

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36013758	IES Laxeiro	Lalín	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	13
4.2. Materiais e recursos didácticos	14
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	14
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	14
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	15
5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias	15
6. Medidas de atención á diversidade	16
7.1. Concreción dos elementos transversais	16
7.2. Actividades complementarias	18
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	19
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	20
9. Outros apartados	20

## 1. Introducción

A presente programación didáctica está enmarcada no DECRETO 157/2022, do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo do bacharelato na Comunidade Autónoma de Galicia e o seu obxectivo é desenvolver e adaptar á realidade de este centro os preceptos neste recollidos.

Nese senso, neste apartado esta programación remítese en primeira instancia ao reflectido na propia Introducción do Decreto na materia de Tecnoloxías da Información e da Comunicación.

Este I.E.S. está situado en Lalín, capital da Comarca do Deza, é o máis antigo da comarca.

Na actualidade, a actividade laboral da maioría da poboación activa da vila desenvólvese no sector terciario, área de servizos, e tamén no sector industrial: téxtil, construción, transformación de produtos alimentarios. Na comarca predomina o sector primario, agrícola e gandeiro.

A oferta educativa que presenta é moi diversa: os catro cursos de ESO e os dous de bacharelato; os dous cursos de Formación Profesional Básica de Electricidade e Electrónica. Ademais hai bacharelato de adultos, ESA, tres ciclos formativos medios: Xestión Administrativa, Instalacións eléctricas e automáticas e Electromecánica de vehículos e automóviles; e 3 ciclos superiores: Mecatrónica, de Acondicionamento Físico e Administración e Finanzas ademais do ciclo superior de construcións metálicas FP dual de nova creación.

Un centro con diversidade de estudos e que conta con máis de 700 alumnas e alumnos.

A aula donde se imparte a materia é a aula de informática (D-11), que conta con 24 ordenadores para as clases do grupo de Educación Dixital de 3º ESO, dos dous grupos de TIC de 4º de ESO, do grupo de TIC I de 1º de bacharelato e do grupo de TIC II de 2º de bacharelato.

O alumnado de 1º de bacharelato, 15 en total, procede das tres modalidades de bacharelato, factor a ter en conta na planificación das actividades de ensino-aprendizaxe, pola diversidade de intereses.

## 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	

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
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	Documentos de texto	Creación e tratamento de documentos de texto	10	12	X		
2	Presentacións dixitais	Creación e tratamento de presentacións dixitais	10	10	X		
3	Follas de cálculo	Tratamento de datos con follas de cálculo	10	14	X		
4	Bases de datos	Tratamento de datos con bases de datos	10	10		X	
5	Imaxen dixital	Tratamento dixital de imaxen fixa	10	10		X	
6	Creacións audiovisuais	Creación e edición de contido audiovisual	10	16		X	
7	Programación	Desenvolvemento e programación de aplicacións informáticas	10	20			X
8	Seguridade e identidade dixital	Seguridade e protección na rede	10	8	X	X	X
9	Proxecto dixital	Desenvolvemento de proxectos dixitas	20	40	X	X	X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Documentos de texto	12

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Desenvolver pequenos proxectos dixitais	TI	100
CA2.1.1. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto	Crear e editar documentos de texto		
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.	Interactuar en espazos virtuais e plataformas de aprendizaxe con actitude respectuosa		
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.	Configurar as condicións de privacidade dos espazos virtuais de traballo		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Respectar as licenzas e dereitos de autoría no uso dos recursos dixitais		
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.	Respectar a privacidade na rede		
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.		Baleiro	0

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>- 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>- Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.</li> <li>- Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede.</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>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
2	Presentacións dixitais	10

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
--------------------------------	-------------------------------	-----------	----------

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Desenvolver pequenos proxectos dixitais	TI	100
CA2.1.2. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer presentacións dixitais	Crear e expoñer presentacións dixitais		
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.	Interactuar en espazos virtuais e plataformas de aprendizaxe con actitude respectuosa		
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.	Configurar as condicións de privacidade dos espazos virtuais de traballo		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Respectar as licenzas e dereitos de autoría no uso dos recursos dixitais		
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.	Respectar a privacidade na rede		
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.		Baleiro	0

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño creativo de proxectos.</li> <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>- Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.</li> <li>- Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede.</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	Follas de cálculo	14

