

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
32015207	IES O Couto	Ourense	2023/2024

## Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Bacharelato	Tecnoloxías da Información e da Comunicación I	1º Bac.	4	140

## Réxime

Réxime xeral-ordinario

<b>Contido</b>	<b>Páxina</b>
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	9
4.2. Materiais e recursos didácticos	10
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	10
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	11
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	12
5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias	12
6. Medidas de atención á diversidade	12
7.1. Concreción dos elementos transversais	13
7.2. Actividades complementarias	14
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	15
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	16
9. Outros apartados	16

## 1. Introducción

A materia Tecnoloxías da Información e a Comunicación (TIC) prepara ao alumnado para funcionar nun marco adaptativo; Máis aló dunha simple alfabetización dixital centrada no manexo de ferramentas que quedarán obsoletas nun curto período de tempo, é necesario achegar os coñecementos, habilidades e aptitudes para facilitar a aprendizaxe permanente ao longo da vida, para que o alumnado se adapte con versatilidade ás demandas que xorden no ámbito das TIC. Cada día aparecen novos dispositivos electrónicos que crean, almacenan, procesan e transmiten información en tempo real e permiten conectar ao usuario e controlar de xeito remoto diversos dispositivos na casa ou no traballo, creando un escenario moi diferente ao do pasado.

É fundamental educar no uso de ferramentas que faciliten a interacción dos mozos e mozas co seu entorno, así como nos límites éticos e legais que implica o seu uso. Por outra banda, o alumnado debe ser capaz de integrar e vincular esta aprendizaxe con outras do resto das materias, dando coherencia e potenciando o seu dominio. En 4o da ESO débese dotar ao alumnado das competencias necesarias para adaptarse aos cambios inherentes ás TIC, para que adquiera a fluidez necesaria cos medios informáticos actuais para entrar na vida activa con plenas competencias ou para continuar estudos. En Bacharelato, a materia debe propoñer a consolidación dunha serie de aspectos tecnolóxicos imprescindibles tanto para a incorporación á vida profesional como para a formación continuada superior.

## 2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Entender o papel principal das tecnoloxías da información e da comunicación na sociedade actual e o seu impacto nos ámbitos social, económico e cultural para deseñar e planificar solucións a un problema ou necesidade de forma eficaz e innovadora.	1-2-3	3	1-2	1-2	31-40	1	1-2-3	
OBX2 - Seleccionar, usar e combinar múltiples aplicacións informáticas para crear producións dixitais que cumpran uns obxectivos complexos, incluíndo a recollida, a análise, a avaliación e a presentación de datos e información, así como o cumprimento duns requisitos de usuario.	1-3		4	2-3-5				
OBX3 - Desenvolver e depurar aplicacións informáticas, analizando e aplicando os principios da programación para crear solucións a problemas concretos de maneira creativa.			1-2-4	2-3	31-40		1-2-3	
OBX4 - Crear proxectos audiovisuais de maneira creativa utilizando os recursos técnicos necesarios e aplicando os principios da linguaxe audiovisual.	2-3	2-3		2-5	11	1	1-2-3	31-32
OBX5 - Usar os sistemas informáticos e de comunicacións de forma segura, responsable e respectuosa, protexendo a identidade online e a privacidade, recoñecendo contido, contactos ou condutas incorrectas e sabendo como informar ao respecto.	1-2-3		2-5	3-5	11-12	1-3		

### Descrición:

### 3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	. A sociedade da información e o computador	- A sociedade do coñecemento - Hardware - Sistemas operativos - Edición e presentación de documentos	33	47	X		
2	Software. Suite Offimatica. GIMP	- Folla de cálculo - Aplicacións da folla de cálculo - Bases de datos - Tratamento dixital de imaxes	34	47		X	
3	Redes de computadores. Programación	- Presentacións multimedia - Redes de ordenadores e servizos de internet - Edición dixital de son e vídeo - Programación	33	46			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	. A sociedade da información e o computador	47

