

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15021767	IES Plurilingüe Castro da Uz	As Pontes de García Rodríguez	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	4
3.1. Relación de unidades didácticas	5
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	5
4.1. Concrecións metodolóxicas	9
4.2. Materiais e recursos didácticos	10
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	11
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	11
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	14
6. Medidas de atención á diversidade	15
7.1. Concreción dos elementos transversais	16
7.2. Actividades complementarias	16
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	17
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	18
9. Outros apartados	18

1. Introducción

A educación dixital desenvolve un papel fundamental na sociedade actual porque proporciona un conxunto de coñecementos e de técnicas que permiten satisfacer as necesidades individuais e colectivas. Neste sentido, esta materia achégalle ao currículo a capacidade de analizar e redeseñar a relación entre os dispositivos tecnolóxicos e as necesidades sociais, ámbito no que a innovación e a constante renovación que lle son propias dotan esta materia dunha gran relevancia educativa. Na resolución de problemas con ferramentas dixitais conxúganse, ademais da innovación, elementos como o traballo en equipo ou o carácter emprendedor, que son imprescindibles para formar unha cidadanía autónoma e competente. Ademais, o coñecemento das tecnoloxías da información proporciona unha imprescindible perspectiva científico-tecnolóxica sobre a necesidade de construír unha sociedade formada por unha cidadanía crítica con respecto ao que acontece arredor dela. Como noutras materias que tratan aspectos tecnolóxicos, nesta intégranse coñecementos de carácter matemático e científico dándolle un enfoque interdisciplinar á materia.

Empregarase unha metodoloxía que contribúa ao desenvolvemento das competencias clave. Neste sentido, a comunicación lingüística desenvolverase na medida en que o alumnado adquira 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, tecnoloxía e enxeñería alcanzaranse configurando e administrando máquinas e sistemas operativos, aplicando técnicas de tratamento e almacenamento de datos ou asumindo hábitos seguros no contexto das redes de comunicación, competencias que tamén se favorecen analizando o funcionamento de programas, aplicacións e sistemas operativos, ou mediante a análise e a valoración das repercusións dos hábitos sociais en internet. A competencia dixital, que é a específica desta materia, desenvolverase co emprego constante das ferramentas dixitais para procurar e almacenar información, obter e presentar datos, simular sistemas, así como na elaboración de programas ou utilidades informáticas que sirvan para resolver problemas.

Para que o alumnado poida aprender a aprender, as actividades permitiránlle 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 cidadá alcanzaranse procurando que o alumnado traballe en equipo, interactúe con outras persoas de forma democrática, e respecte a diversidade e as normas, reflexionando sobre a súa pegada dixital e analizando a interacción entre o desenvolvemento da dixitalización e os cambios socioeconómicos e culturais que produce. O sentido de iniciativa e espírito emprendedor conséguense 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. A conciencia e as expresións culturais reflíctense na análise da influencia dos fitos técnicos da dixitalización en distintas culturas e no seu desenvolvemento e progreso.

A materia de Educación Dixital trata de achegarlle ao alumnado as habilidades necesarias para adaptarse aos cambios no ámbito dixital. Deste xeito, estrutúrase en catro bloques: «Dispositivos dixitais e sistemas operativos», «Creación e edición de información e contidos dixitais», «Pensamento computacional» e «Ética e seguridade dixital», os cales tratan aspectos moi relacionados entre si, que son necesarios para que o alumnado poida desenvolverse con soltura e seguridade nos ámbitos profesional e persoal. O bloque de «Dispositivos dixitais e sistemas operativos» afonda en aspectos de configuración básica e organización da información nos diferentes dispositivos dixitais cos que as persoas usuarias deben familiarizarse para utilizar computadores e aplicacións así como outros dispositivos hoxe imprescindibles (teléfonos intelixentes, tabletas?). Tamén aborda as posibilidades de conectividade das ferramentas dixitais para a xestión da información e a comunicación na Rede.

O bloque de «Creación e edición de información e contidos dixitais» trata os aspectos que poden necesitarse para producir documentos e difundilos, ademais dalgúns temas relacionados co soporte das publicacións, como son o tratamento de datos, a xeración de informes e a incorporación de elementos gráficos e audiovisuais nos documentos. Incídese na importancia das ferramentas que permitan o traballo colaborativo na Rede. Empregarase unha metodoloxía práctica que permita a adquisición de coñecementos, destrezas e actitudes que permitan a creación e reutilización de contidos dixitais, mantendo unha actitude crítica coa información e de respecto cos dereitos de autor e a propiedade intelectual. Finalmente, búscase a obtención de habilidades para comunicar e publicar os contidos creados cunha actitude de participación e respecto.

