

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
27007259	IES Río Cabe	Monforte de Lemos	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

<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
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	11
6. Medidas de atención á diversidade	11
7.1. Concreción dos elementos transversais	12
7.2. Actividades complementarias	13
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	14
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	14
9. Outros apartados	15

## 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.

Outro aspecto tido en conta no deseño da programación foi a especificidade do noso centro educativo, o seu entorno e características do alumnado. A presente programación desenvólvese no IES Río Cabe que está situado na localidade de Monforte de Lemos na provincia de Lugo. O centro é grande, contando cun ciclo formativo de grao superior de guía, información e asistencia turísticas en réxime de adultos e modular; ademais do grao medio das ensinanzas técnico deportivas na especialidade de fútbol. Conta con 9 unidades da ESO e un programa de diversificación curricular en 3º e 4º da ESO. Tamén existen dúas aulas de apoio debido a presenza de alumnado con necesidades educativas especiais principalmente en 1º e 2º da ESO.

Co que respecta ao Bacharelato a oferta se limita as modalidades de Ciencias e Tecnoloxía, e Humanidades e Ciencias Sociais, e o "Bacharelato xeral" tanto no réxime xeral como no de adultos. Ademais tamén se pode cursar a educación secundaria para persoas adultas.

A dotación de recursos é suficiente, posto que posúe biblioteca con acceso a internet, tres aulas de informática con 24, 32 e 15 ordenadores respectivamente e nas aulas de Bacharelato e ESO dispoñemos dun ordenador e proxector.

En canto ao entorno no que se ubica o centro hai que sinalar que é unha localidade de tamaño medio, situada no interior e con abundantes recursos naturais e artificiais. A maior parte da poboación adícase a actividades relacionadas coa agricultura, gandería ou a hostalería e o turismo.

A maior parte dos servizos cos que conta a localidade están no centro urbano. Este concello ten unha extensión de 202 Km<sup>2</sup> e 19.817 habitantes.

Ademais dos dous centros educativos de ensino primario adscritos a este instituto, neste Concello hai outros 2 IES, un deles ubicado nos arredores.

A presente programación didáctica consta de 8 unidades didácticas que abarcan os contidos dos 4 bloques de contidos que abarca a materia.

## 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	

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
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
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.				5	5			
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	

### 3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Creación e edición de documentos de texto	Tratamento de textos	15	20	X		
2	Creación e edición de presentacións dixitais	Presentacións dixitais con elementos multimedia	15	10	X		
3	Creación e edición de imaxe dixital	Tratamento de imaxe dixital e deseño gráfico	15	20	X	X	
4	Creación e edición de de follas de cálculo	Follas de cálculo, gráficos e informes	15	20		X	
5	Dispositivos dixitais e sistemas operativos	Configuración de dispositivos dixitais e sistemas operativos, organización da información	10	10		X	X
6	Ética e seguridade dixital	A pegada dixital e seguridade na rede	15	10			X
7	Creación e publicación de contidos na rede	Colaboración en rede	5	5			X
8	Pensamento computacional: programación	Programación, desenvolvemento de programas	10	10			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Creación e edición de documentos de texto	20

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.	Producir documentos con aplicacións ofimáticas, incorporando gráficos, aplicando estilos e formatos e índices interactivos.	TI	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital.</li> <li>- 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.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
2	Creación e edición de presentacións dixitais	10

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.	TI	100

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

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

UD	Título da UD	Duración
3	Creación e edición de imaxe dixital	20

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

Craterios 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.	TI	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital.</li> <li>- 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.</li> <li>- Tratamento básico da imaxe dixital.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
4	Creación e edición de de follas de cálculo	20

Craterios 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.	Realizar operacións básicas en follas de cálculo. Crear gráficos.	TI	100

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

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

UD	Título da UD	Duración
5	Dispositivos dixitais e sistemas operativos	10

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

Craterios 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.	TI	100
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.		
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"> <li>- Arquitectura de computadores: elementos, montaxe e configuración.</li> <li>- Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización.</li> <li>- Almacenamento da información: operacións básicas de organización e copias de seguridade.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
6	Ética e seguridade dixital	10

Craterios 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"> <li>- Seguridade de dispositivos. Xestión de contrasinais.</li> <li>- Recursos para a protección da información e datos persoais, da identidade e dos contidos dixitais. Configuración en espazos virtuais de traballo.</li> </ul>

<b>Contidos</b>
- 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.

