

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36001148	CPI da Cañiza	A Cañiza	2022/2023

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Educación Dixital	3º ESO	3	105

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	4
4.1. Concrecións metodolóxicas	7
4.2. Materiais e recursos didácticos	8
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	8
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	9
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	10
6. Medidas de atención á diversidade	10
7.1. Concreción dos elementos transversais	11
7.2. Actividades complementarias	12
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	13
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	13
9. Outros apartados	14

1. Introducción

Esta programación está baseada no Decreto 156/2022 do 15 de setembro onde que se establece o Currículo da Educación Secundaria para a CC.AA de Galicia en aplicación da LOMLOE.

O contexto no que se desenvolverá esta programación didáctica é o C.P.I da Cañiza que se atopa na vila da Cañiza.

A materia de educación dixital de 3º de ESO ten coma finalidade capacitar ao alumnado no manexo eficiente e responsable de ferramentas dixitais e dispositivos tecnolóxicos para que poidan desenvolverse con solvencia nunha sociedade cada vez máis dixitalizada.

Darémolle á materia de educación dixital un enfoque interdisciplinar, xa que por unha banda a propia materia require coñecementos científicos e matemáticos, e por outra banda outras disciplinas utilizan tamén ferramentas dixitais no proceso de ensino-aprendizaxe.

Prestaremos especial atención ao desenvolvemento do sentido da iniciativa o espírito emprendedor e á creatividade na planificación e realización de proxectos informáticos de diversa índole e fomentaremos o traballo en equipo e a aprendizaxe colaborativa.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Utilizar dispositivos dixitais, identificando os elementos que os compoñen e a súa función no conxunto, configurando as súas características en función das necesidades persoais e mediante diferentes medios dixitais para poder organizar a información dun xeito eficaz.		1		2			3	
OBX2 - Organizar, deseñar e producir información dixital de forma individual e colectiva utilizando as ferramentas máis adecuadas para a súa publicación e difusión facendo un uso responsable e ético das tecnoloxías aplicadas.	3	2-3	4	1-2-3	3-4	1-2-3-4	3	4
OBX3 - Desenvolver algoritmos e aplicacións informáticas en distintas contornas, aplicando os principios do pensamento computacional para crear solucións a problemas concretos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.				5	5			
OBX4 - Xestionar e protexer a pegada dixital aplicando medidas preventivas para identificar e reaccionar ante riscos e ameazas ao benestar persoal, facendo un uso responsable e ético da información e a comunicación dixital.	2	3	5	3-4	1-2-5	2-3	1	

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Hardware e Software	Estudaremos os componentes físicos do computador e os principais sistemas operativos (Windows e Linux). Aprenderemos a organizar a información de xeito seguro e eficaz.	10	8	X		
2	Aplicacións ofimáticas	Traballaremos con LibreOffice. Faremos prácticas con writer, calc e impress.	23	27	X		
3	Ética e seguridade dixital	Veremos as principais ameazas á máquina e as persoas e cómo protexernos ante elas e tamén veremos os recursos para a protección da información e dos datos persoais. Aprenderemos a respectar á propiedade dos contidos empregando aqueles de dominio público ou coas licenzas que permitan o seu uso.	12	6	X		
4	Colaboración en rede	Aprenderemos a usar diferentes ferramentas que nos permitan crear contidos de xeito colaborativo como canva e google drive	18	20		X	
5	Imaxe dixital e elaboración de contidos multimedia.	Realizaremos diferentes prácticas en programas e plataformas de software libre como gimp .	19	25		X	
6	Programación	Aprenderemos a programar empregando linguaxes sinxelos de programación	18	19			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Hardware e Software	8

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	Analiza e coñece diversos componentes físicos do computador e as conexións entre eles.	TI	100
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Configura elementos básicos do sistema operativo e de accesibilidade do equipo informático.		
CA1.3 - Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.	Realiza operacións básicas de organización e almacenamento da información.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Arquitectura de computadores: elementos, montaxe e configuración. - Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización. - Almacenamento da información: operacións básicas de organización e copias de seguridade.

