

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15032923	IES de Carral	Carral	2023/2024

Área/materia/ámbito

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

Réxime

Réxime xeral-ordinario

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	8
4.2. Materiais e recursos didácticos	9
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	9
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	11
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	12
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	13
9. Outros apartados	13

1. Introducción

A educación dixital desenvolve un papel fundamental na sociedade actual, porque proporcionan un conxunto de coñecementos e de técnicas que permiten satisfacer as necesidades individuais e colectivas. Neste sentido, a Educación Dixital achégalle ao currículo a capacidade de analizar e redeseñar a relación entre dispositivos tecnolóxicos e necesidades sociais, ámbito no que a innovación e a condición de inmediateza que lle son propias dotan esta materia dunha grande relevancia educativa.

Como noutras materias que tratan aspectos tecnolóxicos, nesta intégranse coñecementos de carácter matemático e científico, ademais de que é frecuente que os conceptos e destrezas adquiridos se utilicen para resolver problemas específicos doutras disciplinas. Un enfoque interdisciplinar, xa que logo, favorecerá a conexión con outras materias e mesmo con diversos temas de actualidade.

Desde o punto de vista metodolóxico, a materia de Educación dixital admite tratamentos moi diversos, porque serven tanto para integrar as restantes materias do currículo como para afondar en aspectos moi específicos, como a programación ou as comunicacións, sen esquecer que son especialmente indicadas para reflexionar sobre os temas tecnolóxicos e de actualidade.

Esta materia caracterízase pola realización de actividades nas que se desenvolven destrezas técnicas para acceder ás redes de información, que tamén se comparte, e se utilizan aplicacións informáticas de propósito xeral. Neste contexto, a iniciativa, a colaboración e o respecto polas normas de seguridade e polos dereitos dos colectivos relacionados coa cultura ou coa produción de programas informáticos son tan importantes como o dominio dos recursos informáticos e das redes de comunicacións.

Esta materia ofrece un inmenso potencial para axudar a comprender o contorno social e para desenvolver un conxunto de competencias relacionadas tanto co contexto profesional como coas formas que a participación cidadá está a adoptar no contexto da Educación Dixital, que afectan por igual os ámbitos social e do desenvolvemento persoal.

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.				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	

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Dispositivos dixitais e sistemas operativos	Configuración de dispositivos dixitais e sistemas operativos	5	5	X	X	X
2	Creación e edición de imaxe dixital.	Tratamento de imaxe dixital e deseño gráfico.	15	15		X	X
3	Creación e edición de documentos de texto.	Elaboración de textos atendendo a formato, presentación e contido.	15	15	X	X	X
4	Creación e edición de follas de cálculo	Elaboración, análise e interpretación de follas de cálculo, gráficos e informes	15	15		X	X
5	Creación e edición de presentacións dixitais	Elaboración de presentacións dixitais con elementos multimedia.	15	15		X	X
6	Creación e publicación de contidos na rede.	Colaboración en rede	5	9		X	X
7	Programación	Programación, desenvolvemento e programas.	25	23			X
8	Ética e seguridade dixital	A pegada dixital e seguridade na rede	5	8			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Dispositivos dixitais e sistemas operativos	5

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	Identificar os elementos que configuran un equipamento informático e a súa función no conxunto.	TI	100
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Configurar un sistema operativo en función das súas necesidades persoais.		
CA1.3 - Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.	Organizar a información de maneira segura e eficaz.		

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

Contidos

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	Cración e edición de imaxe dixital.	15

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.	Identificar os formatos de arquivos máis utilizados e realizar tratamento básico de imaxe dixital.	TI	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. - Tratamento básico da imaxe dixital. 	

UD	Título da UD	Duración
3	Creación e edición de documentos de texto.	15

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.	Producir documentos con aplicacións ofimáticas, incorporando gráficos, aplicando estilos e formatos e índices interactivos.	PE	100

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

Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> - Tratamento básico da imaxe dixital. - Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia. 	

Contidos	
- Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.	

UD	Título da UD	Duración
4	Creación e edición de follas de cálculo	15

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.	Realizar operacións básicas en follas de cálculo. Crear gráficos.	PE	100

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

Contidos	
- Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital.	
- Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos.	

UD	Título da UD	Duración
5	Creación e edición de presentacións dixitais	15

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.	Crear presentacións dixitais, integrando elementos multimedia.	TI	100

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

Contidos	
- Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital.	
- Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia.	

UD	Título da UD	Duración
6	Creación e publicación de contidos na rede.	9

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Compartir e publicar contidos na Rede.	TI	100

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

Contidos
- Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
7	Programación	23

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	Utilizar unha contorna de programación gráfica.	PE	50
CA3.2 - Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles.	TI	50

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.

UD	Título da UD	Duración
8	Ética e seguridade dixital	8

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.	Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet.	TI	100
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	Xestionar contrasinais.		
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.	Identificar situacións que representan unha ameaza na rede.		
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.	Usar recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.		