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Definir problemas ou necesidades expostas para o desenvolvemento dun proxecto dixital, buscando e contrastando información de maneira crítica e segura e avaliando a súa fiabilidade.	Describe as diferenzas entre o que se considera sociedade da información e sociedade do coñecemento.	PE	50
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Explica cales son os novos sectores económicos que apareceron como consecuencia da xeneralización das tecnoloxías da información e da comunicación.		
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Elabora informes de texto que integren texto e imaxes, aplicando as posibilidades das aplicacións e tendo en conta o destinatario.		
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Elabora informes de texto que integren texto e imaxes, aplicando as posibilidades das aplicacións e tendo en conta o destinatario.		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.5 - Abordar a xestión do proxecto de forma creativa, fomentando o traballo en equipo e aplicando estratexias e técnicas colaborativas axeitadas, así como métodos de investigación para a súa ideación máis eficaz, accesible e innovadora posible.	Elaborar presentacións que integren texto, imaxes e elementos multimedia, adecuando a mensaxe ao público obxectivo ao que se destina		
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Saber distinguir os diferentes malwares que nos podemos atopar na rede. Uso de antivirus.	TI	50
CA5.2 - Desenvolver prácticas saudables e seguras no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, valorando o benestar físico e mental, tanto persoal coma colectivo.	Elaborar un decálogo de boas prácticas para uso seguro e responsable dos videoxogos.		
CA5.3 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet configurando as condicións de privacidade das redes sociais e dos espazos virtuais de traballo.	Coñecementos básicos sobre o uso do DNI electrónico, Certificado dixital, e uso correcto de contraseñas.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Saber localizar sitios web de contidos abertos en internet que permitan descargar imaxes, vídeos, música o documentos con licencias Copyleft o Creative Commons. Saber analizar a relación que hai entre as diferentes licenzas software.		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Saber que medidas es recomendable adoptar para protexer a identidade persoal nas redes sociais. Información persoal, geolocalización, fotos, eventos etc.		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño creativo de proxectos.</li> <li>- Estratexias de procura crítica de información.</li> <li>- Estratexias, técnicas e marcos de desenvolvemento dun proxecto en diferentes contextos e as súas fases.</li> <li>- Documentación de proxectos.</li> <li>- Comunicación de información e de contidos dixitais en diferentes plataformas.</li> <li>- A seguridade da información: principios de integridade, dispoñibilidade, confidencialidade e autenticación.</li> <li>- Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede.</li> <li>- Identificación de software malicioso.</li> <li>- Condutas de seguridade activa e pasiva na protección dos equipos informáticos fronte a ataques externos.</li> <li>- Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licenzas de software e dereitos de autoría.</li> <li>- Pegada dixital e protección de datos persoais na rede.</li> </ul>

Contidos
- Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
2	Software. Suite Offimatica. GIMP	47