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
7	Creación e publicación de contidos na rede	5

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Compartir e publicar contidos na Rede.	TI	100

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

<b>Contidos</b>
- Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
8	Pensamento computacional: programación	10

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	Utilizar unha contorna de programación gráfica.	TI	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

<b>Contidos</b>
- 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.



#### 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, promoverá 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.

#### 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 ou do plan Edixgal.

Cada alumno e alumna 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 terá acceso aos dispositivos dixitais necesarios para o seguimento das unidades didácticas propostas.

O centro dispón de ordenadores Abalar para todos os cursos da ESO pero normalmente utilizaremos a aula asignada pola Xefatura de Estudos que é a aula de informática dotada con pantalla e proxector. A razón principal débese a que estes ordenadores dispoñen de monitores máis grandes para traballar. Farase uso da aula virtual do centro para actividades, comunicacións ou calquer material de apoio necesario para o desenvolvemento do curso facilitando o

seguemento da materia nos distintos escenarios. Tamén se fará uso do correo electrónico.

### 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Se o profesor o considera oportuno realizarase unha pequena proba práctica no ordenador ao comenzo, para avaliar os coñecementos básicos relacionados coa competencia.

### 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.	15	15	15	15	10	15	5	10	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100	100	100	100	100	100

#### Criterios de cualificación:

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

Como instrumentos de avaliación úsanse as táboas de indicadores que abarcan non só as tarefas de clase senon tamén probas feitas co ordenador acerca de cada unidade didáctica. Tamén inclúen calquer outra tarefa, traballo ou actividade que se poida facer ao longo do curso e que o profesor considere oportuno.

A hora de valorar as tarefas de clase, probas feitas co ordenador ou calquer traballo ou actividade terase en conta a observación do alumno ao longo de cada día do curso. Por outra banda tamén se valorará:

- Resposta correcta de todas as actividades que se lle propoñen
- Autonomía e determinación do alumno a hora de resolver as tarefas propostas
- Orde, presentación e claridade dos contidos
- Entrega en prazo

A observación diaria do traballo na aula abarca:

- Esfuerzo, implicación e interese do alumno polas tarefas
- Participación e en xeral a actitude mostrada hacia a materia
- Respeto polas normas de convivencia e non cometer faltas de orde
- Entrar soamente en páxinas ou plataformas web indicadas polo profesor
- Respeto polo uso dos equipos informáticos
- Puntualidade e asistencia a clase

O feito de que un alumno copie tarefas, actividades ou traballos doutro alumno, pode levar consigo que ambos alumnos teñan 0 en ditas tarefas, traballos ou actividades.

O feito de non entregar algunha das tarefas, actividades ou traballos propostos suporá un 0 na cualificación de dita tarefa, actividade ou traballo.

##### PROCEDEMENTOS E CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Para o cálculo da nota da avaliación:

- Farase media ponderada das cualificacións correspondentes as tarefas de clase realizadas polo alumno e suporá un

40% da nota da avaliación.

- Farase media ponderada das probas feitas co ordenador realizadas en cada unidade didáctica que suporá o 40% da nota.

En caso que só se realice unha proba feita co ordenador a nota obtida suporá o 40% da nota da avaliación e no caso se que non se faga ningunha proba entón a nota da avaliación calcularase a partir da media ponderada das tarefas realizadas en clase polo alumno.

- A observación do alumnado na aula suporá un 20% da nota.

O sistema de baremación aquí indicado non exclúe que o profesor o poida modificar lixeiramente si se aprecian circunstancias que así o aconsellen, tales como pode ser o nivel inicial do/a alumno, as súas capacidades de aprendizaxe, desenvolvemento da programación, etc.