O bloque «Pensamento computacional» afonda no proceso de resolución de problemas cotiás mediante o uso dos conceptos fundamentais da programación, para deseñar programas que permitan dar solucións a problemas do mundo real e que, ao tempo, poidan ser usados no mundo de Internet. Preténdese, polo tanto, que o alumnado mellore a súa competencia á hora de desenvolver aplicacións para resolver problemas, desde unha actitude emprendedora, creativa e ética.

Finalmente, o bloque «Ética e seguridade dixital» introduce o alumnado na importancia da competencia dixital na

sociedade actual. Busca que o alumnado coñeza e poña en práctica medidas preventivas para facerlles fronte aos posibles riscos e ameazas aos que os dispositivos, os datos e as persoas están expostos nun mundo no que se interactúa constantemente en contornas dixitais. Pon especial énfase en facer consciente o alumnado da importancia de coidar a identidade, a reputación, a privacidade dos datos e a pegada dixital que se deixa na rede. Abordaranse, polo tanto, problemas como o ciberacoso, a suplantación de identidades, os contidos inadecuados e o abuso nos tempos do uso das tecnoloxías, asuntos, todos eles, que poden supoñer ameazas para o benestar psicolóxico do alumnado. Trátase, en fin, dun bloque de natureza eminentemente actitudinal dirixido a promover estratexias que lle permitan ao alumnado tomar conciencia desta realidade e xerar actitudes de prevención e protección, á vez que promover o respecto polos demais.

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	PROCESADOR DE TEXTOS E PRESENTACIÓNS.	Produción de documentos con aplicacións ofimáticas. Procesador de textos.	22	29	X		
2	FOLLA DE CÁLCULO	Operacións básicas con folha de cálculo. Creación de gráficos e elaboración de informes sinxelos.	14	15	X		
3	EDICIÓN DE FOTOGRAFÍA	Tratamento básico de imaxe dixital. Emprego de software libre de tratamento de imaxe dixital:GIMP	14	15		X	
4	CREACIÓN DE CONTIDOS E APRENDIZAXE COLABORATIVO EN REDE	Creación de contidos en distintas plataformas dixitais. Aprendizaxe colaborativo en rede.	10	10		X	
5	INICIACIÓN Á PROGRAMACIÓN	Estructuras básicas de programación. Lóxica de programación. Algoritmos e diagramas de fluxo. Emprego de datos, constantes e variables. Desenvolvemento de aplicacións con programas como Scratch o Applinventor para o desenvolvemento de programas para computadores e outros dispositivos dixitais como móbiles.	12	12		X	
6	ARQUITECTURA DE ORDENADORES E SISTEMAS OPERATIVOS	Arquitectura de ordenadores. Sistemas operativos. Almacenamento de información e copias de seguridade	14	10			X
7	ÉTICA E SEGURIDADE DIXITAL	Seguridade de dispositivos. Seguridade na rede. Xestión de contrasinais. Situacións de violencia e risco na rede. Medidas para un uso seguro de dispositivos dixitais en rede. Pegada dixital. Licenzas e contidos de dominio público	14	14			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	PROCESADOR DE TEXTOS E PRESENTACIÓNS.	29

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.	Empregar as funcións básicas dun procesador de textos para a creación de documentos. Formatos, inserción de imaxes e gráficos, esquemas, viñetas, etc Realizar presentacións con distintos programas, con imaxes, esquemas, enlaces, vídeos..	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. - 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.	

UD	Título da UD	Duración
2	FOLLA 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 unha folla de cálculo (Calc) Creación de Gráficos de columnas e sectores a partir de unha táboa de datos en calc.	TI	100

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

Contidos	
- Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos.	

UD	Título da UD	Duración
3	EDICIÓN DE FOTOGRAFÍA	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.	Empregar as ferramentas básicas do programa de edición de fotografía GIMP para a edición de imaxes dunha maneira creativa.	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
4	CREACIÓN DE CONTIDOS E APRENDIZAXE COLABORATIVO EN REDE	10

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.	Empregar aplicacións como blogger para a creación de contido dixital de maneira creativa. Empregar ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe en rede.	TI	100
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Realizar colaboracións en rede, interactuando en plataformas dixitais. Manter unha actitude de interese, participación. Seguir criterios de seguridade no emprego destas plataformas.		