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.	. Elabora informes de texto que integren texto e imaxes, aplicando as posibilidades das aplicacións e tendo en conta o destinatario	PE	50
CA2.2 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de follas de cálculo e bases de datos.	. Deseña bases de datos sinxelas e/ou extrae información, realizando consultas, formularios e informes. Resolve problemas que requiran a utilización de follas de cálculo, xerando resultados textuais, numéricos e gráficos.		
CA2.3 - Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Saber localizar plataformas que utilicen a itelixencia colectiva para crear coñecemento.	TI	50
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Saber distinguir os diferentes malwares que nos podemos atopar na rede. Uso de antivirus.		
CA5.2 - Desenvolver prácticas saudables e seguras no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, valorando o benestar físico e mental, tanto persoal coma colectivo.	Elaborar un decálogo de boas prácticas para uso seguro e responsable dos videoxogos.		
CA5.3 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet configurando as condicións de privacidade das redes sociais e dos espazos virtuais de traballo.	Coñecementos básicos sobre o uso do DNI electrónico, Certificado dixital, e uso correcto de contraseñas.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Saber localizar sitios web de contidos abertos en internet que permitan descargar imaxes, vídeos, música o documentos con licencias Copyleft o Creative Commons. Saber analizar a relación que hai entre as diferentes licenzas software.		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Saber que medidas es recomendable adoptar para protexer a identidade persoal nas redes sociais. Información persoal, geolocalización, fotos, eventos etc.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación e edición de documentos de texto e de presentacións dixitais aplicados á documentación de proxectos dixitais: maquetación, formatado, modelos e integración de multimedia.</li> <li>- Tratamento de datos con folla de cálculo: formato de datos, uso de fórmulas e funcións, filtrado da información e creación de gráficos.</li> <li>- Tratamento de datos a través de bases de datos: almacenaxe, consulta e presentación da información.</li> <li>- Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.</li> <li>- A seguridade da información: principios de integridade, dispoñibilidade, confidencialidade e autenticación.</li> <li>- Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede.</li> <li>- Identificación de software malicioso.</li> <li>- Condutas de seguridade activa e pasiva na protección dos equipos informáticos fronte a ataques externos.</li> <li>- Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría.</li> <li>- Pegada dixital e protección de datos persoais na rede.</li> <li>- Etiqueta dixital.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
3	Redes de computadores. Programación	46

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Identificar e analizar problemas desenvolvendo algoritmos que os resolvan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sinxelos, elaborando os correspondentes diagramas de fluxo.</li> <li>- Escribir programas que inclúan bucles de programación para solucionar problemas que impliquen a división dun conxunto en partes máis pequenas.</li> </ul>	PE	50
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles, dando solución a problemas definidos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtén o resultado de seguir un pequeno programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.</li> <li>- Realiza programas de aplicación sinxelos nunha linguaxe determinada que solucionen problemas da vida real.</li> </ul>		
CA4.1 - Realizar o tratamento dixital de imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Elaborar presentacións que integren texto, imaxes e elementos multimedia, adecuando a mensaxe ao público obxectivo ao que se destina.		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos propios das producións audiovisuais, como os encadramentos, ángulos e movementos de cámara, e efectos sonoros mantendo a continuidade narrativa.	Realizar pequenas películas integrando son, vídeo e imaxes, utilizando programas de edición de ficheiros multimedia.		
CA4.3 - Gravar pezas audiovisuais aplicando técnicas de captación de imaxes fotográficas, de vídeo e son mediante os recursos e medios técnicos da linguaxe audiovisual.	Realizar pequenas películas integrando son, vídeo e imaxes, utilizando programas de edición de ficheiros multimedia.		
CA4.4 - Editar pezas audiovisuais aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imaxes fixas, e de montaxe audiovisual, integrando e axustando a súa banda sonora e tendo en conta os recursos expresivos da linguaxe audiovisual.	Realiza pequenas películas integrando son, vídeo e imaxes, utilizando programas de edición de ficheiros multimedia.		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Coñecer os diferentes formatos de audio e video, vantaxes e inconvenientes para ser exportados e difundidos a través da rede.		
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Coñecer as ferramentas imprescindibles ara sentirnos seguros das ameazas na rede.		
CA5.2 - Desenvolver prácticas saudables e seguras no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, valorando o benestar físico e mental, tanto persoal coma colectivo.	Elaborar un decálogo de boas prácticas para uso seguro e responsable dos videoxogos.		
CA5.3 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet configurando as condicións de privacidade das redes sociais e dos espazos virtuais de traballo.	Coñecementos basicos sobre o uso do DNI electrónico, Certificado dixital, e uso correcto de contraseñas.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Saber localizar sitios webde de contidos abertos en internet que permitan descargar imaxes, vídeos, música o documentos con licencias Copyleft o Creative Commons. Saber analizar a relación que hai entre as diferentes licencias software.		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Saber que medidas es recomendable adoptar para protexer a identidade persoal nas redes sociais. Información persoal, geolocalización, fotos, eventos etc.		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diagramas de fluxo: elementos e símbolos e o seu significado.</li> <li>- Utilización de estruturas de programación: secuenciais, de selección e iterativas.</li> <li>- Utilización de operadores.</li> <li>- Uso de datos. Tipos de datos primitivos e compostos.</li> </ul>



