

# 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	Dixitalización	4º ESO	3	105

## 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	6
4.1. Concrecións metodolóxicas	14
4.2. Materiais e recursos didácticos	15
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	15
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	15
6. Medidas de atención á diversidade	16
7.1. Concreción dos elementos transversais	17
7.2. Actividades complementarias	19
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 materia Dixitalización dá resposta á necesidade de adaptación á forma en que a sociedade actual obtén a información e en que se relaciona e produce coñecemento no alumnado que lle permita satisfacer as necesidades, individuais ou colectivas, que se foron establecendo de forma progresiva na vida das persoas e no funcionamento da sociedade e da cultura dixital. Pero a formación da cidadanía actual vai máis alá da alfabetización dixital, xa que require unha atención específica á adquisición dos coñecementos necesarios para usar os medios tecnolóxicos de maneira ética, responsable, segura e crítica.

A materia aborda determinados temas que teñen unha clara relación coas características propias da sociedade e da cultura dixital, tales como: o consumo responsable, o logro dunha vida saudable, o compromiso ante situacións de iniquidade e exclusión, a resolución pacífica dos conflitos en contornas virtuais, o aproveitamento crítico, ético e responsable da cultura dixital, a aceptación e o manexo da incerteza, a valoración da diversidade persoal e cultural, o compromiso cidadán no ámbito local e global e a confianza no coñecemento como motor do desenvolvemento. Promove, a través da participación de todo o alumnado, o logro dunha visión integral dos problemas, o desenvolvemento dunha cidadanía dixital crítica e a consecución dunha efectiva igualdade de xénero.

Tamén trata de favorecer aprendizaxes que lle permitan ao alumnado facer un uso competente das tecnoloxías, tanto na xestión de dispositivos e contornas de aprendizaxe coma no fomento do benestar dixital, o que posibilita que o alumnado tome conciencia e constrúa unha identidade dixital adecuada. Esta materia ten un carácter interdisciplinario, polo que contribúe á consecución das competencias clave do perfil de saída do alumnado ao termo da educación básica e á adquisición dos obxectivos de etapa.

A materia afonda nos coñecementos, destrezas e actitudes en competencia dixital cunha metodoloxía práctica e abórdase cun enfoque transversal e continuado ao longo do curso dos contidos necesarios para poder exercer unha cidadanía dixital activa e comprometida de modo seguro, completando o proceso de formación dixital do alumnado.

Os criterios de avaliación están enfocados a que o alumnado reflexione sobre a propia práctica tomando conciencia dos seus hábitos e a que xere rutinas dixitais saudables, sostibles e seguras, á vez que críticas, con prácticas inadecuadas. A aplicación deste enfoque competencial conduce ao desenvolvemento de coñecementos, destrezas e actitudes no alumnado que fomentan distintas formas de organización do traballo en equipo e o debate interdisciplinario ante a diversidade de situacións de aprendizaxe que interveñen na materia.

O desenvolvemento da materia permite conectar coa realidade do alumnado partindo das súas dúbidas e problemas en relación cos usos tecnolóxicos particulares, á vez que sociais, académicos e laborais. Tamén debe supoñer un avance informado e práctico na mellora da propia seguridade na Rede, nas interaccións coas outras persoas e coas distintas aplicacións usadas polo alumnado, axudándolles a entender que Internet é un espazo no que é necesario aplicar criterios para contextualizar e contrastar a información, as súas fontes e os seus propósitos, así como unha ferramenta imprescindible para o desenvolvemento da aprendizaxe ao longo da vida.

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, os docentes son Fernando del Río Vázquez y Ángeles González de Mena.

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 - Identificar e resolver problemas técnicos sinxelos e conectar e configurar dispositivos a Redes domésticas, aplicando os coñecementos de hardware e sistemas operativos para xestionar as ferramentas e instalacións informáticas e de comunicación de uso cotián.			1-2	4-5	1-5		3	
OBX2 - Configurar a contorna persoal de aprendizaxe interactuando e aproveitando os recursos do ámbito dixital para optimizar e xestionar a aprendizaxe permanente.				1-2-3-5	1-4-5		3	
OBX3 - Desenvolver hábitos que fomenten o benestar dixital aplicando medidas preventivas e correctivas para protexer dispositivos, datos persoais e a propia saúde.	3		5	1-4	2-5	2-3		
OBX4 - Exercer unha cidadanía dixital crítica coñecendo as posibles accións que se realizan na Rede, identificando as súas repercusións para facer un uso activo, responsable e ético da tecnoloxía.				3-4	1	1-2-3-4	1	