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	INICIACIÓN Á PROGRAMACIÓN	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	Saber o que é un algoritmo. Crear algoritmos e desenvolveilos de maneira axeitada a través de diagramas de fluxo empregando a simboloxía axeitada.	TI	100
CA3.2 - Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Empregar aplicacións de programación gráfica como Scratch e App Inventor para o desenvolvemento de aplicacións sinxelas no ordenador e para outros dispositivos como móbiles.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - 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
6	ARQUITECTURA DE ORDENADORES E SISTEMAS OPERATIVOS	10

Cráterios 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 principais compoñentes dun ordenador e a súa función no conxunto.	TI	100
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Coñecer as características dos diferentes sistemas operativos. Saber como configuralos.		
CA1.3 - Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.	Coñecer as operacións básicas de organización da información. Recoñecer a importancia de realizar copias de seguridade e saber como realizalas.		

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
7	ÉTICA E SEGURIDADE DIXITAL	14

Cráterios 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.	Coñecer o que é a pegada dixital e saber como protexer os nosos datos na rede. Saber configurar as condicións de privacidade en redes sociais e espazos virtuais de traballo.	TI	100
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	Coñecer as condicións que ten que cumprir un contrasinal para ser seguro e saber xestionar un contrasinal.		
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.	Coñecer os principais tipos de malware e ameazas na rede. Coñecer os medios que temos para loitar contra esas ameazas. Valorar a necesidade dun uso seguro da rede.		

Criterios 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.	Diferenciar entre contidos de dominio público e contidos con licenzas. Tipos de licenzas. Valorar a importancia dos dereitos de autoría dende un punto de vista ético.		

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

A materia ten un carácter eminentemente práctico

A metodoloxía empleada basearase na resolución de problemas con ferramentas dixitais conxúgandose, ademais da innovación, elementos como o traballo en equipo ou o carácter emprendedor. Ademais daráselle un enfoque interdisciplinar, favorecendo a conexión con outras materias xa que é frecuente que as ferramentas dixitais se utilicen para resolver problemas específicos doutras disciplinas.

A metodoloxía irá encamiñada a tratar de asentarse de xeito gradual e progresivo as aprendizaxes que lle faciliten ao alumnado o logro dos obxectivos da materia e, en combinación co resto de materias, unha adecuada adquisición das competencias clave e o logro dos obxectivos da etapa.

No deseño das actividades, considerarase a relación existente entre os obxectivos da materia e as competencias clave a través dos descritores operativos do perfil de saída e as liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe.

Seguiranse as seguintes estratexias metodolóxicas no proceso de ensino e aprendizaxe para a materia:

O uso de distintos métodos que teñan en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe do alumnado, favorezan a capacidade de aprender por si mesmos e promovan o traballo en equipo con perspectiva de xénero, mediante a realización de tarefas prácticas ou mediante retos aos cales o alumnado ten que atoparlles unha solución.

-A realización de proxectos significativos para o alumnado e a resolución colaborativa de problemas, reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade, promovendo a participación do alumnado cunha visión integral da disciplina e reducindo a fenda dixital e de xénero en condicións de igualdade.

-A énfase na atención á diversidade do alumnado, na atención individualizada, na prevención das dificultades de aprendizaxe e na posta en práctica de mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten estas dificultades, aproveitando os recursos dixitais de xeito que favorezan a aprendizaxe persoal dese alumnado.

É moi característico desta área o ter diferentes ritmos de aprendizaxe polo que se terán actividades de ampliación para aquel alumnado que teña un ritmo de aprendizaxe máis rápido e prestarase apoio na aula a aquel alumnado cun ritmo máis lento que os seus compañeiros/as.

-Empregaranse estratexias para traballar transversalmente a comprensión lectora, a expresión oral e escrita, a comunicación audiovisual, a competencia dixital(que xa é propia da área), o fomento da creatividade, do espírito científico e do emprendemento.

- Usaranse metodoloxías activas con traballos prácticos, para coñecer e configurar os distintos dispositivos dixitais de uso cotián.

- Empregaranse métodos procedementais no desenvolvemento de proxectos que integren varios bloques de contidos e que conduzan á adquisición de coñecementos, destrezas e actitudes dixitais por parte do alumnado.

- A realización de proxectos creativos permitirán mellorar as destrezas para escoller e utilizar as ferramentas máis axeitadas para producir documentos dixitais de diversos tipos e sempre respectando as licenzas e dereitos de autor.

