Sistema de recuperación de contidos non superados

No caso de que unha avaliación non sexa superada o alumado poderá recuperala no momento en que sexan entregados os traballos prácticos de forma correcta . A nota final da avaliación, neste caso, será de 5.

### 7.4 Nota ordinaria de xuño

A nota final de xuño resultará de facer a media aritmética entre a nota resultante das tres avaliacións. Poderase aplicar o redondeo na cualificación a partir do 4,75 ao 5, do 5,75 ao 6 e así sucesivamente. Pero para isto son imprescindibles as seguintes premisas:

- 1º Que non teña ningunha avaliación suspensa.
- 2º Que non tivese que recuperar ningunha avaliación.
- 3º Que non exista ningunha incidencia fraudulenta no traballo de aula nin nas probas.

4º Que o alumno/a mostre unha evolución positiva ao longo do curso ou trimestre para o que se terá en conta que todos os tarefas sexan presentadas a tempo e non exista ningunha incidencia negativa no traballo de aula.

#### **7.5 Proba extraordinaria de Xuño.**

En Xuño realizarase unha proba extraordinaria que versará sobre os contidos impartidos durante o curso. Esta será común para todo o alumnado do mesmo curso. Unha parte desa proba corresponderá aos estándares mínimos recollidos na programación. Para aprobar a materia é necesaria a cualificación mínima total de 5/10 e non haberá redondeo en ningún caso.

#### **7.6 Promoción**

Os criterios de promoción os establecerá o centro, e nós votaremos na xunta de avaliación en función da consecución dos obxectivos mínimos acadados en tecnoloxía sen omitir os procedementos e actitudes xerais, así como o avance do alumno ao longo do curso.



### 8. Indicadores de logro para avaliar o proceso de ensino e a práctica docente.

Se pretende avaliar os seguintes aspectos:

Planificación das tarefas. Dotación de medios e tempos. Distribución de medios e tempos. Selección do modo de elaboración.

Participación. Ambiente de traballo e participación.

Proceso de integración no traballo. Relación e implicación dos pais. Relación entre os alumnos, e entre estes e os profesores.

Práctica docente individual: claridade na exposición, gradación da dificultade nas actividades programadas, atención á diversidade en todos os seus aspectos. Actividades teóricas e prácticas propostas: claridade no enunciado, dificultade na súa resolución, avaliación do tempo necesario para realizalas.

Para avaliar a súa propia práctica docente, o profesor utilizará instrumentos como:

- Cuestionarios aos alumnos e aos pais.
- Intercambios orais: entrevista con alumnos e pais, debates, reunións con pais, ... Observadores externos.
- Gravacións en magnetófono o vídeo análise posterior.
- Resultados do proceso de aprendizaxe dos alumnos
- **Indicadores de logro do proceso de ensino.**

	Escala			
	1	2	3	4
1. O nivel de dificultade foi adecuado ás características do alumnado.				
2. Conseguiuse crear un conflito cognitivo que favoreceu a aprendizaxe.				
3. Conseguiuse motivar para lograr a actividade intelectual e física do alumnado.				
4. Conseguiuse a participación activa de todo o alumnado.				
5. Contouse co apoio e coa implicación das familias no traballo do alumnado.				
6. Mantívose un contacto periódico coa familia por parte do profesorado.				
7. Adoptáronse as medidas curriculares adecuadas para atender ao alumnado con NEAE				
8. Adoptáronse as medidas organizativas adecuadas para atender ao alumnado con NEAE				
9. Atendeuse adecuadamente á diversidade do alumnado.				
10. Usáronse distintos instrumentos de avaliación.				
11. Dáse un peso real á observación do traballo na aula.				
12. Valorouse adecuadamente o traballo colaborativo do alumnado dentro do grupo.				

- **Indicadores de logro da práctica docente**

	Escala			
	1	2	3	4
1. Como norma xeral, fanse explicacións xerais para todo o alumnado.				
2. Ofrécense a cada alumno/a as explicacións individualizadas que precisa.				
3. Elabóranse actividades atendendo á diversidade.				
4. Elabóranse probas de avaliación adaptadas ás necesidades do alumnado con NEAE.				
5. Utilízanse distintas estratexias metodolóxicas en función dos temas a tratar.				
6. Combínase o traballo individual e en equipo.				
7. Poténcianse estratexias de animación á lectura.				
8. Poténcianse estratexias tanto de expresión como de comprensión oral e escrita.				
9. Incorporáanse as TIC aos procesos de ensino – aprendizaxe.				
10. Préstase atención aos elementos transversais vinculados a cada estándar.				
11. Ofrécense ao alumnado de forma rápida os resultados das probas / traballos, etc.				
12. Analízanse e coméntanse co alumnado os aspectos máis significativos derivados da corrección das probas, traballos, etc.				
13. Dáselle ao alumnado a posibilidade de visualizar e comentar os seus acertos e erros.				
14. Grao de implicación do profesorado nas funcións de titoría e orientación.				
15. Adecuación, logo da súa aplicación, das ACS propostas e aprobadas.				