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

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Desenvolver pequenos proxectos dixitais	TI	100
CA2.2.1. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de follas de cálculo	Crear e xestionar follas de cálculo		
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.	Interactuar en espazos virtuais e plataformas de aprendizaxe con actitude respectuosa		
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.	Configurar as condicións de privacidade dos espazos virtuais de traballo		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Respectar as licenzas e dereitos de autoría no uso dos recursos dixitais		
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.	Respectar a privacidade na rede		
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.		Baleiro	0

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño creativo de proxectos.</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>- Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.</li> <li>- Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede.</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
4	Bases de datos	10

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Desenvolver pequenos proxectos dixitais	TI	100
CA2.2.2. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de bases de datos.	Crear e xestionar bases de datos		
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.	Interactuar en espazos virtuais e plataformas de aprendizaxe con actitude respectuosa		
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.	Configurar as condicións de privacidade dos espazos virtuais de traballo		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Respectar as licenzas e dereitos de autoría no uso dos recursos dixitais		
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.	Respectar a privacidade na rede		
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.		Baleiro	0

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño creativo de proxectos.</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>- Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede.</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
5	Imaxen dixital	10



Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Desenvolver pequenos proxectos dixitais	TI	100
CA4.1 - Realizar o tratamento dixital de imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Empregar técnicas dixitais de retoque de imaxes fixas		
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.	Configurar as condicións de privacidade dos espazos virtuais de traballo		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Respectar as licenzas e dereitos de autoría no uso dos recursos dixitais		
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.	Respectar a privacidade na rede		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño creativo de proxectos.</li> <li>- Edición dixital da imaxe fixa: retoques e montaxes fotográficas.</li> <li>- Resolución da imaxe e almacenamento.</li> <li>- Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.</li> <li>- Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede.</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
6	Creacións audiovisuais	16

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

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Desenvolver pequenos proxectos dixitais	TI	100
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.	Analizar os recursos expresivos básicos propios das producións audiovisuais		
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.	Gravar pezas audiovisuais aplicando técnicas de captación de imaxes		
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.	Editar pezas audiovisuais aplicando técnicas de creación de montaxe audiovisual, integrando e axustando a súa banda sonora		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Exportar un proxecto audiovisual para a súa reprodución		
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.	Configurar as condicións de privacidade dos espazos virtuais de traballo		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Respectar as licenzas e dereitos de autoría no uso dos recursos dixitais		
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.	Respectar a privacidade na rede		

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>- Encadramento e ángulo de cámara. Tipos de plano: uso e funcionalidade.</li> <li>- Aplicación dos conceptos de plano, toma, exposición, enfoque, punto de vista e ángulo de encadre. Escenas e secuencias.</li> <li>- Raccord e ritmo na edición.</li> <li>- Proceso de posprodución: selección de tomas, aplicación dos conceptos de ritmo e continuidade narrativa.</li> <li>- Recursos técnicos da montaxe e a edición: corte, fundido e encadeado.</li> <li>- Banda sonora da produción audiovisual: diálogos, efectos de son e música.</li> <li>- Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.</li> <li>- Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede.</li> </ul>

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <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>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
7	Programación	20

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Desenvolver pequenos proxectos dixitais	TI	100
CA3.1 - Identificar e analizar problemas desenvolvendo algoritmos que os resolvan.	Desenvolver algoritmos que resolvan problemas sinxelos		
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles, dando solución a problemas definidos.	Programar aplicacións que resolvan problemas sinxelos		
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.	Configurar as condicións de privacidade dos espazos virtuais de traballo		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Respectar as licenzas e dereitos de autoría no uso dos recursos dixitais		
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.	Respectar a privacidade na rede		

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>- 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> <li>- Utilización de funcións. Parámetros, código e retorno.</li> <li>- Utilización de librerías.</li> </ul>

### Contidos

- Desenvolvemento e programación de aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles.
- Execución, proba, depuración e documentación de programas.
- Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede.
- Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría.
- Pegada dixital e protección de datos persoais na rede.
- Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
8	Seguridade e identidade dixital	8

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Identificar situacións de ameaza na Rede	TI	100
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.	Desenvolver prácticas seguras no uso das TIC		
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.	Configurar opcións básicas de privacidade das redes sociais		

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

### Contidos

- 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.