## Contidos

- Utilización de funcións. Parámetros, código e retorno.
- Utilización de librerías.
- Desenvolvemento e programación de aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles.
- Execución, proba, depuración e documentación de programas.
- Edición dixital da imaxe fixa: retoques e montaxes fotográficas.
- Resolución da imaxe e almacenamento.
- Encadramento e ángulo de cámara. Tipos de plano: uso e funcionalidade.
- Aplicación dos conceptos de plano, toma, exposición, enfoque, punto de vista e ángulo de encadre. Escenas e secuencias.
- Raccord e ritmo na edición.
- Proceso de posproducción: selección de tomas, aplicación dos conceptos de ritmo e continuidade narrativa.
- Recursos técnicos da montaxe e a edición: corte, fundido e encadeado.
- Banda sonora da produción audiovisual: diálogos, efectos de son e música.
- Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.
- A seguridade da información: principios de integridade, dispoñibilidade, confidencialidade e autenticación.
- Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede.
- Identificación de software malicioso.
- Condutas de seguridade activa e pasiva na protección dos equipos informáticos fronte a ataques externos.
- Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría.
- Pegada dixital e protección de datos persoais na rede.
- Etiqueta dixital.

### 4.1. Concrecións metodolóxicas

A metodoloxía da materia estará orientada a que se adquiran os coñecementos científicos e técnicos necesarios para a comprensión e o desenvolvemento da actividade tecnolóxica, para aplicalos ao análise de obxectos tecnolóxicos cercanos, a súa transformación e á emulación do proceso de resolución de problemas.

Ao longo do curso imos sustentar a metodoloxía nos seguintes principios:

¿ Motivación: trataremos de atraer a atención do alumnado con contidos, métodos e propostas que estimulen a súa curiosidade e alimenten o seu afán por aprender.

¿ Interacción omnidireccional no espacio-aula:

1. profesor-alumno: o docente estará en comunicación permanente co alumnado, quen se verá interpelado a establecer conexións con ideas previas ou con outros conceptos, e así verá facilitado a súa aprendizaxe a través dun diálogo vivo e enriquecedor.

2. Alumno-alumno: o traballo colaborativo, os debates e a interacción ¿entre pares¿ son fonte de enriquecemento e aprendizaxe, e introducen unha dinámica na aula que trascende unhas metodoloxías pasivas que non desenvolven as competencias.

3. Alumno consigo mesmo: auto interrogándose e reflexionando sobre a súa propia aprendizaxe, o alumno será consciente do seu papel e o adoptará de xeito activo.

¿ Equilibrio entre coñecementos e procedementos: Conxugaremos o traballo propio da adquisición de coñecementos coa amplitude e rigor necesarios, cos aspectos básicos para unha actividade coas TICS como as habilidades e destrezas propios da materia. Entre elas: a elaboración de documentos de texto, presentacións electrónicas ou producións audiovisuais. As ferramentas informáticas serán empregadas conxuntamente con outros contidos da materia, coa finalidade de facilitar a aprendizaxe.

¿ Aprendizaxe activa e colaborativa: nos apoiaremos en estruturas de aprendizaxe cooperativa, de forma que, a través da resolución conxunta de tarefas, os membros do grupo coñezan as estratexias empregadas polos seus compañeiros e poidan aplicalas a situacións similares.

¿ Atención a diversidade: a crave é garantir o avance de todos os alumnos. Deben evitarse lagoas conceptuais, competencias insuficientemente traballadas e, en definitiva, frustracións por non alcanzar cada alumno, dentro dos principios de atención individualizada e educación inclusiva, todo aquilo do que é capaz. Así se propondrán actividades con diferentes niveis de dificultade e actividades de reforzo en cada unidade didáctica.