## 9. Organización das actividades de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes.

Este curso académico 2021- 2022 non temos alumnado coa materia de programación pendente.

## 10. Deseño da avaliación inicial.

- a. Temporalización. Terá lugar nos primeiros días de clase e as probas deberán rematarse no mes de setembro. A xefatura de estudos realizará un calendario que recolla datas de probas, sesións de preavaliación e reunións de información ás familias (reunións de inicio de curso que serán a posteriori das reunións de preavaliación).
- b. A avaliación inicial farase, conforme á normativa, en todos os cursos da ESO, e con especial atención nos cursos de 1º por ser o inicio da etapa e descoñecer o profesorado ao alumnado.
- c. Cada departamento elaborará as probas de avaliación inicial para cada curso e na súa materia. Estas probas deben ter en conta as competencias e os contidos previos desa materia.
- d. A avaliación de competencias que os titores deberán consignar no XADE como avaliación inicial, farase da mesma forma que na avaliación final (táboa das porcentaxes). A xefa de estudos enviará o protocolo para levala a cabo.
- e. **Sesións de preavaliación.** Nas primeiras semanas de outubro levarase a cabo as sesións de preavaliación, onde se avaliará o nivel de competencia a nivel grupal e individual. Será coordinada polos titores coa participación do profesorado de cada grupo, xefatura de estudos e departamento de orientación, a partir dun guión establecido previamente que recollerá:
  - Información das características do grupo. Resultados das probas a nivel grupal.
  - Información relevante do alumnado a nivel individual e resultados individuais do mesmo nas probas de avaliación inicial. A información previa poderá obterse a través do XADE, informes do titor anterior, observación na aula, expedientes, información de orientación...
  - Medidas a adoptar na reunión:
    - Para o grupo e que poden ser traballadas na titoría (normas, cambios na ubicación, medidas excepcionais como cambio de grupo...)
    - Reforzo educativo ordinario por parte do profesorado de cada materia.
    - Posible nova proposta de exención de Francés.
    - Proposta de alumnado para elaboración de ACIs.
    - Proposta de organización para o alumnado que recibirá apoio por parte da profesora de PT, tanto dentro da aula como fóra dela.
    - Proposta de posible alumnado para avaliación psicopedagóxica polo departamento de orientación.
      - Establecer el nivel competencial de cada grupo e introducir os axustes precisos nas programacións dos departamentos para adaptarse a el.
      - Obter, por parte dos titores, información precisa para as reunións de inicio de curso coas familias.
- f. **De cada reunión levantarase acta. Os resultados da avaliación inicial** de cada alumno deberán quedar reflexados na aplicación XADE por parte dos titores. Estes resultados serán a referencia inicial para a consecución das competencias que debe ser avaliada ao remate do curso.
- g. A partir desta información levaranse a cabo as **reunións de inicio de curso coas familias** a mediados de outubro.

## 11. Medidas de atención á diversidade.

A realidade de calquera grupo de alumnos/as e heteroxénea, presentando todos eles diferentes niveis de maduración persoal así como intereses, motivación e aptitudes. Para a tender dende a programación á diversidade podemos facer as seguintes accións entre outras:

- Graduar a dificultade das tarefas propostas, de forma que todo o alumnado poida atopar espazos de resposta máis ou menos amplos.
- Formar grupos de traballo heteroxéneos.
- Propor actividades complementarias afíns ás actividades que se están tratando.
- Posibilitar proxectos alternativos que contemples os contidos esenciais.
- Convén prestar atención a ter en conta os informes individualizados que nos remite o departamento de orientación.

## 12. Elementos transversais.

1. A comprensión lectora, a expresión oral e escrita, a comunicación audiovisual, as tecnoloxías da información e da comunicación, o emprendemento, e a educación cívica e constitucional.

