

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
32008951	IES Ramón Otero Pedrayo	Ourense	2023/2024

Área/materia/ámbito

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

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	6
4.1. Concrecións metodolóxicas	10
4.2. Materiais e recursos didácticos	11
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	11
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	11
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	13
6. Medidas de atención á diversidade	13
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 educación dixital desenvolve un papel fundamental na sociedade actual porque proporciona un conxunto de coñecementos e de técnicas que permiten satisfacer as necesidades individuais e colectivas. Neste sentido, esta materia achégalle ao currículo a capacidade de analizar e redeseñar a relación entre os dispositivos tecnolóxicos e as necesidades sociais. Na resolución de problemas con ferramentas dixitais conxúganse, ademais da innovación, elementos como o traballo en equipo ou o carácter emprendedor, que son imprescindibles para formar unha cidadanía autónoma e competente. Ademais, o coñecemento das tecnoloxías da información proporciona unha imprescindible perspectiva científico-tecnolóxica sobre a necesidade de construír unha sociedade formada por unha cidadanía crítica con respecto ao que acontece arredor dela.

Como noutras materias que tratan aspectos tecnolóxicos, nesta intégranse coñecementos de carácter matemático e científico, ademais de que é frecuente que as ferramentas dixitais se utilicen para resolver problemas específicos doutras disciplinas. Polo tanto, un enfoque interdisciplinar favorecerá a conexión con outras materias e mesmo con diversos temas de actualidade.

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

O IES Otero Pedrayo conta cunha tipoloxía familiar do alumnado heteroxénea, tanto en idade como en contexto socioeconómico, aspecto que consideramos moi positivo. A maioría desenvolve a súa actividade nos sectores secundario e terciario, predominando un nivel formativo medio.

A nivel dixital e tralas enquisas pospandemia realizadas no centro, puidemos observar que unha porcentaxe moi elevada de alumnado conta con equipos informáticos na súa vivenda (arredor do 87%), así como unha alta conectividade nos seus fogares. Con todo, cómpre destacar unha das principais eivas: fogares con varios irmáns/irmás e cun só equipo informático, polo que se ven na obriga de compartir.

A materia impártese en dous grupos de 22 alumnos cada un, e é impartida pola mesma docente (Ángeles González de Mena) que xa o fixo o ano pasado.

O noso centro non se atopa dentro do programa Edixgal, polo cal para o desenvolvemento da materia, é necesario empregar algunha das aulas de Informática do centro, o cal, debido á gran cantidade de grupos e alumnado, é un problema de loxística considerable.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Utilizar dispositivos dixitais, identificando os elementos que os compoñen e a súa función no conxunto, configurando as súas características en función das necesidades persoais e mediante diferentes medios dixitais para poder organizar a información dun xeito eficaz.				2			3	
OBX2 - Organizar, deseñar e producir información dixital de forma individual e colectiva utilizando as ferramentas máis adecuadas para a súa publicación e difusión facendo un uso responsable e ético das tecnoloxías aplicadas.	3	2-3	4	1-2-3	3-4	1-2-3-4	3	4

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX3 - Desenvolver algoritmos e aplicacións informáticas en distintas contornas, aplicando os principios do pensamento computacional para crear solucións a problemas concretos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.			3	5	5		3	
OBX4 - Xestionar e protexer a pegada dixital aplicando medidas preventivas para identificar e reaccionar ante riscos e ameazas ao benestar persoal, facendo un uso responsable e ético da información e a comunicación dixital.	2	3	5	3-4	1-2-5	2-3	1	

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Dispositivos dixitais e sistemas operativos	Configuración de dispositivos dixitais e sistemas operativos, organización da información	5	5		X	
2	Creación e edición de imaxe dixital	Tratamento de imaxe dixital e deseño gráfico Coñecemento das características dos diferentes tipos de imaxes dixitais, distinguindo entre vectoriais e mapa de bits. Emprego das funcionalidades básicas dun programa de software gratuito, GIMP, para a edición de imaxes (escalado, luminosidade, cor) Desenvolvemento de competencia no relacionado co traballo con capas, máscaras, composicións, filtros..)	15	15		X	
3	Creación e edición de documentos de texto	Tratamento de textos Coñecemento do software libre de edición de textos e o seu emprego. Emprego do procesador de texto para a elaboración de documentos sinxelos. Emprego dalgúnhas das posibilidades avanzadas: índices de contidos, encabezados e pes de páxina, táboas... Elaboración de textos con elementos que enriquecen o texto: imaxes, gráficas, hipervínculos.	15	15	X		
4	Creación e edición de de follas de cálculo	Follas de cálculo, gráficos e informes Coñecemento do software libre de creación	15	15	X		

