

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15032807	IES do Milladoiro	Ames	2023/2024

## Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Bacharelato	Tecnoloxías da Información e da Comunicación II	2º Bac.	4	116

## 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	9
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	10
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	10
6. Medidas de atención á diversidade	11
7.1. Concreción dos elementos transversais	11
7.2. Actividades complementarias	12
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	13
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	14
9. Outros apartados	14

## 1. Introducción

Na sociedade actual na que vivimos xorde a necesidade dunha alfabetización dixital que nos permita dominar tanto a linguaxe propia destas tecnoloxías coma o manexo seguro das mesmas. A materia de Tecnoloxías da Información e da Comunicación debe ir máis alá tratando que o alumnado desenvolva as competencias necesarias que lle permitan acceder con autonomía, capacidade de adaptación e autoaprendizaxe permanente no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, de xeito que consiga estar preparado para atender ás demandas deste campo de tan rápida evolución. A materia procurará educar ao alumnado na interacción co entorno dixital, cada vez máis presente na nosa sociedade, dun xeito crítico, ético e respectuoso cos demais. Non se poden esquecer os riscos derivados desta interacción, polo que o alumnado desenvolverá técnicas para preservar tanto a súa seguridade, coma a dos equipos e datos cos que traballa.

A proposta da materia contribuirá a desenvolver as competencias do alumnado, facendo que se enfrente a casos e situacións prácticas o máis semellantes posibles á vida cotiá. Deste xeito, potenciáranse as competencias relacionadas coa comprensión e a expresión utilizando ferramentas dixitais para procurar e analizar información, así como para elaborar documentación e presentar os logros conquistados. A resolución de problemas concretos utilizando a programación permitirá fortalecer as competencias matemática e en ciencia, tecnoloxía e enxeñería. O alumnado profundizará nas técnicas de comunicación audiovisual, imprescindible na sociedade actual, e mellorando a competencia en conciencia e expresión culturais.

As tecnoloxías da información e da comunicación están directamente vencelladas ás destrezas e habilidades esenciais relacionadas coa competencia emprendedora. A metodoloxía activa proposta, vai permitir transformar as ideas en produtos finais, de modo que, a través da aplicación das aprendizaxes traballadas e de estratexias persoais e grupais se consiga a resolución, con éxito, dos problemas e situacións propostas. A materia dota ao alumnado, ademais, de habilidades que están moi recoñecidas e valoradas no mundo laboral actual, nun campo, o das tecnoloxías da información e da comunicación, que supón unha das liñas profesionais con máis perspectivas de futuro.

## 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

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
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	Seguridade informática		20	20	X		
2	Programación		30	50	X	X	
3	A web		30	30		X	X
4	Creación e edición de contidos audiovisuais		20	16			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Seguridade informática	20

Criterios 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.	Sabe configurar o seu computador, o seu móbil e a súa wifi coa fin de minimizar as ameazas na Rede. Identifica os ataques de enxeñería social	PE	40
CA5.2 - 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.	É capaz de protexer o seu correo electrónico. Accede a internet e navega de forma segura. Sabe como eliminar as cookies e o historial de navegación		

Crterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.3 - Crear contidos de interacción virtual en espazos de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Utiliza o portafolio Agueiro e o curso da Aula virtual como espazo de comunicación e publicación das tarefas propostas nesta unidade.	TI	60
CA5.3 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría	Nas tarfeas do portafolio Agueiro e do curso da Aula virtual tanto o texto como as imaxes ou ben son propias ou ben teñen licencia Creative Commons; neste caso identiica ao autor		
CA5.4 - Coñecer diferentes métodos de identificación persoal e certificación na rede.	Recoñece a firma dixital como un dos recursos máis fiables contra a falsificación de documentos. Identifica o certificado dixital como un garante que evita suplantacións de identidade		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Automatización do tratamento de datos con folla de cálculo e/ou bases de datos: creación de macros e/ou aplicacións para resolver problemas reais.</li> <li>- Ferramentas de interacción virtual para a aprendizaxe na rede.</li> <li>- Xestión de riscos e seguridade da información.</li> <li>- Ciberseguridade: clases de ataques e mecanismos de protección e defensa.</li> <li>- Conectividade de redes locais de forma segura a internet.</li> <li>- Protocolos seguros de interconexión.</li> <li>- Uso e creación de recursos dixitais respectando a propiedade intelectual.</li> <li>- Certificados dixitais e autoridades de certificación. Sinatura dixital.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
2	Programación	50

Crterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
------------------------	------------------------	----	---