UD	Título da UD	Duración
2	Aplicacións ofimáticas	27

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Elabora individualmente documentos de texto ,follas de cálculo e presentacións dixitais sinxelos propostas polo profesor diante do computador.	PE	100

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. - Procesos de produción de documentos con aplicacións ofimáticas e de deseño gráfico. Maquetación, aplicación de estilos e formatos. Índices interactivos. Importación de imaxes e gráficos. - Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos.

UD	Título da UD	Duración
3	Ética e seguridade dixital	6

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet, configurando as condicións de privacidade das redes sociais e en espazos virtuais de traballo.	Ao acceder a distintas aplicacións en internet le atentamente as condicións de uso e a política de privacidade. Non proporciona datos persoais sin consultar ao profesor.	TI	100
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	Emprega contrasinais de seis ou oito caracteres nos seus dispositivos: móbil, computador persoal...		
CA4.3 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións e valorando o benestar persoal e colectivo.	É consciente dos perigos da rede e dos bulos que circulan pola mesma.		

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.4 - Valorar a importancia da protección dos dereitos de autoría, utilizando aplicacións, datos e creacións dixitais de terceiros de xeito ético, respectando as licenzas de utilización.	Cando emprega contidos dixitais alleos busca a autoría dos mesmos e comproba si son de uso público.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Seguridade de dispositivos. Xestión de contrasinais. - Recursos para a protección da información e datos persoais, da identidade e dos contidos dixitais. Configuración en espazos virtuais de traballo. - Seguridade na saúde física e mental: aplicacións ou medidas que deben adoptarse fronte aos riscos e ameazas ao benestar persoal. Opcións de resposta. Situacións de violencia e de risco na Rede. - Uso de recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.

UD	Título da UD	Duración
4	Colaboración en rede	20

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Participa nos traballos colaborativos de xeito activo.	TI	100

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia. - Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
5	Imaxe dixital e elaboración de contidos multimedia.	25

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
-------------------------	------------------------	----	---

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Realiza tarefas sinxelas propostas polo profesor empregando o programa GIMP e outros programas de tratamento da imaxe dixital.	TI	100

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
- Tratamento básico da imaxe dixital.

UD	Título da UD	Duración
6	Programación	19

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	Realiza pequenos programas con SCRACH	TI	100
CA3.2 - Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Deseña páxinas web sinxelas e accesibles		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
- Utilización de estruturas básicas de programación.
- Uso de datos. Constantes e variables.
- Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para computadores e/ou dispositivos móbiles mediante contornas de programación gráfica.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia de educación dixital admite tratamentos moi diversos, porque serve tanto para integrar as restantes materias do currículo como para afondar en aspectos específicos da programación informática ou da elaboración e publicación de contidos dixitais.

O enfoque metodolóxico que lle daremos a esta materia será eminentemente práctico realizando actividades de tipo práctico no computador empregando diferentes programas e aplicacións informáticas. Mesmo nas unidades máis teóricas empregaremos ferramentas dixitais de carácter práctico (procura en internet, ofimática...) para desenvolver os seus contidos. Polo que o desenvolvemento das unidades didácticas será en xeral como se describe a continuación.

Ao principio de cada unidade didáctica faremos unhas actividades de presentación da ferramenta ou ferramentas dixitais que imos traballar para espertar o interese do alumnado.

A continuación os alumnos farán prácticas dirixidas paso a paso que irán incrementando a súa dificultade gradualmente, para aprender novos contidos e adquirir habilidades progresivamente.

Finalmente proporánselle aos alumnos a realización de traballos nos que apliquen as ferramentas aprendidas.

Incentivaremos a creatividade valorando a orixinalidade e a personalización dos traballos.