#### Descrición:

### 3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Creación e maquetaxe de textos	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: imáxes, gráficas, hipervínculos.	15	15	X		
2	Tratamento da información con follas de cálculo	Follas de cálculo, gráficos e informes Coñecemento do software libre de creación de follas de cálculo e o seu emprego. Dominio dos procedementos de introducción de datos nunha folla de cálculo. Manexo das rutinas básicas de traballo.	15	15	X		

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
2	Tratamento da información con follas de cálculo	<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> <p>Cálculo de funcións e realización das súas gráficas</p> <p>Emprego das follas de cálculo como base de datos: manexo de filtros e creación de informes</p>	15	15	X		
3	Dispositivos dixitais, sistemas operativos e de comunicación. Hardware y Software	<p>Conexión de dispositivos dixitais.</p> <p>Configuración de sistemas operativos e de comunicación. Hardware y Software.</p>	8	9		X	
4	Creación e edición de imaxe dixital.	<p>Tratamento de imaxe dixital e deseño gráfico</p> <p>Coñecemento das características dos diferentes tipos de imaxes dixitais, distinguindo entre vectoriais e mapa de bits.</p> <p>Emprego das funcionalidades básicas dun programa de software gratuito, GIMP, para a edición de imaxes (escalado, luminosidade, cor)</p> <p>Desenvolvemento de competencia no relacionado co traballo con capas, máscaras, composicións, filtros..)</p>	7	8		X	
5	Creación e publicación de presentacións dixitais e infografías	<p>Comunicación de información e contidos dixitais mediante presentacións dixitais e infografías.</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>	10	15	X	X	X
6	Creación e publicación de contidos na rede. Traballo colaborativo	<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), creación de formularios (Google Forms)</p>	8	8	X	X	X
7	Pensamento computacional: programación	<p>Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para ordenadores, dispositivos móbiles e/ou webs. Introducción á intelixencia artificial.</p>	15	15			X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
7	Pensamento computacional: programación	Programación, desenvolvemento de programas 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. Emprego de programas sinxelos tipo Scratch	15	15			X
8	Seguridade e benestar dixital.	Seguridade e protección na rede Reflexión sobre a necesidade de empregar protocolos seguros na utilización de Internet. Coñecemento das ameazas básicas na rede. Identificación das situación de risco e a conducta axeitada para evitalo.	5	5		X	X
9	Cidadanía dixital crítica	A etiqueta dixital. Interacción na rede. Pegada dixital. Uso de recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso, Creative Commons. Reconocimiento autoría dixital. Reflexión sobre o impacto dos avances en IA e o Big Data.	5	3		X	X
10	Edición e montaxe audiovisual	Creación de contido audiovisual. Comprender os conceptos básicos de edición e montaxe audiovisual. Desenvolver habilidades no uso de ferramentas de edición de vídeo e audio. Fomentar a creatividade na produción de contidos multimedia. Coñecer e aplicar principios de narrativa audiovisual. Aprender a dixitalizar e organizar arquivos multimedia. Ética na Edición Audiovisual	12	12			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Creación e maquetaxe de textos	15

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Manexar con autonomía 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 táboas. Enriquecemento dos textos: hipervínculos. Maquetar axeitadamente os documentos.	PE	90
CA2.1 - Xestionar a aprendizaxe no ámbito dixital configurando a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais de maneira autónoma.	Configurar a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais de maneira autónoma.	TI	10

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

<b>Contidos</b>
- Procura e selección e arquivo de información.
- Creación, maquetaxe e publicación de textos.

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
2	Tratamento da información con follas de cálculo	15

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Coñecer a utilidade das follas de cálculo e os conceptos básicos que permiten realizar operacións sinxelas con elas. Dar formato a unha folia de cálculo Crear gráficos e formatalos Empregar fórmulas sinxelas (CONTAR, PROMEDIO, SI ..)	PE	90
CA2.1 - Xestionar a aprendizaxe no ámbito dixital configurando a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais de maneira autónoma.	Configurar a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais de maneira autónoma.	TI	10

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

<b>Contidos</b>
- Tratamento da información: creación de informes e gráficos derivados do tratamento de datos con follas de cálculo e bases de datos.