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.

4.1. Concrecións metodolóxicas

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

Os traballos prácticos serán propostas pechadas nos que o alumnado terá a oportunidade de levar a cabo determinadas tarefas mentres explora, descobre, experimenta, aplica e reflexiona sobre o que fai, o que favorecerá a súa implicación no proceso de aprendizaxe e fará que este sexa máis significativo e duradeiro.

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

Realizaranse pequenos problemas sobre aspectos auxiliares ou complementarios que se baseen na estimación dos valores das magnitudes tecnolóxicas e na utilización do cálculo mental. A comparación dos resultados coas estimacións, o rigor na realización dos cálculos e o uso correcto das unidades de medida incidirán positivamente na mellora da competencia matemática.

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

Promoverase a asignación paritaria de papeis ou funcións específicas na realización de tarefas en grupo.

Intentarase integrar o uso das tecnoloxías da información e da comunicación como ferramentas ou medios que facilitan o traballo, non como un fin en si mesmas.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Ordenador e dispositivos dixitais.
Sotware de uso xeral e específico.
Materiais e recursos de creación propia.
Pizarra dixital.
Aula virtual do centro.

Cada alumno/a tendrá acceso en todas as clases a un computador, no que se atopen instalados todos os programas utilizados ao logo do curso e disporá tamén de conexión de Internet.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Durante as primeiras sesións do curso debe avaliarse o nivel de partida do alumnado en coñecementos básicos, que necesitarán como base de apoio ou ferramenta de traballo para construír novo coñecemento e en función dos resultados da devandita avaliación quizais se deba tomar a decisión de lembrar os devanditos coñecementos. A propia avaliación inicial pode servir de recordatorio e punto de arranque, podendo realizarse por escrito ou verbalmente promovendo a participación do grupo.

Convén prestar atención e ter en conta os informes individualizados que nos remite o departamento de orientación. Con independencia da avaliación inicial realizada nas primeiras sesións do curso, a criterio do docente pódese realizar unha avaliación inicial en calquera outras sesións do curso, xa sexa porque así se estima oportuno debido aos novos contidos que se abordarán, ou debido ao tempo que transcorreu desde que o alumnado tivo contacto cos mesmos.

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	UD 7	UD 8	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	5	15	15	15	15	5	25	5	100
Proba escrita	0	0	100	100	0	0	50	0	42
Táboa de indicadores	100	100	0	0	100	100	50	100	58

Criterios de cualificación:

A avaliación será continua, polo tanto en cada unha das avaliacións inclúranse contidos a avaliar das avaliacións precedentes.

Poderase ter en conta na cualificación do alumnado:

- Probas escritas ou orais tanto teóricas como prácticas.
- Traballos en grupo e individuais realizados principalmente na aula, a adecuación ás condicións que deben de

cumprir os devanditos traballos e a calidade destes determinará a nota dos mesmos. Se temos en conta o caderno individual será no referente a tarefas concretas que deban presentar, podendo valorar a presentación, vocabulario, expresión gráfica e puntualidade.

Na observación diaria e dos traballos de aula recolleranse aspectos como a adecuación ás condicións que deben de cumprir os traballos; a utilización adecuada, coidadosa e ordenada de ferramentas, maquinas e aparatos en xeral; as actitudes positivas de intervención activa na aula.

O alumnado deberá se coidadoso e ordenado na utilización de ferramentas, maquinas e aparatos en xeral, de non selo en casos reiterados ou graves podería ocasionar a exclusión da realización das actividades prácticas.

Determinación da nota de cada avaliación:

Nota avaliación = 50% Nota exames + 50% Nota Prácticas ou traballos+ Notas observación diaria.

- Nota observación diaria = $\pm 0,25$ puntos por boa ou mala nota ata ± 1 puntos como máximo en cada avaliación.
- O peso da nota de exames na nota de avaliación poderá ser inferior ó 50%, a criterio do profesorado da materia e previo aviso ao alumnado.

Determinación da nota final do curso en caso de aprobar a terceira avaliación:

En caso de aprobar a terceira avaliación será a mellor nota das seguintes:

- Nota da terceira avaliación ou
- 10% Nota primeira avaliación+30% Nota segunda avaliación+60% Nota terceira avaliación.

A nota que figurará nos boletíns de notas será a da avaliación correspondente redondeada.

O alumnado que superou a terceira avaliación non poderá presentarse ao exame de recuperación final co fin de subir nota, por ser un exame de mínimos que non serve para subir nota por encima do aprobado.

Criterios de recuperación:

En caso de suspender a terceira avaliación será a mellor nota das seguintes:

- Nota da terceira avaliación ou
- Nota da proba de recuperación final, que de superala a nota será aprobado (5) por ser unha proba de mínimos que non serve para subir nota por encima do aprobado.