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
4	Creación e edición de de follas de cálculo	<p>de follas de cálculo e o seu emprego. Dominio dos procedementos de introducción de datos nunha folla de cálculo.</p> <p>Manexo das rutinas básicas de traballo cunha folla de cálculo: selección de celdas, recheo, copiado e pegado, traballo con cálculos sinxelos).</p> <p>Emprego son soltura das fórmulas básicas para a resolución de problemas de dificultade media (promedios, condicionais, búsquedas, referencias absolutas.)</p> <p>Formateado das táboas para darlles un aspecto axeitado.</p> <p>Elaboración e formateado de gráficos.</p>	15	15	X		
5	Creación e edición de presentacións dixitais	<p>Presentacións dixitais con elementos multimedia</p> <p>Coñecemento do software libre de elaboración de presentacións e o seu emprego.</p> <p>Creación de presentacións, empregando elementos estáticos (títulos, textos, imaxes, táboas) e elementos dinámicos (hipervínculos, animacións e transicións)</p> <p>Emprego de ferramentas web para a elaboración de presentacións (Genially...)</p>	15	15	X	X	
6	Creación e publicación de contidos na rede	<p>Colaboración en rede</p> <p>Coñecemento das características da web 2.0</p> <p>Emprego de plataformas de almacenamento na nube.</p> <p>Creación de blogs.</p> <p>Emprego de ferramentas de traballo colaborativo. tanto ofimáticas (Drive), creacción de formularios (Google Forms), creación de contidos (Picktochart ..)</p>	10	10	X	X	X
7	Pensamento computacional: programación	<p>Programación, desenvolvemento de programas</p> <p>Utilización de estruturas básicas de programación.</p> <p>Uso de datos. Constantes e variables</p> <p>Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para computadores e/ou dispositivos móbiles mediante contornas de programación gráfica.</p>	15	18			X
8	Ética e seguridade dixital	<p>A pegada dixital e seguridade na rede</p> <p>Reflexión sobre a necesidade de empregar protocolos seguros na utilización de Internet.</p> <p>Coñecemento das ameazas básicas na rede.</p> <p>Identificación das situación de risco e a</p>	10	12		X	X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
8	Ética e seguridade dixital	conducta axeitada para evitalo. Uso de recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.	10	12		X	X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	Identificar os elementos que configuran un equipamento informático e a súa función no conxunto.	PE	40
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Configurar un sistema operativo en función das súas necesidades persoais.	TI	60
CA1.3 - Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.	Organizar a información de maneira segura e eficaz.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Arquitectura de computadores: elementos, montaxe e configuración. - Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización. - Almacenamento da información: operacións básicas de organización e copias de seguridade.

UD	Título da UD	Duración
2	Creación e edición de imaxe dixital	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
-------------------------	------------------------	----	---

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Identificar os formatos de arquivos máis utilizados e realizar tratamento básico de imaxe dixital (redimensionado, color, capas, filtros, textos) Realizar de forma autónoma fotomontaxes e retoque fotográfico con Gimp.	PE	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. - Procesos de produción de documentos con aplicacións ofimáticas e de deseño gráfico. Maquetación, aplicación de estilos e formatos. Índices interactivos. Importación de imaxes e gráficos. - Tratamento básico da imaxe dixital.

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Manexar con autonomía e destreza o editor de textos LibreOffice Writer e utilízalo para dar formato a textos escritos. Inserir imaxes en documentos de texto, modificando o seu formato.. Traballar con tablas. Maquetar adecuadamente los documentos en LibreOffice Writer.	PE	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. - Procesos de produción de documentos con aplicacións ofimáticas e de deseño gráfico. Maquetación, aplicación de estilos e formatos. Índices interactivos. Importación de imaxes e gráficos.

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Conocer la utilidad de las hojas de cálculo y los conceptos básicos que permiten realizar operaciones sencillas con ellas. Realizar operaciones aritméticas básicas en follas de cálculo. Crear gráficos. Empregar fórmulas sinxelas (CONTAR, PROMEDIO, SI ..)	PE	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. - Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos.

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Crear presentacións dixitais, integrando elementos multimedia, empregando elementos dinamizadores da presentación (animacións, transicións..) empregando Impress de LibreOffice. Crear presentacións online de xeito colaborativo (Genially ...)	PE	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. - Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia.

UD	Título da UD	Duración
6	Creación e publicación de contidos na rede	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
--------------------------------	-------------------------------	-----------	----------

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Compartir e publicar contidos na Rede. Crear contidos web (blogue personal, infografías colaborativas)	PE	100

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

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

UD	Título da UD	Duración
7	Pensamento computacional: programación	18

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	Utilizar unha contorna de programación gráfica.	PE	100
CA3.2 - Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles.		