- Desenvolveranse actividades e proxectos que terán por obxectivo a creación de aplicacións sinxelas que resolvan problemas, afondando no coñecemento do pensamento computacional.

-A difusión dos contidos dixitais creados en plataformas dixitais farase promovendo a liberdade de expresión, o respecto polos demais e aplicando as normas da etiqueta dixital.

- Farase especial fincaxe na transmisión ao alumnado da necesidade dun uso responsable, seguro e ético das tecnoloxías dixitais para aprender ao longo da vida e reflexionar de forma crítica sobre a sociedade dixital para afrontar situacións e problemas actuais atendendo á diversidade e sen prexuízos de diferentes razas, linguas, sexos, ideas políticas, relixións etc.

No desenvolvemento das sesións o alumnado empregará prácticas elaboradas pola profesora que se pondrán a disposición dos alumnos/as a través da Aula Virtual da materia. O alumnado entregará as prácticas tamén a través desta plataforma.

A estratexia para impartir os contidos será a de unhas primeiras actividades explicativas e de introdución por parte da profesora para que, posteriormente sexa o propio alumnado o que vaia desenvolvendo os contidos a través de preguntas e prácticas guiadas. Haberá actividades comúns de realización obrigatoria por parte de todo o alumnado. Actividades de reforzo para aquel alumnado que teña dificultades na adquisición dalgunhas competencias e actividades de ampliación para aquel alumnado cun ritmo de aprendizaxe máis rápido, tratando sempre de manter a motivación do alumnado.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
aula de informática con 18 ordenadores (un ordenador para cada alumno/a)
ordenador da profesora con canón proxector
biblioteca de libros de texto e algúns manuais para consulta do profesor/a e alumnado
Aula Virtual da materia
Prácticas elaboradas pola profesora
Software específico: programas CAD (LibreCad), paquete ofimático Libreoffice, Paint, Gimp, Scratch, AppInventor, etc.

Os recursos teñen a finalidade de mellorar o proceso de ensinanza-aprendizaxe. Calquera material ou idea que facilite e mellore o proceso de aprendizaxe do alumno pode considerarse como recurso.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Nos primeiros días do curso escolar en setembro realizarase unha proba específica sinxela para avaliar o grao de adquisición das competencias clave e obxectivos en cursos anteriores e que se consideran imprescindibles para construír as novas aprendizaxes propias da materia.

Esta proba non terá repercusión na cualificación. Ademais da avaliación inicial, mediante observación directa na clase, tamén se recollerá información das peculiaridades da forma de aprender de cada alumno/a (habilidades, estratexias e destrezas desenvolvidas, é dicir, manexo de procedementos, autonomía no manexo do ordenador e das plataformas de ensino, etc) así como información sobre o grao de integración social do alumnado (consigo mesmo, cos compañeiros e compañeiras e co profesorado).

O deseño da avaliación inicial está dirixido a detectar ao alumnado que precisa da aplicación de medidas, tanto a nivel individual como a nivel colectivo. Unha vez detectado o alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, estableceranse as medidas apropiadas para dar resposta ás necesidades deste alumnado:

Atención individual para a realización das tarefas

Subministración de material de apoio na aula.

Ampliación de tempo na realización de probas e/ou das prácticas diarias

Adaptación curricular individualizada significativa de ser o caso

Adaptación curricular non significativa de ser o caso

Hai que ter en conta que aparte deste alumnado, a diversidade na aula é moi ampla (diversidade de capacidades, intereses, motivacións..) e dende a área de Educación dixital tratarase de atender a esta diversidade a través da realización de:

Actividades variadas: comprensión, expresión verbal e gráfica, resolución de problemas, busca e selección da información, etc.

Actividades de reforzo e ampliación, tendo en conta o ritmo de aprendizaxe de cada alumno e alumna.

Emprego de diferentes estratexias didácticas, diferentes instrumentos de avaliación, etc.

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	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	22	14	14	10	12	14	14	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100	100	100	100	100

Criterios de cualificación:

Ao ser unha materia eminentemente práctica, a entrega das actividades e prácticas será a ferramenta principal á hora de avaliar ao alumnado. Deberán entregar cada avaliación un número de prácticas mínimo e obrigatorio establecido polo departamento.