A cualificación correspondente a avaliación ordinaria do curso virá dada pola media aritmética das cualificacións de cada unha das 3 avaliacións do curso e redondeando o resultado o número enteiro máis cercano.

### **Criterios de recuperación:**

Para o alumnado que non supere unha ou varias avaliacións ao longo do curso, e dicir a cualificación sexa menor a 5 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 e a criterio do profesor abarcará tamén unha proba feita co ordenador (proba, traballo, exame, proxecto, tarefas, etc)..

A nota final calcularase tendo en conta que a nota das tarefas entregadas suporá un 40% e a nota da proba feita co ordenador un 60%. En caso de non realizar a proba co ordenador a cualificación virá dada polas tarefas entregadas que suporán o 100% da nota. A nota redondearase o número enteiro máis cercano.

### **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 :

- Realización e entrega periódica de tarefas ou actividades relativas ás unidades didácticas do curso.
- A final de curso faranse unha proba obxectiva no ordenador (exame, tarefa, actividade, traballo, etc) a criterio do profesor que abarcará todos os contidos.

Para o cálculo da cualificación da materia pendente, terase en conta a seguinte consideración:

- Media aritmética da cualificación das tarefas propostas ao longo do curso que suporá o 60% da cualificación.
  - A nota da proba obxectiva suporá o 40% da cualificación.
- En caso de non poder realizar a proba obxectiva entón a media aritmética da nota obtida polas tarefas suporá o 100% da cualificación redondeando ao número enteiro máis cercano
- A nota final calcularase tendo en conta que a media aritmética das tarefas de repaso e reforzo propostas polo profesor suporán o 40% da nota e a cualificación da proba final suporá o 60%. En caso de ter que redondear farase tomando o número enteiro máis cercano.
- En caso de non poder realizar a proba obxectiva entón a media aritmética da nota obtida polas tarefas suporá o 100% da cualificación redondeando ao número enteiro máis cercano.

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

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

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

- Programas de enriquecemento curricular (a.a.c.c.)
- Adaptacións curriculares

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

### 7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Comprensión de lectura	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X	X			X	X	X	
ET.3 - Comunicación audiovisual	X	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
ET.7 - Educación emocional e en valores						X	X	
ET.8 - Igualdade de xénero							X	X
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 - Respecto mutuo e cooperación entre iguais							X	

#### Observacións:

Comprensión de lectura: tarefas de clase e proxectos, nas que o alumnado terá que comprender os distintos enunciados e procurar información para investigar e resolver os problemas 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
Saídas didácticas relacionadas coa materia.	Saídas didácticas relacionadas coa materia.

### Observacións:

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

É conveniente que se faga algunha actividade complementaria (dentro do horario escolar e de obrigado cumprimento) ou extraescolar (fora do horario escolar e optativas) para que os alumnos/as comprobren a aplicación práctica dos contidos.

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

A actividade proposta e a visita a Fundación TIC de Lugo onde explican todo o proceso de elaboración dun programa de televisión onde os alumnos participan en dito programa. Esta visita farase na 2ª ou 3ª avaliación unha xornada lectiva en horario de mañá.

Charlas ou calquer outra actividade que poida resultar de interese ao longo do curso en función das propostas que vaíamos recibindo.

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

<b>Indicadores de logro</b>
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
A selección e temporalización de contidos foi axeitada.
Facilitáronse ao alumnado estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, búsqueda de información crítica, redacción de documentación técnica....
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
Os recursos didácticos utilizados foron axeitados.
Os materiais didácticos utilizados foron axeitados.
As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender ás necesidades de todo o alumnado.
Os criterios de avaliación e calificación foron claros e rigurosos e permitiron un seguemento do progreso do alumnado.
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.
Proporcionáronse actividades e procedementos para que o alumnado fose recuperando as partes non superadas da materia.
Existiu coordinación entre os distintos profesores/as.

### Descrición:

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

Nas reunións de departamento, utilizaranse táboas de cotexo baseadas nos indicadores de logro para obter a información.

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

## 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 (que pode ser mediante unha táboa de cotexo) baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

## 9. Outros apartados