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

Contidos
- Utilización de estruturas básicas de programación.
- Uso de datos. Constantes e variables.
- Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para computadores e/ou dispositivos móbiles mediante contornas de programación gráfica.

UD	Título da UD	Duración
8	Ética e seguridade dixital	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
--------------------------------	-------------------------------	-----------	----------

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet, configurando as condicións de privacidade das redes sociais e en espazos virtuais de traballo.	Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet.	TI	100
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	Xestionar contrasinais.		
CA4.3 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións e valorando o benestar persoal e colectivo.	Identificar situacións que representan unha ameaza na rede.		
CA4.4 - Valorar a importancia da protección dos dereitos de autoría, utilizando aplicacións, datos e creacións dixitais de terceiros de xeito ético, respectando as licenzas de utilización.	Usar recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Seguridade de dispositivos. Xestión de contrasinais. - Recursos para a protección da información e datos persoais, da identidade e dos contidos dixitais. Configuración en espazos virtuais de traballo. - Seguridade na saúde física e mental: aplicacións ou medidas que deben adoptarse fronte aos riscos e ameazas ao benestar persoal. Opcións de resposta. Situacións de violencia e de risco na Rede. - Uso de recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia debe afrontarse cunha metodoloxía eminentemente práctica e cun enfoque competencial do currículo que potencie a aprendizaxe significativa do alumnado. Utilizarase unha metodoloxía activa con traballos prácticos, para coñecer e configurar os distintos dispositivos dixitais de uso cotián, que permitan mellorar as destrezas para escoller e utilizar as ferramentas máis axeitadas para producir documentos dixitais de diversos tipos e sempre respectando as licenzas e dereitos de autor.

O eixe vertebrador será a realización de proxectos dixitais con metodoloxías que fomenten a resolución colaborativa e creativa de problemas, reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade, promovendo a participación do alumnado cunha visión integral da disciplina.

Durante a realización dos proxectos/tarefas prácticas, o alumnado terá a oportunidade de levar a cabo determinadas tarefas mentres explora, descobre, experimenta, aplica e reflexiona sobre o que fai, o que favorecerá a súa implicación no proceso de aprendizaxe e fará que este sexa máis significativo e duradeiro.

O desenvolvemento de proxectos que teñan por obxectivo a creación de aplicacións sinxelas que resolvan problemas, afondarán no coñecemento do pensamento computacional.

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

Promoverase a participación do alumnado, resaltando o traballo colectivo como forma de afrontar os desafíos e os retos que propón a nosa sociedade para reducir as fendas dixital e de xénero, prestando especial atención á desaparición de estereotipos que dificultan a adquisición de competencias en condicións de igualdade.

Utilizaranse estratexias que promovan un uso eficiente, seguro e ético de diferentes aplicacións dixitais para diversas funcións como o deseño, a simulación e a comunicación e difusión de ideas ou solucións.

Utilizaranse distintos métodos que teñan en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe e a diversidade do alumnado, que favorezan a capacidade de aprender por si mesmos e que promovan o traballo en equipo, guiando o alumnado desde proxectos sinxelos ata proxectos máis complexos que permitan o seu logro e satisfacción por parte do

devandito alumnado poñendo en práctica, se fose necesario, mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten dificultades.

Ao necesitar o alumnado un equipo informático persoal para a realización das tarefas propostas, e non estar integrado o centro no programa Edixigal e non contar por iso de equipos informáticos na aula de referencia, é necesario dispoñer dalgunha das aulas de informática do centro para o desenvolvemento da materia.

Cada alumno/para dispoñerá do seu equipo na aula de informática e irá realizando as distintas tarefas propostas desde o AV. O eixo vertebrador da materia será o AV do centro. Nela o docente "colgará" apuntamentos, videotutoriais... e tamén todas as tarefas que o alumnado ten que realizar e entregar na mesma. Tamén se realizarán dende aquí as probas prácticas que o alumnado realice.

As tarefas expostas terán unha orde crecente de dificultade e autonomía, pasando de tarefas sinxelas dirixidas, a tarefas un pouco máis complexas (baseadas nas sinxelas) relativamente dirixidas. Buscando a autonomía do alumnado, favorecendo o aprender a aprender.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Ordenador persoal - dispositivos dixitais
Aula virtual do centro
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.
Kits de robótica.

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

Non empregaremos libro de texto, o material e manuais necesarios atoparanse na aula virtual da materia. O departamento ten elaborado gran cantidade de videotutoriais para a realización das prácticas propostas.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Realizaráse unha pequena proba práctica no ordenador ao comezo, para avaliar os coñecementos básicos relacionados coa competencia dixital.