Nesta materia tamén poderá haber probas obxectivas de coñecementos en algunhas Unidades se o precisa a

profesora aínda que non será a práctica habitual. O seu peso na nota global se indicará ó alumnado antes da súa realización. A profesora pode decidir facer algún proxecto ou práctica non guiada que sexa síntese dos contidos explicados nunha determinada unidade didáctica, sempre respondendo a criterios obxectivos como pode ser avaliar o grao de autonomía do alumno/a, comprobar o grao de adquisición de contidos, etc. Neste caso ditas prácticas terán un peso diferente na avaliación final.

É necesaria a entrega de todas as prácticas, salvo causa debidamente xustificada, para aprobar a avaliación.

No caso de que perdan os arquivos por calquera razón (incluída o fallo do ordenador onde traballan) non poderán aprobar a materia, xa que teñen que ter gravados os arquivos noutros soportes ou na nube. Os programas que usaremos no departamento serán maioritariamente de software libre para que o alumnado poda instalalo sen custe algún nos equipos dos seus fogares se o desexan.

Non se admitirán arquivos feitos nun formato que non sexa o pedido e consideraranse non entregados .

De forma xeral aplicaranse os seguintes porcentaxes:

70 % Correcta realización das prácticas, probas e traballos propostos polo profesor na aula.

30% Actitude cara a materia, respecto polo grupo e uso correcto de todos os recursos empregados.

A cualificación final na avaliación final de xuño será a media aritmética das cualificacións obtidas nas tres avaliacións parciais. É necesario ter unha cualificación igual ou superior a 5 en cada avaliación parcial para poder aprobar a materia.

É necesario ter unha cualificación mínima de 5 para aprobar cada avaliación parcial. Á hora de establecer a cualificación tanto na avaliación final como nas avaliacións

parciais, aplicaranse as regras de redondeo de tal maneira que se a parte decimal é un número inferior a 5 quedará a cualificación correspondente á parte enteira e se a parte decimal é un número superior a 5 redondearase a parte enteira ao número seguinte.

RECUPERACIÓN

O alumnado que non supere algunha das avaliacións parciais, terá opción a unha recuperación que consistirá na entrega das prácticas non realizadas e/ou non superadas nesa avaliación e/ou terá que facer unha proba de recuperación segundo determine a profesora.

É necesario ter unha cualificación mínima de 5 en cada avaliación parcial para poder aprobar o curso.

A cualificación da avaliación final de xuño será a media aritmética das notas das tres avaliacións parciais, sempre que as tres teñan unha nota igual ou superior a 5.

A media das tres avaliacións farase coas notas reais do alumnado antes do redondeo.

Aplicaranse as mesmas regras de redondeo que nas cualificacións das avaliacións.

Aínda que a sesión da avaliación parcial do terceiro trimestre coincide coa sesión de avaliación final, o alumno/a terá unha cualificación para esa terceira avaliación (independiente da cualificación final), da que será informado/a no mes de xuño, e que será considerada co mesmo peso que as outras dúas avaliacións parciais no cálculo da cualificación final de xuño.

Para o cálculo da cualificación da avaliación final de xuño aplicaranse as mesmas regras de redondeo que na

obtención das cualificacións das avaliacións parciais. Aquel alumnado que non supere a materia despois de facer a media das tres avaliacións parciais, no mes de xuño terán a posibilidade de facer una proba final de recuperación daquelas avaliacións non superadas. Este exame será unha proba escrita baseada nos contidos correspondentes ás avaliacións suspensas. A nota final será a media aritmética das cualificacións das avaliacións que tivese superadas durante o curso e as que realice no exame global de xuño, sempre cumprindo os mínimos antes establecidos.

Criterios de recuperación:

No caso de que algún alumno/a non supere unha avaliación, o alumno/a deberá facer unha proba de recuperación que poderá ser escrita ou a ordenador sobre os contidos non superados. Tamén deberá entregar aquelas prácticas con cualificación inferior a 5 ou que non foron entregadas.

Os criterios de calificación serán os mesmos que se aplicaron para a avaliación.

No caso de que na recuperación a cualificación sexa inferior a 5 e algún alumno/a non supere algunha das avaliacións, na avaliación ordinaria de xuño terá que presentarse a unha proba que poderá consistir en preguntas cortas por escrito ou actividades a realizar no ordenador. Esa proba será só dos contidos non superados. A profesora pode decidir empregar outros instrumentos de avaliación sempre tendo en conta criterio obxectivos como pode ser adaptación ás capacidades do alumno/a etc.

A súa cualificación final será a media aritmética das cualificacións das avaliacións aprobadas e esa cualificación.