UD	Título da UD	Duración
9	Proxecto dixital	40

Craterios 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.	Definir problemas ou necesidades expostas para o desenvolvemento dun proxecto dixital	TI	100
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema		
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Documentar un proxecto dixital		
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Empregar o soporte apropiado para comunicar de forma eficaz un proxecto dixital		
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.	Abordar a xestión do proxecto de forma creativa, fomentando o traballo en equipo		

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

Contidos
<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> </ul>

#### 4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia debe afrontarse cunha metodoloxía a base de traballos prácticos e cun enfoque competencial do currículo que potencie a aprendizaxe significativa do alumnado.

Os traballos prácticos facilitarán mellorar as destrezas para escoller e utilizar as ferramentas máis axeitadas para producir materiais dixitais de diversos tipos, así como crear aplicacións que resolvan problemas concretos.

Tamén estarán deseñados para favorecer a capacidade de aprender por si mesmos e promoverán o traballo en equipo. O profesor/a servirá de guía desde tarefas sinxelas ata proxectos máis complexos que permitan o seu logro e a satisfacción do alumnado. Na realización de todos os traballos prácticos farase fincapé no respecto polas licenzas e dereitos de autor.

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

En todo momento do curso o alumnado implicarase no mantemento da seguridade, tanto da súa persoa como da información e dos equipos cos que traballa.

Realizarase un proxecto final baseado en programación ou na creación de contidos audiovisuais. Esta actividade permite que a materia sexa flexible e adaptable aos diferentes intereses e motivacións do alumnado, de xeito que poda ter un enfoque máis técnico ou máis artístico-creativo segundo o grupo de alumnado.

Os métodos de traballos utilizados, terán en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe e a diversidade do alumnado poñendo en práctica, se fose necesario, mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten dificultades. Así mesmo estes métodos favorecerán a capacidade de aprender por si mesmos e promoverán o traballo en equipo.

## 4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Ordenador persoal e/ou dispositivos dixitais
Software de uso xeral (sistema operativo, ofimática ...) e de uso específico (editores de arquivos audiovisuais, simuladores, entornos de programación ...). Sempre que sexa posible utilizarase software libre.
Materiais e recursos de creación propia e recursos. educativos abertos.
Curso creado polo profesorado na Aula virtual do IES Laxeiro para o desenvolvemento das tarefas

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

## 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Nos primeiros días do curso levarase a cabo unha pequena proba escrita para avaliar os coñecementos previos do alumnado nos distintos bloques que conforman a materia.

## 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	UD 9	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	10	10	10	10	10	10	10	10	20	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

### Criterios de cualificación:

CONCRECIÓN DOS PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN:

Procedemento de Avaliación: tarefas de clase.  
 Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores.  
 Peso no total en cada UD: 100%

### CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

A cualificación de cada unha das 3 avaliacións do curso, virá dada pola media ponderada das cualificacións das unidades didácticas desenvolvidas na avaliación.

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

programación.

Cálculo da cualificación final:

Nota final = 30% da 1ª avaliación + 30% da 2ª avaliación + 40% da 3ª avaliación.

Despois da avaliación ordinaria o alumnado que non chagara a calificación mínima de 5 deberá realizar distintas tarefas para acadar esta calificación na avaliación extraordinaria.

### **Criterios de recuperación:**

Ao longo do curso, o profesorado concretará aqueles traballos e tarefas que o alumnado poderá entregar de novo dentro dun prazo establecido para recuperalos.

A recuperación realizarase por cada unidade didáctica. A nota final calcularase tendo en conta as novas cualificacións obtidas e seguindo o procedemento establecido.

Nas 3 últimas semanas do curso (período comprendido entre a avaliación ordinaria e a extraordinaria), o alumnado que o precise deberá realizar tarefas e/ou probas obxectivas de recuperación no ordenador daquelas unidades didácticas que non superase no seu momento.

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

O alumnado que curse 2º de Bacharelato pero teña a materia de TIC I de 1º de Bacharelato pendente de superar, ó non tela superado en anos anteriores deberán realizar as seguintes actividades :

- Realización e entrega periódica de actividades relativas ás unidades didácticas do curso.
- Faranse tres probas obxectivas parciais no ordenador, unha por avaliación en datas por definir. As datas definitivas serán publicadas coa suficiente antelación. Ademais haberá unha proba obxectiva final.
- Distribúese a materia do curso en tres partes, unha para cada proba parcial.
- Todas as probas serán cualificadas sobre un baremo de dez puntos.
- Para o cálculo da cualificación da materia pendente, terase a seguinte consideración:

Media aritmética das probas obxectivas parciais: 50% da cualificación.