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	5	15	15	15	15	10	15	10	100
Proba escrita	40	100	100	100	100	100	100	0	87
Táboa de indicadores	60	0	0	0	0	0	0	100	13

Cráterios de cualificación:

CONCRECIÓN DOS PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Para a avaliación teránse en conta en conta o traballo diario do alumnado, as prácticas entregadas, as producións realizadas tanto de xeito individual como de xeito colaborativo e ás probas prácticas realizadas.

De xeito xeral en cada unha das unidades desenvoltas (agás a UD8 que, en principio, non vai ter proba escrita) o reparto de peso entre traballo/prácticas realizadas e a proba práctica desenvolta será o seguinte:

- 30% Prácticas obligatorias: aquelas desenvoltas na clase e guías polo docente avaliadas mediante unha rúbrica (na que se valora dun xeito xeral o traballo realizado)
- 30% Prácticas evaluables: desenvoltas preferentemente na clase e parcialmente guiadas (nas que o alumnado ten que amosar a súa competencia e destreza, aínda que pode consultar aqueles contidos que aínda non teña ben afianzados) avaliadas mediante rúbrica (na que se valorán de xeito concreto os o grado de consecución das destrezas a adquirir en cada UD).
- 40% Proba práctica: práctica realizada a modo de examen nas que se desenvolverán os contidos adquiridos na UD (tamén será avaliada mediante unha rúbrica).

Calquera modificación destas porcentaxes nalgunha unidade será debidamente comunicada ao alumnado.

A cualificación da avaliación obterase pola media ponderada (segundo os criterios de peso de cada unidade recollidos no epígrafe 3.1) das notas acadadas en cada unidade didáctica desenvolta en dita avaliación.

A avaliación estará aprobada si se acada unha nota igual ou superior a 5.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

A cualificación de cada unha das tres avaliacións do curso, virá dada pola media ponderada das cualificacións das unidades didácticas desenvolvidas na avaliación. A ponderación establecerase en base aos pesos otorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación.

A calificación 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 otorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación.

O alumnado superará o curso cando esta calificación final sexa igual ou maior ca 5.

Cráterios de recuperación:

O alumnado que teña unha avaliación suspensa poderá recuperala realizando unha proba obxectiva (normalmente tipo práctico) daquelas unidades nas que non se alcanzaron os obxectivos (é dicir, que estean suspensas).

Dita proba fará media coas notas que alumno/a recibise nas prácticas, tanto obrigatorias como avaliáveis que realizase, nos termos que xa se indicou (40% proba obxectiva-30% probas prácticas-30% probas obrigatorias). De aí a importancia, que se lle recalca a diario ao alumnado, de realizar as tarefas de clase ao día e enviar todo o traballo en data e forma.

Recalculáranse de novo as notas da unidade a recuperar, e a nota da avaliación correspondente.

Se a nota da avaliación é igual ou superior a 5 a avaliación considérase recuperada e a nota obtida será a que se teña en conta para facer a media do curso.

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

O alumnado que curse 4º de ESO pero teña a materia de Educación Dixital de 3º ESO pendente de superar, ao non tela superado no ano anterior deberán de realizar as seguintes actividades :

- Faranse dúas probas obxectivas parciais no ordenador, tentarase que non coincidan coas avaliacións para non sobrecargar de traballo ao alumnado. As datas definitivas serán publicadas coa suficiente antelación. O alumnado que supere a primeira parte da proba, só terá que ir ao final coa segunda parte. O alumnado que non a supere, ou que non se presentase, realizará a proba final.

- 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 realizadas, cando esta sexa igual ou superior a 5 considerárase a materia como superada.

- 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.

6. Medidas de atención á diversidade

Entre outras, contémpanse 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.
- 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
ET.3 - Comunicación audiovisual		X			X	X		
ET.4 - Competencia dixital	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial		X	X	X	X	X	X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico						X	X	X
ET.7 - Educación emocional e en valores						X		X
ET.8 - Igualdade de xénero		X	X		X	X	X	

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
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	
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable	X							X
ET.13 - Respeto mutuo e cooperación entre iguais						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 plantexados.
- 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: deseño e presentación dos traballos e 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.
- Respeto mutuo: contidos relacionados coa etiqueta dixital. Este respecto e a cooperación entre iguais serán fundamentais no traballo en equipo no desenvolvemento de proxectos.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Saídas didácticas relacionadas coa materia.	Saídas 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.
- 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

Indicadores de logro
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
A selección e temporalización de contidos foi axeitada.
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
Os criterios de avaliación e calificación foron claros e rigurosos e permitiron un seguemento do progreso do alumnado.
Metodoloxía empregada
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.
Proporcionouse ao alumnado información sobre o seu progreso e calificacións.
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
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.
Medidas de atención á diversidade
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
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.
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.

Usaranse as reunións do departamento para facer unha revisión dos indicadores de logro das materias impartidas.

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