Emprego de diferentes tipos de textos en distintos medios de comunicación e especial énfase na comprensión de instrucións e enunciados de problemas como primeiro paso para a súa resolución.

Os debates, o traballo en grupo e as presentacións das producións propias propiciarán a consolidación das destrezas comunicativas. A elaboración de traballos de diversa índole (informes de resultados, memorias técnicas, conclusións, análise de información extraída de páxinas web, participación en foros, envío de correos electrónicos, etc.) permitira a construción do seu portafolio persoal, a través do cal non só se poderá valorar o grao de avance da aprendizaxe senón a madurez, coherencia, rigor e claridade da súa exposición.

Na sociedade da comunicación xa non chega co consumo audiovisual polo que potenciarase na medida do posible a creación destes recursos por parte do alumnado tanto para documentar a súa aprendizaxe como para divulgar mensaxes ou creacións propias.

O uso das tecnoloxías da información e da comunicación estará presente en todo momento xa que a metodoloxía proposta incorpora o emprego exhaustivo de tales recursos de maneira activa para o alumnado, empregándoas non só para consumir contidos propios da materia senón para simular, crear e comunicar.

2. A igualdade efectiva entre homes e mulleres, a prevención da violencia de xénero ou contra persoas con discapacidade, e os valores inherentes ao principio de igualdade de trato e non discriminación por calquera condición ou circunstancia persoal ou social.

A prevención e resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social, así como dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto aos dereitos humanos, o respecto por igual aos homes e ás mulleres, e ás persoas con discapacidade, e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto ao Estado de dereito, o respecto e a consideración ás vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.

A prevención da violencia de xénero, da violencia contra as persoas con discapacidade, da violencia terrorista e de calquera forma de violencia, racismo ou xenofobia.

Evitaranse os comportamentos e os contidos sexistas e os estereotipos que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero, favorecendo a visibilidade da realidade homosexual, bisexual, transexual, transxénero e intersexual.

3. O espírito emprendedor e a iniciativa empresarial a partir de aptitudes como a

creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo e o sentido crítico.

4. No ámbito da educación e a seguridade viaria, promoveranse accións para a mellora da convivencia e a prevención dos accidentes de tráfico, coa finalidade de que os/as alumnos/as coñezan os seus dereitos e deberes como usuarios/as das vías, en calidade de peóns, viaxeiros/as e condutores/as de bicicletas ou vehículos a motor, respecten as normas e os sinais, e se favoreza a convivencia, a tolerancia, a prudencia, o autocontrol, o diálogo e a empatía con actuacións adecuadas tendentes a evitar os accidentes de tráfico e as súas secuelas.

### **13. Actividades complementarias e extraescolares.**

Nesta materia non contemplamos ningunha actividade complementaria nin extraescolar. Se ao longo do curso, no centro a través da biblioteca ou dalgún departamento ou houbese algunha actividade de interese fora do centro o alumnado participaría.

### **14. Aplicación dos plans e proxectos do centro.**

#### **14.1. Actividades do Proxecto Lector**

Como actividades comúns para o fomento da lecto-escritura en tódalas etapas educativas o Proxecto Lector propón as seguintes:

Hora de ler: 20 minutos diarios de lectura recreativa

Libreta-diccionario: anotación diaria do novo vocabulario

Foros ou Clubs de lectura

Lectura e creación de documentos literarios e informativos (poemas, cancións, slogans, tarxetas postais, cartas, artigos xornalísticos, informes, montaxes audiovisuais, presentacións dixitais, fotos, collages....) relacionados con diversas celebracións, por exemplo:

25 de novembro: Día contra a violencia de xénero

10 de decembro: Día dos Dereitos Humanos

30 de xaneiro: Día da paz

14 de febreiro: Día da Candeloria

21 de marzo: Día da poesía

23 de abril: Día do libro

17 de maio: Día das letras galegas

Exposicións dos documentos creados nas diferentes actividades

Visitas periódicas á biblioteca para a realización de diferentes actividades (lectura, préstamo, busca de información, formación de usuarios...)

Ademais e dentro do Itinerario Lector como actividades de fomento da lectura durante as clases leranse e recomendarase a lectura de artigos e libros relacionados co currículo da materia e doutros libros que axuden a espertar o interese dos alumnos polas ciencias e a tecnoloxía.

#### **Actividades para a adquisición de estratexias básicas na lecto-escritura.**

Lectura comprensiva.

Subliñado.

Diferenciación de ideas principais e secundarias.

Organización das ideas a partir da elaboración de mapas conceptuais.