Fomentaremos a participación e o traballo en equipo realizando traballos colaborativos sempre que sexa posible.

Inciremos ao longo de todo o curso na ética, na seguridade dixital e no respecto aos creadores de contidos dixitais.

Para aqueles alumnos que avancen máis apresa ou queiran ampliar a súa formación dentro ou fora da aula, proporemoslles actividades sin guiar que profundicen na materia e a completen aínda máis.

Os alumnos que avancen máis lentamente ou teñan dificultades con algunha ferramenta dixital realizarán prácticas dirixidas máis curtas e sinxelas para acadar os contidos mínimos.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Computadores con conexión a internet da aula de informática e outros dispositivos dixitais.
Memorias USB
Aula virtual do centro.
Recursos elaborados polo profesor en formato dixital
Software de uso xeral (sistema operativo, ofimática....) e de uso específico (editores de arquivos audiovisuais, simuladores, entornos de programación...). En todo caso e salvo que non sexa posible, utilizarase software libre.

Cada alumno/a tendrá acceso en todas as clases a un ordenador, no que se atopen instalados todos os programas informáticos necesarios e terá tamén conexión de Internet. Tamén cada alumno/a terá acceso aos dispositivos dixitais necesarios para o seguimento das unidades didácticas propostas.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Nos primeiros días de setembro realizaremos unha proba inicial no computador de realización de tarefas sinxelas empregando libre office, paint, scrach...para comprobar a soltura do alumnado co computador.

Esta proba non terá repercusión na cualificación da materia.

Antes da sesión de avaliación inicial, mediante observación directa nas clases, recolleremos información das peculiaridades de cada alumno (habilidades, estratexias e destrezas desenvolvidas así como das dificultades ou carencias que se poidan apreciar individualmente ou en grupo). Fixarémonos tamén no grao de integración social do alumno.

Os resultados desta avaliación inicial discutiránse nunha reunión de departamento.

Unha vez rematada a sesión de avaliación inicial, realizaránse as adaptacións que se consideren necesarias tanto para alumnado co dificultades como para alumnados de altas capacidades.

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	10	23	12	18	19	18	100
Proba escrita	0	100	0	0	0	0	23
Táboa de indicadores	100	0	100	100	100	100	77

Criterios de cualificación:

Como instrumentos de avaliación empregaremos probas escritas e táboas de indicadores tal como se describe a continuación.

Probas escritas: O alumnado realizará diante do computador actividades concretas especificadas polo profesor.

-Valorarase o manexo dos programas obxecto de avaliación.

Táboas de indicadores: O alumnado realizará tarefas abertas individualmente ou en grupo onde aplicarán os contidos aprendidos e traballados na aula.

- Será obrigatorio entregar todas as tarefas e facelo nos prazos establecidos.

-As diferentes tarefas terán un peso na nota proporcional ao tempo asignado para facelas, ben pola súa dificultade ou ben, pola súa extensión.

-Valorarase a orixinalidade dos traballos., a participación activa nas actividades colaborativas, o emprego e a interrelación das distintas ferramentas dixitais aprendidas para solucionar os problemas formulados, o interese pola materia e a investigación persoal na procura de información , o respecto pola privacidade dos contidos dixitais e polas normas de uso da aula de informática.

Os criterios de cualificación en función dos instrumentos empregados nas unidades didácticas serán os seguintes:

Cualificación final da unidade didáctica: 30% probas escritas e 70% tarefas abertas (táboas de indicadores)

Naquelas unidades didácticas nas que non se fagan probas escritas a cualificación final será 100% táboas de indicadores.

A cualificación de cada unha das 3 avaliacións do curso, virá dada pola media ponderada das cualificacións das unidades didácticas desenvolvidas na avaliación. A ponderación establecerase en base aos pesos otorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación.

A calificación final do curso virá dada pola media ponderada das cualificacións de cada unha das 3 avaliacións do curso. A ponderación establecerase en base aos pesos otorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación.