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

O alumnado que teña pendente a materia de Educación Dixital seguirá o seguinte plan de traballo:

Convocarase no mes de outubro ao alumnado para informarlles dos contidos que terán que preparar, as tarefas/exames que terán que realizar para poder aprobar a materia e dos criterios de avaliación e cualificación a aplicar.

O alumno/a será matriculado na Aula Virtual e será alí onde teña á súa disposición as prácticas a realizar e será tamén por este medio por onde entregará no prazo establecido as súas prácticas.

Os contidos da materia dividiránse en dúas partes:

Realizarán actividades que abordan os contidos da materia traballados durante o curso anterior. A cualificación obtida nestes exercicios para cada parte suporá o 70% da cualificación final desa parte. As prácticas deberán ser entregadas a través da Aula Virtual no prazo establecido, non permitindo a entrega noutras datas a no ser por causa debidamente xustificada.

Realizaranse dous exames parciais obrigatorios, un para cada unha das partes en que se dividiu a materia e estarán baseados tamén nos contidos, criterios de avaliación e competencias clave do currículo. A nota desta proba (exame) suporá o 30% da cualificación final desa parte.

Os tutores/as de cada grupo serán informados para o seu coñecemento, e se o consideran oportuno, para que remitan

aos pais/nais ou titores legais dos alumnos/as e así estean informados. Considerarase recuperada a materia se a cualificación final obtida despois de facer a ponderación da nota de exames e boletíns en cada unha das partes, é igual ou superior a 5.

Para recuperar a materia é necesario sacar unha cualificación igual ou superior a 5 nas dúas partes. A cualificación final obterase facendo unha media aritmética da cualificación obtida en cada unha das partes.

Aqueles alumnos/as que non recuperen a materia terán a posibilidade de facelo nunha proba final que se celebrará no mes de maio. Aqueles alumnos/as que non superen unha das partes terán que realizar a proba só dos contidos relacionados coa parte non aprobada.

A cualificación ordinaria de xuño será a media aritmética das cualificacións obtidas en cada unha das partes.

6. Medidas de atención á diversidade

O principio de atención á diversidade na materia de enténdese como un modo de ensinanza adaptativa. O carácter aberto e flexible que se plantexa fai viable o mencionado principio adaptándose ás características particulares e necesidades educativas do alumnado.

É neste contexto de aula onde adquire maior significado o principio de atención á diversidade de capacidades, intereses e motivacións do alumnado, pois é nese ámbito no que se concreta e materializa o proceso de ensinanza aprendizaxe e no que se detectan as diferenzas e dificultades dos nosos alumnos e alumnas para acadar os obxectivos propostos inicialmente e as competencias clave.

Plantéxase planificar as actuacións en diferentes ámbitos:

a) Respecto aos contidos.

Concrétanse e límitanse aqueles contidos imprescindibles, así como aqueles que contribúen ao desenvolvemento de capacidades xerais: comprensión, expresión verbal e gráfica, resolución de problemas, busca e selección da información, emprego das TIC e dispositivos dixitais como ferramentas de traballo. Esta selección de contidos ten en conta o posible grao de dificultade para, deste xeito, poder atender a prioridades, distribuindo o tempo de acordo con estas e fixando uns mínimos para todo o grupo, tendo en conta o ritmo de aprendizaxe de cada alumno e alumna.

b) Respecto ás estratexias didácticas.

Utilízanse distintas posibilidades que poden favorecer o tratamento da diversidade na aula mediante unha serie de estratexias ligadas ao método e a organización interna do grupo:

Plantéxanse actividades de aprendizaxe variadas que permitan diversos accesos aos contidos e con distintos grados de dificultade.

Contémplanse materiais didácticos diversos e presentados de forma ordenada de maneira que cubran os pasos do proceso de ensinanza-aprendizaxe.

Propóñense unha metodoloxía que favoreza o traballo individual pero tamén tendo en conta a posibilidade de axuda entre iguais. Deste xeito aqueles alumnos/as que teñen máis destreza no emprego do ordenador e na comprensión dos contidos, de maneira puntual poderán axudar aos compañeiros para que pouco a pouco vaian adquirindo certo grao de liberdade e autonomía.

Cos alumnos/as con necesidades educativas especiais traballarase en coordinación co departamento de orientación e aplicarase a metodoloxía axeitada para que poidan acadar o maior número de obxectivos posibles.

Aquel alumnado que teña reforzo, terá un apoio na aula por parte da profesora da materia, axudándolles a realizar as tarefas e presentando as actividades dun xeito máis detallado e guiado que lle permita pouco a pouco realizar as actividades con maior grao de autonomía.