UD	Título da UD	Duración
3	Dispositivos dixitais, sistemas operativos e de comunicación. Hardware y Software	9

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Conectar dispositivos e xestionar redes locais aplicando os coñecementos e procesos asociados a sistemas de comunicación con e sen fíos con autonomía e dun xeito activo.	Conectar dispositivos a redes locais aplicando os coñecementos e procesos asociados a sistemas de comunicación con e sen fíos.	TI	100
CA1.2 - Instalar e manter sistemas operativos configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Manter sistemas operativos configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.		
CA1.3 - Identificar e resolver problemas técnicos sinxelos analizando compoñentes e funcións dos dispositivos dixitais, avaliando as solucións de maneira crítica e, en caso necesario, reformulando o procedemento.	Identificar problemas técnicos sinxelos analizando compoñentes e funcións dos dispositivos dixitais.		
CA2.2 - Buscar, seleccionar e arquivar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe con sentido crítico e seguindo normas básicas de seguridade na Rede.	Buscar e seleccionar de xeito crítico a información na rede. Coñecer e empregar diferentes soportes de almacenamento da información tanto físicos como virtuais.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arquitectura de ordenadores: elementos, montaxe, configuración e resolución de problemas sinxelos.</li> <li>- Sistemas operativos: instalación e configuración de usuario. Instalación de software de uso habitual para a creación de contidos e a xestión de arquivos.</li> <li>- Sistemas operativos: operacións básicas de organización e almacenamento da información.</li> <li>- Sistemas de comunicación e Internet: dispositivos de Rede e funcionamento. Procedemento de configuración dunha Rede doméstica e conexión de dispositivos.</li> <li>- Dispositivos conectados (IoT+ Wearables): configuración e conexión de dispositivos.</li> <li>- Procura e selección e arquivo de información.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
4	Creación e edición de imaxe dixital.	8

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



<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Identificar os formatos de arquivos máis utilizados e realizar tratamento básico de imaxe dixital (redimensionado, color, capas, filtros, textos) Realizar de forma autónoma fотomontaxes e retoque fotográfico con Gimp.	PE	100

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

<b>Contidos</b>
- Edición e montaxe de materiais audiovisuais a partir de fontes diversas. Captura de imaxe, de son e de vídeo e conversión a outros formatos.

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
5	Creación e publicación de presentacións dixitais e infografías	15

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.1 - Xestionar a aprendizaxe no ámbito dixital configurando a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais de maneira autónoma.	Configurar a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais de maneira autónoma.	TI	100
CA2.2 - Buscar, seleccionar e archivar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe con sentido crítico e seguindo normas básicas de seguridade na Rede.	Buscar e seleccionar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe con sentido crítico.		
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Crear contidos dixitais, seleccionando as ferramentas máis apropiadas de maneira creativa e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.		
CA2.4 - 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 de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa.		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Procura e selección e arquivo de información.</li> <li>- Edición e montaxe de materiais audiovisuais a partir de fontes diversas. Captura de imaxe, de son e de vídeo e conversión a outros formatos.</li> <li>- Comunicación de información e contidos dixitais. Presentacións dixitais e infografías en diferentes plataformas dixitais.</li> </ul>

<b>Contidos</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.</li> <li>- Publicación e difusión responsable en redes.</li> </ul>	

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
6	Creación e publicación de contidos na rede. Traballo colaborativo	8

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.1 - Xestionar a aprendizaxe no ámbito dixital configurando a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais de maneira autónoma.	Configurar a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais de maneira autónoma.	TI	100
CA2.2 - Buscar, seleccionar e arquivar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe con sentido crítico e seguindo normas básicas de seguridade na Rede.	Buscar e seleccionar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe con sentido crítico. Verificación da información.		
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Crear contidos dixitais, seleccionando as ferramentas máis apropiadas de maneira creativa e respectando dereitos de autor e licenzas de uso. Coñecer as ferramentas para traballo colaborativo (Drive, Docs, Forms...) Ser capaz de traballar de xeito colaborativo. Crear un blogue persoal		
CA2.4 - 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 de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa. Ser responsable na difusión de contidos en liña		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Procura e selección e arquivo de información.</li> <li>- Comunicación de información e contidos dixitais. Presentacións dixitais e infografía en diferentes plataformas dixitais.</li> <li>- Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.</li> <li>- Utilización da realidade virtual, aumentada e mixta.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
7	Pensamento computacional: programación	15