Cálculo da nota final:

Nota final = 45% da 1ª avaliación + 37% da 2ª avaliación + 18% da 3ª avaliación

A distribución tan desigual das porcentaxes é debida a diferenza do número de sesións que corresponden a cada avaliación segundo consta no apartado 3.1 desta programación.

As datas das avaliacións foron decididas no claustro de inicio de curso.

Criterios de recuperación:

A avaliación do proceso de ensino-aprendizaxe será continua, o que implica un seguemento do proceso e dos resultados.

Na segunda e terceira avaliación tentarás que haxa actividades ,tarefas ou traballos que recollan contidos das avaliacións anteriores, de xeito que se poida valorar a progresión do alumno na materia.

Tamén se poderán realizar ao longo do curso probas escritas específicas para superar parte da materia.

En aplicación da Orde de 27 de decembro de 2022 de modificación da Orde de 20 de maio de 2022 da Consellería de Educación, a recuperación final da materia quedará como sigue.

O alumnado que finalmente en xuño non teña superada algunha ou todas as avaliacións, realizará probas de recuperación da parte suspensa antes do 22 de xuño.

A nota final calcularás do seguinte xeito:

Media ponderada de : (nota das avaliacións aprobadas no seu caso, máis as notas optidas na recuperación das avaliacións suspensas)

Os pesos na ponderación serán os mesmos que os do apartado anterior.:

Nota final = 45% da 1ª avaliación + 37% da 2ª avaliación + 18% da 3ª avaliación

5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes

Dado que este curso académico é a primeira vez que o alumnado cursa a materia de educación dixital non temos alumnos coa meteria pendente.

6. Medidas de atención á diversidade

Despois da avaliación inicial, e en función dos resultados da mesma, prepararás actividades de reforzo e ampliación , si fose o caso, o máis personalizadas posible para os alumnos que o precisen. Farás tamén as adaptacións curriculares si é necesario, en colaboración co departamento de orientación.

Por outra banda en canto aos traballos colaborativos teremos tamén en conta os resultados da avaliación inicial á hora de facer os grupos e proporcionaremos tarefas individuais de distintos niveis de complexidade para que todos participen e se impliquen nos traballos grupais.

Ao longo do curso estaremos atentos a evolución da aprendizaxe do alumnado para tomar as medidas oportunas no momento que se detecten necesidades. Sempre en colaboración cos titores e o departamento de orientación.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
ET.1 - Comprensión de lectura	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X	X	X	X	X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual		X		X	X	X
ET.4 - Competencia dixital	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial			X	X	X	X
ET.6 - Espírito crítico e científico	X		X			X
ET.7 - Educación emocional e en valores:			X	X		
ET.8 - Igualdade de xénero:	X	X	X	X	X	X
ET.9 - Creatividade		X		X	X	X
ET.10 - Educación para a saúde:			X			
ET.11 - Formación estética					X	X
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable			X			
ET.13 - Respecto mutuo:			X	X		

Observacións:

Comprensión de lectura: tarefas de clase que se lle darán por escrito nas que o alumnado terá que comprender os distintos enunciados para realízalas e procurar a información que se lle pida .

Expresión oral e escrita: elaboración de documentos, en libre office especialmente, e presentación dos traballos realizados.

Comunicación audiovisual: intrínseca aos contidos propios da materia.

Competencia dixital: intrínseca aos contidos propios da materia.

Emprendemento social e empresarial: desenvolvemento e difusión de proxectos dixitais.

Espírito crítico e científico: procura de información veraz e contrastada naquelas tarefas que requiran de investigación por parte do alumnado. Aplicación correcta da linguaxe e dos coñecementos científico -matemáticos aprendidos noutras materias .

Educación emocional e en valores: contidos sobre seguridade na rede e benestar dixital. O desenvolvemento de proxectos colaborativos fomentará o traballo en equipo.