Aquel alumnado con ACI realizará actividades adaptadas segundo os criterios de avaliación, contidos e competencias establecidas na ACI. Contarán de ser posible aparte da profesora da área, coa axuda dun profesor PT ou profesor de atención preferente. Neste caso hai un alumno con ACI que conta co apoio do profesor de atención preferente e os outros dous alumnos con ACI traballan coa profesora do grupo. Traballarase con prácticas guiadas e tamén terase como apoio o libro da editorial Aljibe Tecnología adaptación curricular nivel III naquelas unidades didácticas relacionadas coa educación dixital.

Fomentarase que os alumnos/as con ACI ou reforzos traballen cos mesmos materiais que o resto dos alumnado pero respectando o seu ritmo e dándolles o tempo que requiran para rematar as actividades propostas. En caso de que sexa necesario, elaboraranse como se indicou, actividades específicas para este alumnado, respondendo ás súas capacidades e tendo en conta a súa adaptación curricular. Tentaranse adaptar os contidos ao seu nivel e ritmo de aprendizaxe para que poidan acadar os obxectivos e competencias establecidos.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7
ET.1 - Educación para a saúde	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Educación ambiental	X	X	X	X	X	X	X
ET.3 - Educación para a sustentabilidade e o consumo responsable	X	X	X	X	X	X	X
ET.4 - Educación para o respecto mutuo e cooperación entre iguais	X	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Educación para a igualdade de xénero	X	X	X	X	X	X	X
ET.6 - Educación cívica e constitucional	X	X	X	X	X	X	X

Observacións:

Prestarase especial atención a concienciar ao alumnado da importancia de seguir as normas de seguridade no traballo con dispositivos dixitais e aplicacións na rede. Traballarase para fomentar a busca de solucións que eviten ou minimicen o impacto ambiental; valoralo posible esgotamento de recursos e analízalos inconvenientes que se deriven do uso de cada un dos materiais, e a repercusión que poida ter nas persoas, animais e plantas, así coma na vida en sociedade. Valorarase o custo na realización dos proxectos e comparalo co seu uso. Fomentarase o traballo cooperativo; incidirase no respecto ás ideas doutros; tratarase de apoia-los menos capacitados no desenvolvemento das actividades; desenvolverase unha actitude aberta e flexible ante as ideas e os traballos dos demais. Fomentarase o reparto de tarefas nun plano absoluto de igualdade en función das capacidades, sen distinción de sexo; valorarase o esforzo, as ideas e o traballo dos demais dende unha perspectiva de igualdade de oportunidades de ámbolos dous sexos. Fomentarase a formación de grupos mixtos nas tarefas grupais e se prestará especial atención ao reparto igualitario de tarefas. Evitaranse os comportamentos, estereotipos e contidos sexistas, así como aqueles que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero. Analízanse e valoráranse as implicacións que supón o desenvolvemento de determinados aspectos científicos e técnicos dende unha perspectiva moral e ética; valorarase e analizarase dende a perspectiva ética e moral as consecuencias derivadas do desenvolvemento tecnolóxico en dimensión social e persoal de cada un. Á súa vez promoverase a aprendizaxe da prevención e resolución pacífica de conflitos así como dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e o rexeitamento de calquera tipo de violencia, a pluralidade e o respecto polo Estado de dereito.

Tratarase en todo momento a prevención da violencia de xénero, e de calquera forma de violencia, racismo ou xenofobia.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
VISITA Á CASA DAS CIENCIAS CORUÑA	Visita á casa das ciencias onde o alumnado poderá realizarán algún taller relacionado coas novas tecnoloxías			

Observacións:

Actividade a realizar xunto co departamento de física

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

Indicadores de logro
¿O nivel de dificultade foi adecuado ás características do alumnado?
¿Conseguiuse crear un conflito cognitivo que favoreza a aprendizaxe?
¿Conseguiuse motivar ao alumnado para a súa aprendizaxe?
¿Conseguiuse a participación activa de todo o alumnado?
¿Tomouse algunha medida curricular para atender ao alumnado con NEAE?
¿Tomouse algunha medida organizativa para atender ao alumnado con NEAE?
¿Atendeuse adecuadamente á diversidade do alumnado?
¿Usáronse distintos instrumentos de avaliación?
¿Faise unha avaliación inicial de coñecementos previos ao inicio de cada unidade didáctica?
¿Ofrécese a cada alumno/a as explicacións individualizadas que precisa?
¿Elabóranse actividades de distinta dificultade atendendo á diversidade?
¿Elabóranse probas de avaliación de distinta dificultade para o alumnado con NEAE?
¿Utilízanse distintas estratexias metodolóxicas en función dos temas a tratar?
¿Intercálase o traballo individual e en grupo?
¿Poténcianse estratexias de animación á lectura e de comprensión e expresión oral?
¿Coméntase co alumnado os fallos máis significativos das probas /exames, etc?
¿Avalíase a eficacia dos programas de apoio, reforzo, recuperación, ampliación,.. ?
¿No traballo na aula foméntase a igualdade entre os alumnos e as alumnas?
¿As actividades plantexadas e a metodoloxía empregada faise sempre dende unha perspectiva de xénero?