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

No curso 2023/2024 non temos alumnado de 4º de ESO que teña a materia Educación Dixital de 3º de ESO pendente de aprobar. No caso de que se incorpore algunha persoa coa materia de Educación Dixital pendente de superar de cursos anteriores, deberá realizar as seguintes actividades:

- Boletín de tarefas:

O alumnado deberá entregar con dúas semanas de antelación á realización da proba de avaliación o boletín de tarefas proposto polo Dpto. de Tecnoloxía.

En principio está previsto un boletín a principios de curso. De ser entregado no prazo indicado, o Dpto. de Tecnoloxía corraxirao (que non completará) e devolverá para que poida ser utilizado como fonte de información para a preparación das probas escritas.

O alumnado, como sempre, ten a súa disposición o profesorado do Dpto. de Tecnoloxía para a resolución de dúbidas.

- Probas de avaliación na datas que dispoña a dirección do centro:

Para aprobar a materia o alumnado deberá superar unha proba na data que dispoña a dirección do centro.

Ao longo do curso celebrarase varias probas de avaliación nas datas que dispoña a dirección do centro, para aprobar a materia o alumnado deberá superar unha proba cunha nota superior a 5 sobre 10. Aprobada unha das probas de avaliación o alumnado quedará aprobado e exento da realización de probas de avaliación posteriores para a superación da materia pendente.

As probas de avaliación constarán:

- Nun 50% de cuestións teórico-prácticas breves e tarefas idénticas, salvo nos datos aportados, aos dos boletíns de tarefas propostos previamente polo Dpto. de Tecnoloxía para preparar a proba.
- O 50% restante da proba de avaliación constará de cuestións e problemas relacionados coa materia á que fan referencia os devanditos boletíns.

6. Medidas de atención á diversidade

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

Graduar a dificultade das tarefas propostas, de forma que todo o alumnado poda atopar espazos de resposta máis ou menos amplos.

Formar grupos de traballo heteroxéneos.

Propor actividades complementarias afíns ás actividades que se estén tratando.

Posibilitar proxectos alternativos que contemplen os contidos esenciais.

Adecuación da organización e xestión da aula ás características do alumnado.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Comunicación educada nas distintas canles utilizadas: verbal, escrita, visual...	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Emprendemento social e empresarial	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.3 - Fomento do espírito crítico e científico	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.4 - Educación emocional e en valores	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Igualdade de xénero	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.6 - Creatividade	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.7 - Educación para a saúde	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.8 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.9 - Respeto mutuo e cooperación entre iguais	X	X	X	X	X	X	X	X

Observacións:

Emprendemento social e empresarial: Desenvolvemento de proxectos.
 Espírito crítico e científico: Procura de información e a investigación nas tarefas e proxectos.
 Educación emocional e en valores: Contidos sobre seguridade na rede e benestar dixital. O desenvolvemento de proxectos fomentará o traballo en equipo.
 Igualdade de xénero: Buscarase o reparto axeitado de roles no traballo colaborativo en grupos á hora de desenvolver proxectos, evitando nos proxectos os sesgos de xénero, e aplicando criterios de igualdade.
 Creatividade: Desenvolvemento de proxectos.
 Educación para a saúde: Contidos relacionados co benestar dixital, tan importante para conservar a saúde emocional na actualidade.
 Educación para a sostibilidade e o consumo responsable: Contidos sobre tecnoloxía sostible, respecto pola propiedade intelectual na elaboración de contidos e aplicación de criterios de sostibilidade.
 Respecto mutuo: contidos relacionados coa etiqueta dixital. Este respecto e a cooperación entre iguais serán fundamentais no traballo en equipo no desenvolvemento de proxectos.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Non temos prevista ningunha actividade extraescolar e complementaria.	Non procede descrición.	X	X	X

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

Indicadores de logro
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
Desenvolvemento dos contidos.
Consecución dos obxectivos.
Metodoloxía empregada
As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
Medidas de atención á diversidade
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender ás necesidades de todo o alumnado.
Clima de traballo na aula
Implicación e motivación do alumnado en xeral.
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
Facilitouse ao alumnado e as familias o coñecemento dos criterios de avaliación e calificación do curso ao comezo do mesmo.

Outros
Resultados académicos.

Descrición:

O proceso de ensino e práctica docente avaliarase continuamente durante a propia práctica docente e en particular ao final do curso tendo en conta o grao de:

- Desenvolvemento dos contidos.
- Consecución dos obxectivos.
- Resultados académicos.
- Implicación e motivación do alumnado en xeral.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

Farase un seguimento da programación didáctica ao final de cada avaliación e ao final do curso escolar, nas reunións de departamento que terán lugar ao longo do curso escolar. Como resultado da avaliación da programación evaluaránse as propostas de mellora, de telas, e poderanse adaptar a secuenciación dos contidos ás circunstancias particulares da práctica docente do presente curso.

9. Outros apartados