Igualdade de xénero: aplicar criterios de igualdade no desenvolvemento das tarefas e traballos diarios en clase .

Creatividade: desenvolvemento de proxectos dixitais.

Educación para a saúde: Contidos relacionados co bo uso das tecnoloxías dixitais e das redes sociais, tan importante para conservar a saúde mental e física e o benestar emocional na actualidade.

Formación estética: fomentaremos a importancia da estética no deseño e presentación dos traballos e proxectos dixitais.

Educación para a sostibilidade e o consumo responsable: respecto pola propiedade intelectual na elaboración de contidos e aplicación de criterios de sostibilidade no uso de equipos informáticos e outros dispositivos, así como a súa correcta reciclaxe.

Respecto mutuo: respecto e a cooperación entre iguais serán fundamentais no traballo en equipo e no trato diario en clase.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición
Visita a tecnópole.	Os alumnos realizarán distintas actividades interactivas relacionadas co mundo dixital e a robótica nas instalacións do parque tecnolóxico.

Observacións:

Ao longo do curso participaráse ademais nas actividades que se indican a continuación si xorde a ocasión e se considera de interese para o alumnado.

- Visita a industrias ,museos, exposicións etc, de interese científico-tecnolóxico que teñan relación coa materia.
- Visita a outros centros educativos que impartan formación relacionada coa rama das ciencias e a tecnoloxía de interese para o noso alumnado .
- Participación en diferentes actividades organizadas por institucións ou colectivos que teñan por obxecto divulgar o coñecemento científico e as novas tecnoloxías.
- Colaboración con outros departamentos e cos diferentes equipos: Tics, Extraescolares, Biblioteca e Dinamización nas actividades que se realicen durante o curso.
- Realizaránse todas aquelas actividades que poidan xurdir o longo do curso que estean relacionadas coa materia e o Departamento considere de interese para o noso alumnado.

8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro

Indicadores de logro
Preparación do ensino da materia:
Creación dun ambiente propicio para a aprendizaxe
Ensin para a aprendizaxe de todo o alumnado
Responsabilidade profesional como profesor

Descrición:

Para avaliar os indicadores de logro empregaranse táboas de indicadores que recollan os seguintes aspectos:

Preparación do ensino da materia:

- Domina os contidos da materia e o marco curricular.
- Domina a didáctica da materia.
- Organiza os contidos de xeito coherente coas peculiaridades dos alumnos.
- As estratexias de avaliación permiten demostrar a todo o alumnado o aprendido.

Creación dun ambiente propicio para a aprendizaxe:

- Establece e mantén un clima de equidade, confianza, solidariedade e respecto na aula.
- Establece un ambiente organizado de traballo e dispón de recursos en función das aprendizaxes.

Ensin para a aprendizaxe de todo o alumnado:

- Comunica de forma clara e precisa os obxectivos e contidos da materia.
- As estratexias de ensino son motivadoras e significativas para o alumnado.
- Avalía e recolle o proceso de comprensión e ampliación dos contidos por parte do alumnado.

Responsabilidade profesional como profesor:

- O profesor reflexiona sistemáticamente sobre a súa práctica.
- Constrúe relacións profesionais e de equipo cos seus compañeiros.
- Propicia relacións de colaboración cos pais.
- Manexa información actualizada sobre a súa profesión, o sistema educativo e a normativa vixente.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

A programación será revisada durante todo o curso.

En cada reunión de departamento faranse propostas de mellora e realizaranse as modificacións que se consideren necesarias.

Ao finalizar o curso en xuño o departamento elaborará unha memoria final onde se recollerán os seguintes aspectos:

- Porcentaxe de cumprimento da programación
- Xustificación da parte da programación non impartida

- Modificacións introducidas durante o curso
- Motivos das modificacións feitas
- Propostas de mellora cara o curso seguinte.
- Análise dos resultados das avaliacións en relación cos cursos anteriores.

9. Outros apartados