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.2 - Automatizar operacións de tratamento de datos con folla de cálculo e/ou bases de datos mediante creación de macros e/ou aplicacións.	Identifica e automatiza datos mediante unha folla de cálculo	PE	10
CA3.1 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles ou web dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Desenvolve algunha aplicación en Processing , Python e/ou Appinventor	TI	90
CA3.2 - Utilizar contornas de programación para deseñar programas que resolvan problemas concretos.	Realiza os programas propostos en pseudocódigo en PSeInt		
CA3.3 - Utilizar plataformas de desenvolvemento colaborativo de software.	Utiliza o portafolio Agueiro para expor as súas ideas e colaborar co resto do grupo.		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Automatización do tratamento de datos con folla de cálculo e/ou bases de datos: creación de macros e/ou aplicacións para resolver problemas reais.</li> <li>- Introducción á programación orientada a obxectos: clases, obxectos, atributos e métodos.</li> <li>- Desenvolvemento de aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles e/ou webs.</li> <li>- Uso básico dunha contorna de desenvolvemento: edición de programas e xeración de executables.</li> <li>- Proceso de detección de erros e depuración con axuda de contornas integradas de desenvolvemento. Probas, optimización e validación.</li> <li>- Plataformas de desenvolvemento colaborativo. Introducción a Git.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
3	A web	30

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.2 - Deseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Deseña unha web con HTML5, CSS e Javascript.	TI	100
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Utiliza o portafolio Agueiro para documentar o seu proxecto de páxina web.		
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	A sú web está organizada en páxinas as que se pode acceder mediante un menú.		

Crterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Utiliza CSS para darlle a súa páxina web un deseño atractivo.		
CA2.1 - Analizar e comprender a estrutura dunha contorna web respectando a autoría.	Entende a estrutura dunha páxina web.		
CA2.3 - Crear contidos de interacción virtual en espazos de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Crea contidos en Javascript que proporcione interacción nas túa web.		
CA3.2 - Utilizar contornas de programación para deseñar programas que resolvan problemas concretos.	Utilizar contornas de programación para deseñar programas.		
CA3.3 - Utilizar plataformas de desenvolvemento colaborativo de software.	Utilizar plataformas de desenvolvemento colaborativo de software.		

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, técnicas e marcos de desenvolvemento dun proxecto en diferentes contextos e as súas fases.</li> <li>- Comunicación de información e de contidos dixitais en diferentes plataformas.</li> <li>- Análise de estruturas básicas da linguaxe HTML e CSS. Configuración e adaptación dunha web ou blog.</li> <li>- Automatización do tratamento de datos con folla de cálculo e/ou bases de datos: creación de macros e/ou aplicacións para resolver problemas reais.</li> <li>- Ferramentas de interacción virtual para a aprendizaxe na rede.</li> <li>- Uso básico dunha contorna de desenvolvemento: edición de programas e xeración de executables.</li> <li>- Plataformas de desenvolvemento colaborativo. Introducción a Git.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
4	Creación e edición de contidos audiovisuais	16

Crterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
------------------------	------------------------	----	---

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA4.5 - Crear e integrar unha composición de efectos visuais (VFX) a través de técnicas dixitais no proceso de posprodución dun proxecto audiovisual de maneira creativa.	No seu traballo aparecen efectos visuais.	PE	10
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.	Busca información sobre a tarfea a realizar e fai un esquema do traballo a realizar.	TI	90
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Utiliza linguaxe apropiada no seu vídeo.		
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.	Aplica estratexias colaborativas para traballar en equipo.		
CA2.3 - Crear contidos de interacción virtual en espazos de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Mostra o seu contido no portafolio Agueiro.		
CA4.1 - Captar e corrixir imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Corrixir imaxes fixas		
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos utilizados nas producións audiovisuais, aplicando as técnicas de linguaxe audiovisual que garanten o mantemento da continuidade narrativa.	Utiliza recursos expresivos no seu vídeo		
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.	Capta imaxes fotográficas e vídeos empregando a linguaxe audiovisual		
CA4.4 - Editar e exportar pezas audiovisuais na liña de tempo dun programa de edición, realizando transicións, elaborando títulos e subtítulos, e sincronizando a imaxe co son.	Sincroniza adecuadamente imaxe e son.		
CA5.3 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría	Utiliza recursos dixitais empregados con licenza Creative Commons e recoñece a autoría do seu creador.		