Descrición:

Os indicadores de logro avalíaranse cunha escala de 1 a 4 sendo 4 a máxima puntuación e 1 a mínima.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

O alumnado será informado a principio de curso dos aspectos mais importantes da programación, facendo especial fincapé nos contidos a traballar, os criterios de avaliación e cualificación así como os procedementos e instrumentos de avaliación que se empregarán.

Ademais, a programación íntegra poderá consultarse a través da páxina web do centro como da copia que se deposita no centro.

Realizarase a avaliación da programación nos seguintes períodos de tempo:

Mensualmente: Revisarase a temporización da programación así como a secuenciación e a profundidade dos contidos impartidos nos distintos grupos, adaptando esta á diversidade do alumnado.

Ao final de cada trimestre: Revisarase a temporización da programación, a secuenciación e a profundidade dos contidos impartidos nos distintos grupos, e o grado de cumprimento de obxectivos e de adquisición de competencias. Revisarase a programación e anotarase as modificacións nas actas do Departamento.

Ao final do curso: Revisarase a temporización da programación, a secuenciación e a profundidade dos contidos impartidos nos distintos grupos, e o grado de cumprimento de obxectivos e de adquisición de competencias.

Revisarase a programación e anotarase as modificacións na memoria final do Departamento e se terán en conta para a programación do curso seguinte.

Se terán en conta os seguintes indicadores de logro:

- 1.- ¿Deseñáronse unidades didácticas ou temas a partir dos elementos do currículo?
- 2.- ¿Secuenciáronse e temporalizáronse as unidades didácticas/temas/prácticas?
- 3.- ¿O desenvolvemento da programación respondeu á secuenciación e temporalización?
- 4.- ¿Engadiuse algún contido non previsto á programación?
- 5.- ¿Foi necesario eliminar algún aspecto da programación prevista?
- 6.- ¿Secuenciáronse os contidos de cada unha das unidades/temas?
- 7.- ¿Asígnouse a cada criterio de avaliación e a cada unidade didáctica o peso correspondente na cualificación?
- 8.- ¿Vinculouse cada criterio de avaliación a un instrumento para a súa avaliación?
- 9.- ¿Asociouse a cada unidade didáctica os temas transversais a desenvolver?
- 10.- ¿Fixouse a estratexia metodolóxica común para todo o departamento?
- 11.- ¿Estableceuse a secuencia habitual de traballo na aula?
- 12.- ¿Son adecuados os materiais didácticos utilizados?
- 13.- ¿O material didáctico é adecuado, atractivo e de fácil manipulación para o alumnado?
- 14.- ¿Deseñouse un plan de avaliación inicial fixando as consecuencias da mesma?
- 15.- ¿Elaborouse unha proba de avaliación inicial a partir das competencias adquiridas en cursos anteriores?
- 16.- ¿Establecéronse pautas xerais para a avaliación continua: probas, exames, etc.
- 17.- ¿Establecéronse criterios para a recuperación dun exame e dunha avaliación?
- 18.- ¿Fixáronse criterios para a avaliación final?
- 19.- ¿Establecéronse criterios para o seguimento de materias pendentes?
- 20.- ¿Fixáronse criterios para a avaliación desas materias pendentes?
- 21.- ¿Definíronse programas de apoio, recuperación, etc?
- 22.- ¿Leváronse a cabo as medidas específicas de atención ao alumnado con NEAE?
- 23.- ¿Leváronse a cabo as actividades complementarias e extraescolares previstas?
- 24.- ¿Informouse ás familias sobre criterios de avaliación, e instrumentos de avaliación?
- 25.- ¿Seguiuse e revisouse a programación ao longo do curso?
- 26.- ¿Contribuíuse desde a materia ao plan de lectura do centro?

9. Outros apartados