## 4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
¿ Recursos multimedia con actividades que deben ser realizadas empregando simuladores, software libre e oficial, e outros programas dispoñibles na rede Internet.
¿ Presentacións para facilitar a aprendizaxe dos contidos
¿ Animacións e enlaces a vídeos
¿ Programas de edición de textos, follas de cálculo e bases de datos.
¿ Ligazóns a páxinas web que inclúen actividades para a súa explotación didáctica
¿ Proxector, pizarra dixital, ordenador portátil do profesor
¿ Biblioteca de aula.
¿ Aula

¿ Propondránse actividades diversificadas (aplicación, comprensión, prácticas de informática, traballo en equipo que facilitan a adquisición das competencias básicas a tódolos alumnos.

## 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Realización de probas escritas ou orais ao comezo do curso para determinar os coñecementos e competencias adquiridas en cursos anteriores polos alumnos.

O resultado será levado a avaliación inicial onde se propondrán medidas para aquel alumnado que estén alonxados do nivel do curso, así como para aqueles que non respeten as normas de convivencia.

## 5.2. Criterios de cualificación e recuperación

### Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	Total
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	<b>33</b>	<b>34</b>	<b>33</b>	<b>100</b>
<b>Proba escrita</b>	50	50	50	<b>50</b>
<b>Táboa de indicadores</b>	50	50	50	<b>50</b>

### Criterios de cualificación:

Procedemento de avaliación contínua:

- Ao longo de cada unidade didáctica o profesor/a valorará mediante notas de clase os aspectos relacionados coa actitude dos alumnos/ás en clase e os seus hábitos de traballo, xa que as deficiencias en ambos os dous casos constitúen unha das causas principais das cualificacións negativas. Tomarase nota da realización das actividades previstas en cada unidade. (Exercicios, traballos, prácticas, etc.)
- Ao final de cada unidade didáctica ou cada dous unidades didácticas realizarase unha proba escrita ou oral, ( ou ambas as dúas) de recapitulación dos contidos e obxectivos da/s devandita/s unidade/s. Nalgunha unidade poderá substituírse a proba escrita ou oral pola entrega dun traballo práctico que estará relacionado cos contidos da unidade (programas, documentos dixitais, presentacións dixitais, follas de cálculo, etc.)

Procedemento de avaliación extraordinaria:

O procedemento de avaliación extraordinaria consistirá na realización dunha proba escrita ou oral e a correspondente entrega de actividades propostas polo profesorado para superar a materia.

Criterios de calificación:

a) Criterios para a avaliación dunha unidade didáctica:

Para a obtención dunha cualificación positiva esixirase ao alumno, por medio das probas de avaliación e das actividades previstas, a asimilación e apropiación dos contidos especificados e o cumprimento dos estándares correspondentes a dita unidade didáctica.

b) Criterios para a avaliación ordinaria:

A nota de avaliación en cada trimestre será en primeiro de Bacharelato para a materia de TICS:

¿ A media das probas escritas ou probas realizadas na aula de informática. Esta media representará un 70 % da nota final.

¿ Cualificacións de actividades e notas de clase realizadas durante cada un dos períodos avaliativos. Cualificación do caderno e dos proxectos TIC encomendados. Representará 20% da nota final.

¿ Actitude en clases e na aula- taller representará o 10 % da nota.

Estas porcentaxes son orientativas e poderán sufrir lixeiras variacións en función do tempo que se dedique a cada unha das partes (teórica ou práctica).

Estas porcentaxes son orientativas podendo variar en función dos imprevistos na programación en cuxo caso o profesorado informará os alumnos de cáles son eses criterios de cualificación.

### Criterios de recuperación:

Se un alumno non acadar os obxectivos fixados para unha unidade didáctica, se lle facilitará a :  
Realización de exercicios de reforzo ou a posibilidade de entregar de novo os exercicios, proxectos ou documentos solicitados.