Elaboración de esquemas con maior información.

Elaboración dos seus propios documentos a partir de diferentes fontes dadas e un guión fixado.

### **Actividades de lecto-escritura para a creación de información e documentación propia.**

Coñecemento dun vocabulario técnico e da linguaxe usada en programación

#### **14.2. Actividades do Plan Tics**

O obxectivo principal desta área de coñecemento ten que ser poñer nas mans do alumnado unha ferramenta que poida aplicar no resto das áreas, cara a mellorar as súas competencias nelas, ao tempo que mellore, en xeral, a súa capacidade de comprensión e expresión oral e escrita, as súas posibilidades de acceso á información e de presentación e publicación dos traballos realizados.

Como actividades complementarias sinalamos os seguintes:

- Uso de programas que faciliten a consecución dos obxectivos propostos na área.
- Utilización do ordenador como medio de creación, de integración, de cooperación e de expresión das propias ideas.
- Potenciar a comunicación cos seus iguais.
- Mellorar a proposta pedagóxica e a práctica docente aproveitando as posibilidades que ofrecen as tecnoloxías da información e a comunicación.
- Uso das tecnoloxías da información e a comunicación para o traballo cotián e nas actividades de aula: programación, proxectos, explicacións, actividades ...
- Consulta de información a través das tecnoloxías da información e a comunicación, tanto para temas profesionais como para experiencias interesantes para a actividade docente.
- Intercambio de experiencias, coñecementos, iniciativas ... en diversas redes de colaboración como a internet.
- Integración das tecnoloxías da información e a comunicación como medio dinámico de comunicación, de maneira que se constitúan nun elemento común de información e de contacto con todos os axentes do proceso educativo, facilitando a conexión entre eles.

### **15. Mecanismos de revisión, de avaliación e de modificación das programacións didácticas en relación cos resultados académicos e procesos de mellora.**

Os indicadores a avaliar serán:

- Desenvolvemento en clase da programación.
- Relación entre obxectivos e contidos.
- Adecuación de obxectivos e contidos coas necesidades reais.
- Adecuación de medios e metodoloxía coas necesidades reais.
- A avaliación da PD se realizará ao longo de todo o curso e moi especialmente ao finalizar este, utilizando os resultados obtidos tanto no proceso de aprendizaxe coma na propia práctica docente, así como o estudo comparativo con cursos anteriores dos resultados finais obxectivos e subxectivos (motivación do alumnado, interese pola materia en todos os cursos e moi especialmente en 4º onde é optativa, ...), do aprendizaxe dos alumnos. Os resultados utilizaranse para realizar as modificacións precisas sobre esta programación.

## 16. Adaptación da programación debido á crise sanitaria causada pola COVID-19:

- **Metodoloxía de traballo que se seguirá no caso de ensino a distancia.**

Na planificación do curso 2021-22, debemos ter en conta a evolución da pandemia que podería requirir a suspensión da actividade presencial en todo el sistema ( on line) ou en determinados centros ou grupos docentes. Por iso, resulta imprescindible facer unha planificación que inclúa un Plan de adaptación do ensino a modalidade online.

### Clases online

O alumnado poderá seguir as clases mediante:

- Aula Virtual onde se colgarán apuntes, actividades e se abrirán foros para consultar as dúbidas.
- Clases on line por Webex

- **Modo de proveer o dereito á educación ao alumnado que non poida seguir a ensinanza telemática**

Todo o alumnado do centro ten a súa disposición un portátil para poder seguir as clases online, se algún alumno/a non puidera dispoñer de conexión a internet o centro posúe routers wifi para que todo o alumnado que o precise poda seguir as clases e evitar que non se quede atrás.

- **Mecanismos que o profesorado adoptará para asegurar o seguimento continuo do curso polo alumnado.**

Ao principio de curso todo o alumnado recibirá unhas instrucións orientadas especificamente a mellorar a súa competencia dixital, na que se lles ensine, de forma adecuada ao seu nivel e necesidades, a metodoloxía de traballo en líña e practique o manexo da aula virtual do centro, para que todo el alumnado poda manexarse con en ela coa suficiente destreza.

Para iso se terá en conta:

- Asegurarse que os alumnos coñecen as claves de acceso a Aula Virtual e Webex
- Comprobar as necesidades dos distintos alumnos en canto a recursos TIC.

En Miño a 15 de Setembro de 2021

Fdo. Xefa do Departamento  
Ana Belén Ferreiro Ocampo