Actividades realizadas ao longo do curso: 50% da cualificación.

- No caso de que o alumno ou alumna non supere a materia deste xeito poderá realizar unha proba obxectiva final no ordenador en data por definir. Esta proba abranguerá os contidos de toda a materia. En tal caso, darase por superada a materia nesta proba cando a cualificación sexa igual ou superior a 5.

- A recuperación será coordinada pola xefatura de departamento. O profesor/a que lle imparte clase no curso onde estea matriculado fará un seguimento do traballo do alumno/a. No caso de que non estea a cursar ningunha materia do departamento, será o xefe ou xefa de departamento quen faga o seguimento.

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

O alumnado que curse en 2º de Bacharelato a materia de TIC II, pero non cursara a materia de TIC I en 1º de Bacharelato, deberá de realizar unha proba obxectiva no ordenador en data por definir. Esta proba abranguerá os contidos de toda a materia. Darase por acreditada a materia nesta proba cando a cualificación sexa igual ou superior a 5. O proceso será coordinado pola xefatura de departamento.

## 6. Medidas de atención á diversidade

Entre outras, contéplanse as seguintes medidas de atención á diversidade:

- Aplicación dos protocolos educativos específicos (TEA, TDAH, etc.) ao alumnado que o requira
- Adecuación da organización e xestión da aula ás características do alumnado
- Adaptación dos tempos, instrumentos ou procedementos de avaliación
- Desdoblamento de grupos
- Reforzo educativo e apoio con profesorado do departamento
- Programas de enriquecemento curricular (a.a.c.c.)
- Adaptacións curriculares

No caso do alumnado que permaneza un ano máis no mesmo curso, seguiranse o establecido no plan específico personalizado elaborado polo equipo docente baixo a coordinación do profesorado titor.

### 7.1. Concreción dos elementos transversais

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

	UD 9
ET.1 - Comprensión de lectura	X



	UD 9
ET.2 - Expresión oral e escrita	X
ET.3 - Comunicación audiovisual	X
ET.4 - Competencia digital	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico	X
ET.7 - Educación emocional e en valores	X
ET.8 - Igualdade de xénero	X
ET.9 - Creatividade	X
ET.10 - Educación para a saúde	
ET.11 - Formación estética	X
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable	X
ET.13 - Respecto mutuo e cooperación entre iguais	X

**Observacións:**

- Comprensión de lectura: tarefas de clase e proxectos, nas que o alumnado terá que comprender os distintos enunciados e procurar información para investigar e resolver os problemas propostos.
- Expresión oral e escrita: resolución das tarefas de clase e elaboración de documentación. Farase maior fincapé no uso do vocabulario e a linguaxe técnica, tamén traballarase técnicas de comunicación de ideas.
- Comunicación audiovisual: presentación de proxectos mediante creacións audiovisuais.
- Competencia dixital: intrínseca aos contidos propios da materia.
- 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 nesgos 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.
- Formación estética: procesos de deseño e acabado nos proxectos.
- 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 e cooperación entre iguais: 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.
Charlas didácticas relacionadas coa materia	Charlas didácticas relacionadas coa materia	X	X	X

### Observacións:

Calquera actividade complementaria proposta deberá 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.
- Datás e lugar de celebración.
- Repercusións económicas.

## 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
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.
Os criterios de avaliación e calificación foron claros e rigurosos e permitiron un seguemento do progreso do alumnado.
Metodoloxía empregada
A selección e temporalización de contidos foi axeitada.
Facilitáronse ao alumnado estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, búsqueda de información crítica, redacción de documentación técnica....
As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
Proporcionáronse actividades e procedementos para que o alumnado fose recuperando as partes non superadas da materia.
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
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
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 de cada unidade didáctica, ao comezo da mesma.
Proporcionouse ao alumnado información sobre o seu progreso e calificacións.
Existiu coordinación entre os distintos profesores/as.

### Descrición:

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

Nas reunións de departamento, utilizaranse táboas de cotexo baseadas nos indicadores de logro para obter a 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 realizarase entre o alumnado unha avaliación da actividade docente, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

## **9. Outros apartados**