Realización dunha proba escrita ou oral

Realización dun traballo

Mecanismos de recuperación

Entendemos que cada alumno ten que recuperar aquilo no que non ten acadado os obxectivos propostos ou onde non é capaz de cumprir co/s estándar/es de aprendizaxe/s, de modo que:

a) Terá que rectificar a súa actitude si aí está a súa dificultade.

b) Deberá facer ou rectificar aqueles traballos que non fixo no seu momento ou fíxese de modo non satisfactorio.

c) Deberá volver a estudar os contidos conceptuais ou procedimentais si esa é a súa insuficiencia.

Deste xeito non pode haber un único mecanismo de recuperación, pois este se axustará á realidade dos alumnos en cada avaliación. O profesor acordará cos seus alumnos o momento máis oportuno para a realización das probas ou traballos necesarios.

O procedemento a realizar será escollido polo profesor en función da súa adecuación a unidade en cuestión e as deficiencias detectadas.

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

Procedemento para o seguimento e avaliación das materias pendentes:

Realización das actividades propostas polo profesorado.

Realización dunha proba escrita se a cualificación das actividades propostas polo profesorado durante o curso non supera o cinco. (Para o cálculo da nota das actividades realizarase unha media das mesmas por unidade didáctica).

### **5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias**

## **6. Medidas de atención á diversidade**

### MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

A diversidade de situacións de todo tipo no alumnado esixe unha variedade de estratexias e, a variedade de métodos didácticos, contribúe a implicar na aprendizaxe os alumnos con diferentes estilos de aprendizaxe.

Un aspecto a destacar é a motivación que as actividades de TICS provocan nos alumnos mesmo en moitos dos que noutras áreas se mostran pasivos. Este feito pódese aproveitar para reafirmar a confianza destes alumnos nas súas potencialidades e tamén para lograr unha mellor integración no grupo.

Algunhas estratexias didácticas postas ao servizo da motivación dos alumnos é a variedade nos temas que se presenta neste curso no proxecto curricular, así como o carácter interdisciplinar das unidades didácticas deseñadas que recollen diferentes aspectos que poden responder ao interese dos alumnos. Outro factor importante é o carácter manipulativo da área e a súa formulación mediante proxectos de traballo, exercicios prácticos, simulacións, traballo online, que permiten aos alumnos e alumnas realizar actividades TICS diversas e construír os seus propios programas e documentos, é practicamente suficiente para conseguir que lles guste e lles interese a área.

O profesorado ten que intentar que o alumnado con maiores dificultades de aprendizaxe, pero que presenta unha actitude positiva cara a materia e cara ao traballo, non quede descolgado; do mesmo xeito, os alumnos e as alumnas máis brillantes teñen que recibir unha atención especial, que os forneza de retos continuos, de maneira que non se free a súa formación.

A diversidade pódese atender, principalmente, desde dúas vías:

- A propia metodoloxía do profesorado e os materiais de apoio utilizados.
- A optatividade que a estrutura do Bacharelato presenta.

Por ser o Bacharelato unha etapa non obrigatoria, este aspecto ten menos importancia ca na Etapa Secundaria Obrigatoria, aínda que de xeito ningún pode ser obviado. Por outra parte, como o alumnado de Bacharelato, en xeral, posúe unha maior predisposición cara ao estudo có da Etapa Obrigatoria, o profesorado encóntrase con menores dificultades á hora de atender as necesidades de cada un. Por outra banda, o apoio que o alumnado poda recibir por parte do profesorado verase limitado por variables tales como o número de alumnos por aula, o número de alumnos por ordenador, etc.

De tódolos xeitos dadas as características propias da materia, eminentemente práctica, onde o traballo en grupo será fundamental, a atención a diversidade pódese acadar mínimamente facendo algúns cambios nas agrupacións, e no grao de dificultade dos traballos e exercicios plantexados garantindo sempre que se acaden os obxetivos propostos. Realizaranse exames de recuperación para aqueles alumnos que non alcancen os contidos mínimos esixibles previstos en cada trimestre.