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións sinxelas para ordenadores, dispositivos móbiles ou web, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Coñecer os conceptos básicos de programación: algoritmos, variables, datos, condicionais e bucles Usar unha linguaxe de programación visual ou de bloque. Programar aplicacións sinxelas para ordenadores, dispositivos móbiles ou web, dando solución a problemas definidos.	PE	80
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos de intelixencia artificial, valorando a importancia de facer un uso ético do tratamento da información na elaboración de aplicacións.	Comprender o fundamento básico dos algoritmos de intelixencia artificial. Comprender importancia do pensamento computacional na resolución de problemas.	TI	20

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización de estruturas de programación: secuenciais, de selección e iterativas.</li> <li>- Utilización de funcións. Parámetros, código e retorno.</li> <li>- Uso de datos. Constantes, variables e estruturas de datos.</li> <li>- Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para ordenadores, dispositivos móbiles e/ou webs.</li> <li>- Introducción á intelixencia artificial. Creación de aplicacións prácticas da IA.</li> <li>- Ética no desenvolvemento de aplicacións: nesgo algorítmico, obsolescencia programada.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
8	Seguridade e benestar dixital.	5

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

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.2 - Buscar, seleccionar e arquivar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe con sentido crítico e seguindo normas básicas de seguridade na Rede.	Buscar, seleccionar e arquivar a información de xeito crítico, eficiente e seguro.	TI	100
CA2.4 - 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 un espazo virtual dun xeito responsable, tanto na difusión de contidos como na interacción con demais dun xeito respectuoso.		
CA4.1 - 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.	Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada na internet, configurando as condicións de privacidade das redes sociais e espazos virtuais de traballo		
CA4.2 - Configurar e actualizar contrasinais, sistemas operativos e antivirus de forma periódica nos distintos dispositivos dixitais de uso habitual.	Configurar e actualizar contrasinais. Configurar e actualizar antivirus e sistemas operativos. Configurar as privacidade das diferentes aplicacións e redes sociais		
CA4.3 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións, desenvolvendo prácticas saudables e seguras e valorando o benestar físico e mental, tanto persoal coma colectivo.	Identificar situacións que representan unha ameaza na Rede (ciberacoso, phishing, suplantación de identidade), desenvolvendo prácticas saudables e seguras.		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Publicación e difusión responsable en redes.</li> <li>- Seguridade de dispositivos: accións de configuración específicas. Contrasinais e aplicacións relacionadas, medidas preventivas e correctivas para facer fronte a riscos, ameazas e ataques a dispositivos.</li> <li>- Seguridade e protección de datos: identidade, reputación dixital, privacidade e pegada dixital. Medidas preventivas na configuración nas redes sociais e na xestión de identidades virtuais.</li> <li>- Seguridade na saúde física e mental: aplicacións ou medidas que se han adoptar fronte aos riscos e ameazas ao benestar persoal. Opcións de resposta e prácticas de uso saudable. Situacións de violencia e de risco na Rede (ciberacoso, sextorsión, acceso a c</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
9	Cidadanía dixital crítica	3

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Buscar, seleccionar e archivar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe con sentido crítico e seguindo normas básicas de seguridade na Rede.	Buscar e seleccionar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe con sentido crítico.	TI	100
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Crear contidos dixitais, seleccionando as ferramentas máis apropiadas de maneira creativa e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.		
CA2.4 - 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 un espazo virtual dun xeito responsable, tanto na difusión de contidos como na interacción con demais dun xeito respectuoso.		
CA5.1 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade e as licenzas de uso e propiedade intelectual na comunicación, colaboración e participación activa na Rede.	Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais e respectar a privacidade e as licenzas de uso e propiedade intelectual na comunicación, colaboración e participación activa na Rede.		
CA5.2 - Recoñecer as achegas das tecnoloxías dixitais nas xestións administrativas e no comercio electrónico, sendo consciente da brecha social de acceso, uso e aproveitamento das devanditas tecnoloxías para diversos colectivos.	Recoñecer as achegas das tecnoloxías dixitais nas xestións administrativas e no comercio electrónico.		
CA5.3 - Valorar a importancia da oportunidade, facilidade e liberdade de expresión que supoñen os medios dixitais conectados, analizando de forma crítica as mensaxes que se reciben e transmiten tendo en consideración a súa obxectividade, ideoloxía, intencionalida	Analizar de forma crítica as mensaxes que se reciben e transmiten tendo en consideración a súa obxectividade, ideoloxía, intencionalidade.		
CA5.4 - Analizar a necesidade e os beneficios globais dun uso e desenvolvemento ecosociable responsable das tecnoloxías dixitais, tendo en conta criterios de accesibilidade, sostibilidade e impacto.	Analizar a necesidade e os beneficios globais dun uso e desenvolvemento ecosociable responsable das tecnoloxías dixitais.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Procura e selección e arquivo de información.</li> <li>- Interacción na Rede: liberdade de expresión, etiqueta dixital, propiedade intelectual e licenzas de uso. Formas de licenciar unha obra ou un contido.</li> <li>- Educación mediática: xornalismo dixital, blogosfera, estratexias comunicativas e uso crítico da Rede. Ferramentas para detectar noticias falsas e fraudes.</li> <li>- Xestións administrativas: servizos públicos en liña, rexistros dixitais e certificados oficiais.</li> <li>- Comercio electrónico: facturas dixitais, formas de pago e criptomoedas.</li> <li>- Ética no uso de datos e ferramentas dixitais: intelixencia artificial, nesgos algorítmicos e ideolóxicos, soberanía tecnolóxica e dixitalización sostible.</li> </ul>