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>- Documentación de proxectos.</li> <li>- Comunicación de información e de contidos dixitais en diferentes plataformas.</li> </ul>



## Contidos

- Ferramentas de interacción virtual para a aprendizaxe na rede.
- Axustes da imaxe fixa: balance de brancos, contraste, brillo e saturación. Corrección de cor. Correccións perspectivas.
- Conceptos espaciais da imaxe: posta en escena, campo e fóra de campo.
- Elementos específicos da posproducción: transicións, efectos dixitais e sonorización.
- Recursos específicos de linguaxe sonora. Procura e elaboración de recursos sonoros para produtos audiovisuais.
- Elaboración de títulos e subtítulos.
- Realización de efectos visuais (VFX) na edición de vídeo.
- Uso e creación de recursos dixitais respectando a propiedade intelectual.

### 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 permitirán ao alumnado coñecer e configurar os distintos dispositivos dixitais de uso cotián. Estas actividades prácticas 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.

Os traballos prácticos 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 persona 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 - dispositivos dixitais
Software de uso xeral (sistema operativo, ofimática....) e de uso específico (editores de arquivos audiovisuais, simuladores, entornos de programación...). En todo caso e salvo que non sexa posible, utilizarase software libre.
Materiais e recursos de creación propia e recursos educativos abertos.
Aula virtual do centro.
Portafolio Agueiro

Todas as sesións da materia de Tecnoloxías da Información e da Comunicación II terán lugar na aula de informática, onde cada alumno/a dispón dun equipo individual para realizar todas as actividades, proxectos e exames que se van desenvolver ao longo do curso.

Ademais a aula está dotada dun ordenador, pantalla dixital e proxector para as explicacións do profesorado. Para as distintas unidades didácticas empregaremos aplicacións de software libre instaladas nos equipos (Writer, Calc, Impress, Base, Audacity, Gimp, PSeInt, Processing, OpenShot...)

Na aula virtual do centro, na materia de Tecnoloxías da Información e da Comunicación II estarán: todas as unidades didácticas con manuais en pdf cos contidos correspondentes, exercicios, tarefas e proxectos propostos para as distintas unidades, así como enlaces a páxinas web, vídeos ou aplicacións que se empregarán nas distintas unidades. O portafolio Agueiro se empregará para que o alumando presente e comparta os traballos elaborados, tamén é o lugar onde presentaran os informes de investigación e as súas conclusións así como os proxectos a realizar neste curso.

## 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Ao comezo do curso e, tras explicar o funcionamento da aula virtual, o alumnado realizará as seguintes accións:

Unha escollla sobre sobre a materia de Tecnoloxía da Información e a Comuiniocación II coa fin de saber o motivo da elección desta materia.

Un cuestionario sobre os seus recursos TIC, que permitirá ao profesor coñecer os recursos dos que dispón o alumnado e saber se poden dende a súa casa acceder aos contido do curso na aula virtual.

Unha enquisa sobre a súa actitude cara o aprendizaxe que ten como obxectivo coñecer as actitudes do alumnado cara o aprendizaxe tanto colaborativo como individualizado.

Unha avaliación inicial sobre os contidos do curso para que o alumando (e tamén o profesor) saiba de que situación parte, ademias de ver unha panorámica dos contidos e saberes que debe alcanzar durante o curso. Esta avaliación tamén se fará ao final de curso coa fin de comparar os resultados con esta 1ª avaliación inicial e comprobar a aprendizaxe a que chegou o alumando.

Ao comezo de cada unidade didáctica proporáanse unha serie de actividades dinámicas e participativas (preguntas, vídeos, ...) coas que se pretende incentivar a curiosidade dos alumnos e alumnas polos contidos e destrezas a desenvolver na unidade temática correspondente.

## 5.2. Criterios de cualificación e recuperación

### Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	Total
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>Proba escrita</b>	40	10	0	10	<b>13</b>
<b>Táboa de indicadores</b>	60	90	100	90	<b>87</b>

### Criterios de cualificación:

A nota final é a media ponderada de cada unidade didáctica. A nota en cada avaliación dependerá da nota que se saque na unidade ou unidades didácticas que dea tempo a dar en cada avaliación. A materia considerase aprobada se a media ponderada de todas as unidades didácticas dadas no curso e igual ou superior a 5 puntos sobre 10.

### 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.

O alumnado que non acade unha cualificación final de 5 ou máis de 5 na avaliación ordinaria do curso, terá que realizar unha proba obxectiva de recuperación extraordinaria no ordenador, que en todo caso tratará sobre todas as unidades didácticas do curso.

Nas sesións de clase que teñan lugar no período comprendido entre a avaliación ordinaria e a extraordinaria, o alumnado que teña que realizar a proba extraordinaria poderá realizar tarefas para preparar dita proba.