### 7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3
ET.1 - Exercer a cidadanía democrática, desde unha perspectiva global, e adquirir unha conciencia cívica responsable, inspirada polos valores da Constitución Española así como polos dereitos humanos, que fomente a corresponsabilidade na construción dunha sociedade xusta e equitativa.	X	X	X
ET.2 - Consolidar unha madurez persoal e social que lles permita actuar de forma responsable e autónoma e desenvolver o seu espírito crítico. Prever e resolver pacíficamente os conflitos persoais, familiares e sociais.	X	X	X
ET.3 - Fomentar a igualdade efectiva de dereitos e oportunidades entre homes e mulleres, analizar e valorar críticamente as desigualdades existentes e impulsar a igualdade real e a non discriminación das persoas con discapacidade. d) Afianzar os hábitos de lectura, estudo e disciplina, como condicións necesarias para o eficaz aproveitamento da aprendizaxe, e como medio de	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3
ET.4 - Afianzar os hábitos de lectura, estudo e disciplina, como condicións necesarias para o eficaz aproveitamento da aprendizaxe, e como medio de desenvolvemento persoal.	X	X	X
ET.5 - Utilizar con solvencia e responsabilidade as tecnoloxías da información e a comunicación.	X		
ET.6 - Afianzar o espírito emprendedor con actitudes de creatividade, flexibilidade, iniciativa, traballo en equipo, confianza nun mesmo e sentido crítico.	X	X	
ET.7 - Desenvolver a sensibilidade artística e literaria, así como o criterio estético, como fontes de formación e enriquecemento cultural.	X	X	X
ET.8 - Afianzar actitudes de respecto e prevención no ámbito da seguridade vial.	X	X	X
ET.9 - Valorar, respectar e afianzar o patrimonio material e inmaterial de Galicia, e contribuír á súa conservación e mellora no contexto dun mundo globalizado.	X	X	X

## 7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Non hai actividades complementarias programadas.	Sen descrições.			

### Observacións:

Calquera actividade complementaria proposta debe axudar a reforzar os contidos desenvolvidos nas distintas unidades didácticas do curso.

Asemade, cada actividade contará coa aprobación e apoio do Equipo Directivo do centro.

Para cada actividade complementaria indicaranse as seguintes características:

- Obxectivos
- Profesorado responsable
- Alumnado participante
- Datas e lugar de celebración
- Repercusións económicas.

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

<b>Indicadores de logro</b>
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
A selección e temporalización de contidos foi axeitada.
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender as necesidades de todo o alumnado.
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.
Os criterios de avaliación e cualificación foron claros e rigorosos e permitiron o seguimento do progreso do alumnado.
Facilitouse ao alumnado e ás familias o coñecemento dos criterios de avaliación e cualificación de cada unidade didáctica, ao comezo da mesma.
Proporcionouse ao alumnado información sobre o seu progreso e cualificación.
Proporcionáronse actividades e procedementos para que o alumnado fose recuperando as partes non superadas da materia.
Existiu coordinación entre os distintas profesoras/es.

#### **Descrición:**

Farase un seguimento da relación de elementos de avaliación do proceso de ensino e a práctica docente que se indica.

Nas reunións do departamento, utilizaráanse taboas de cotexo baseadas nos indicadores de logros para obter información.

A retroalimentación co alumnado farase a través de cuestionarios na aula virtual do centro.

## **8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora**

O seguimento da programación realizarase periodicamente nas distintas reunións de departamento, e a través do apartado de "Seguimento" da aplicación Proens.

Para cada UD comprobaranse as datas de inicio e final, a correspondencia entre sesións previstas e realizadas e o grado de cumprimento do programado para a unidade.

No caso de detectar problemas realizaranse as propostas de mellora e correccións necesarias.

Ao remate do curso realizarase unha avaliación da programación mediante unha táboa de cotexo baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

Na última semana do curso realizarse entre o alumnado unha avaliación da actividade docente, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

## **9. Outros apartados**