Contidos
- Activismo en liña: plataformas de iniciativa cidadá, cibervoluntariado e comunidades de hardware e software libres.

UD	Título da UD	Duración
10	Edición e montaxe audiovisual	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Xestionar a aprendizaxe no ámbito dixital configurando a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais de maneira autónoma.	Configurar a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais de maneira autónoma.	TI	100
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Crear contidos dixitais, seleccionando as ferramentas máis apropiadas de maneira creativa e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.		

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

Contidos
- Edición e montaxe de materiais audiovisuais a partir de fontes diversas. Captura de imaxe, de son e de vídeo e conversión a outros formatos.
- Publicación e difusión responsable en redes.

#### 4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia debe afrontarse cunha metodoloxía eminentemente práctica e cun enfoque competencial do currículo que potencia 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, 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
Aula virtual do centro.
Ordenador persoal - dispositivos dixitais. Aula de Informática
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.

Cada alumno/a terá acceso en todas as clases a un ordenador, no que se atopen 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 de curso, para avaliar os coñecementos básicos relacionados.

Principalmente porque nos imos a atopar con alumnado que xa cursou a materia de Dixitalización en 3º ESO e outro que non, e tratarase de axustar o nivel da materia para que uns amplíen coñecementos e que os outros sexan capaces de seguir a materia, xa que non se vai a empezar de cero, a menos que todo o alumnado non cursase a materia o ano anterior.

## 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	UD 10
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>15</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>12</b>
<b>Proba escrita</b>	90	90	0	100	0	0	80	0	0	0
<b>Táboa de indicadores</b>	10	10	100	0	100	100	20	100	100	100

Unidade didáctica	Total
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	<b>100</b>
<b>Proba escrita</b>	<b>46</b>
<b>Táboa de indicadores</b>	<b>54</b>

#### **Cráterios de cualificación:**

##### **CONCRECIÓN DOS PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN**

Para a avaliación de cada UD terase en conta as porcentaxes indicadas para a mesma na avaliación da unidade didáctica.

Nas UD terase en conta o peso da proba escrita, na nosa materia está "proba escrita" consistirá nunha proba práctica no computador que ten como obxectivo comprobar que se dominan as destrezas traballadas nas prácticas de clase, e o peso das táboas de indicadores, que farán referencia: ao traballo de clase, a calidade das prácticas de clase realizadas ...

Naquelas UD cun peso moi elevado da proba escrita (90%) o docente poderá reconsiderar a modificación da devandita porcentaxe, diminuindo a porcentaxe da proba escrita en prol da porcentaxe das táboa de indicadores que valoran o traballo diario e a realización das prácticas; a condición de que isto indíquese ao alumnado antes de comezar a UD e realícese con vistas a favorecer ao alumnado e o seu proceso de aprendizaxe.

##### **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 materia estará superada se o valor desta nota sexa igual ou superior de 5 puntos.

#### **Cráterios de recuperación:**

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

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

	UD 9	UD 10
ET.1 - Comprensión de lectura	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual	X	X
ET.4 - Competencia dixital	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial	X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico	X	
ET.7 - Educación emocional e en valores	X	X

	UD 9	UD 10
ET.8 - Igualdade de xénero	X	X
ET.9 - Creatividade	X	X
ET.10 - Educación para a saúde	X	
ET.11 - Formación estética	X	X
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable	X	
ET.13 - Respecto 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.

Respecto 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.
Charlas didácticas	Charlas didácticas relacionadas con Seguridade Dixital e Cidadanía Dixital	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 indícanse 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
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
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.
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.
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.
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.
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.
Outros
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.

#### **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**