## 6. Medidas de atención á diversidade

A atención á diversidade implica que desenvolvamos estratexias que nos permitan a posibilidade de ter diferentes niveis de actuación co noso alumnado no día a día. Por ese motivo, as actuacións previstas nesta programación didáctica, contemplan intervencións educativas dirixidas a dar resposta ás diferentes capacidades, ritmos e estilos de aprendizaxe, motivacións, intereses, situacións socioeconómicas e culturais e do alumnado, coa finalidade de facilitar o acceso aos aprendizaxes propios desta etapa así como a adquisición das competencias clave e o logro dos obxectivos por parte de todo o alumnado.

Como primeira medida de atención á diversidade e, coa fin de ter unha visión xeral do alumnado, realizaránse unhas enquisas ao principio do curso sobre: o interese na materia, os recursos TIC dispoñibles polo alumnado e as súas actitudes cara o pensamento e o aprendizaxe. Unha vez realizada dita avaliación inicial, e perante as dificultades individuais ou grupais detectadas, poderase adecuar as agrupacións á hora do desenvolvemento dos proxectos e das prácticas en equipo, graduar o nivel de dificultade de ditas actividades e prestar unha atención máis individualizada a aqueles alumnos e alumnas que amosen máis carencias á hora de asimilación de contidos. Para medidas máis concretas e pormenorizadas o profesorado que imparte a materia estará a espera do informe ou informes que o Departamento de orientación teña a ben comunciar así como dos pasos e medidas a seguir co alumnado ao que sexa necesario facerlle algunha adaptación máis específica.

Outra medida tomada é a de propoñer actividades e tarefas nas que o alumnado poderá por en práctica diversos procesos cognitivos, evitando que as situacións de aprendizaxe se centren no desenvolvemento de só algúns deles permitindo, deste xeito, o axuste destas propostas a diferentes estilos de aprendizaxe. En liña co anterior, en calquera unidade didáctica as súas diferentes actividades serán flexibles e poderanse plantear nun xeito ou nun número diferente a cada alumno ou alumna. Adaptaranse os tempos, os instrumentos ou os procedementos de Avaliación

Aplicación dos protocolos educativos específicos (TEA, TDAH, etc.) ao alumnado que o requira

Tamén se contempla implementar actuacións de acordo coas características individuais do alumnado que contribúan á atención á diversidade e a compensación de desigualdades, facilitando os procesos de detección e tratamento das dificultades de aprendizaxe tan pronto como se presenten.

Estas actuacións se levarán a cabo a través de medidas de carácter xeral con criterios de flexibilidade organizativa, co obxecto de favorecer a autoestima e expectativas positivas no alumnado e obter o logro dos obxectivos e as competencias clave.

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
ET.1 - Comprensión de lectura	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X	X	X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual			X	X
ET.4 - Competencia dixital	X	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4
ET.5 - Emprendemento social e empresarial		X	X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico		X	X	
ET.7 - Educación emocional e en valores	X			X
ET.8 - Igualdade de xénero	X	X	X	X
ET.9 - Creatividade	X	X	X	X
ET.10 - Educación para a saúde			X	X
ET.11 - Formación estética			X	X
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable		X		X
ET.13 - Respecto mutuo e cooperación entre iguais	X	X	X	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.
Saídas didácticas relacionadas coa materia.	Saídas didácticas relacionadas coa materia.		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.
- 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>
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.
Metodoloxía empregada
A selección e temporalización de contidos foi axeitada.
Os criterios de avaliación e calificación foron claros e rigurosos e permitiron un seguemento do progreso do alumnado.
Medidas de atención á diversidade
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
Facilitáronse ao alumnado estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, búsqueda de información crítica, redacción de documentación técnica....
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender ás necesidades de todo o alumnado.
Proporcionáronse actividades e procedementos para que o alumnado fose recuperando as partes non superadas da materia.
Clima de traballo na aula
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
Proporcionouse ao alumnado información sobre o seu progreso e calificacións.
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.
Existiu coordinación entre os distintos profesores/as.

#### Descrición:

Farase en cada trimestre unha valoración dos indicadores de logro e comprobarase que se cumpren os obxectivos propostos.

## **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.

Realizarase a avaliación da programación nos seguintes períodos de tempo:

\* Mensualmente: revisarase a temporalización 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 temporalización 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 notarase as modificacións nas actas do Departamento.

\* Ao final do curso: Revisarase a temporalización 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 anotaranse as modificacións na memoria final do departamento, as cales se terán en conta para a programación do curso seguinte.

## **9. Outros apartados**