

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36024987	IES de Soutomaíor	Soutomaíor	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	4
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	5
4.1. Concrecións metodolóxicas	9
4.2. Materiais e recursos didácticos	10
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	12
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	15
9. Outros apartados	15

1. Introducción

Esta programación didáctica está pensada para a materia de Educación Dixital do 3º curso da ESO.

Para a súa elaboración tiveronse en conta as directrices normativas recollidas a continuación:

- A Lei Orgánica 3/2020, do 29 de decembro, pola que se modifica a Lei orgánica 2/2006, do 3 de maio, de educación.
- O Decreto 156/2022, do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo da educación secundaria obrigatoria na Comunidade Autónoma de Galicia.
- A Orde do 26 de maio de 2023 pola que se desenvolve o Decreto 156/2022, do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo da educación secundaria obrigatoria na Comunidade Autónoma de Galicia e se regula a avaliación nesa etapa educativa.
- O Decreto 117/2023, do 27 de xullo, polo que se modifica o Decreto 156/2022, do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo da educación secundaria obrigatoria na Comunidade Autónoma de Galicia.
- A Orde do 8 de setembro de 2021 pola que se desenvolve o Decreto 229/2011, do 7 de decembro, polo que se regula a atención á diversidade do alumnado dos centros docentes da Comunidade Autónoma de Galicia.
- A Resolución do 6 de xuño de 2023, da Dirección Xeral de Ordenación e Innovación Educativa, pola que se ditan instrucións para o desenvolvemento das ensinanzas de educación infantil, educación primaria, educación secundaria obrigatoria e bacharelato no curso académico 2023/24.
- A Orde do 3 de maio de 2023 pola que se aproba o calendario escolar para o curso 2023/24 nos centros docentes sostidos con fondos públicos na Comunidade Autónoma de Galicia.

Do mesmo xeito, é de aplicación para o deseño desta programación a normativa para a Educación Secundaria na Comunidade Autónoma de Galicia vixente neste curso 2023/24

Características do centro:

O IES de Soutomaior está situado na localidade de Arcade, concello pontevedrés de Soutomaior. Arcade constitúe o núcleo urbano do concello e ocupa a fronte costeira da vila. Nela atopamos os principais servizos económicos (zonas comerciais, porto pesqueiro, etc.), sociais (dispón de numerosas asociacións musicais, artísticas, grupo de teatro, etc.), culturais e de ocio (biblioteca, edificio de charlas e exposicións, porto deportivo, áreas recreativas, praias, punto de paso de peregrinos, etc.), polo que actúa como referente para as aldeas limítrofes. Soutomaior, que cuadriplica en extensión o territorio de Arcade, en cambio, caracterízase por ser núcleo principalmente rural e de maior dispersión da poboación.

O IES de Soutomaior é un centro de recente creación (inaugurado no curso 2018-2019) con alumnado procede na súa maior parte do antigo CPI Manuel Padín Truiteiro, agora reconvertido en CEIP, así como do CEIP de Pontesampaio (Pontevedra). Acolle, por outra banda, alumnado que se incorpora ao Bacharelato desde o centro Santiago Apóstol e o CPI do Toural de Vilaboa.

Características da materia

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 rediseñar 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.

Características dos grupos

No curso 2023/24 o centro conta con 3 grupos de 3º da ESO. A distribución dos grupos é a seguinte:

- 3ºA: 28 alumnos e alumnas.
- 3ºB: 28 alumnos e alumnas.
- 3ºC: 26 alumnos e alumnas.

Para impartir a materia contamos cun desdobre de 23 alumnos dos grupos 3ºB e 3ºC.

Tanto as características e contorna do centro como as características do alumnado se tiveron en conta á hora de crear os principios metodolóxicos.

As instalacións do centro serán útiles para o desenvolvemento do proceso de ensino-aprendizaxe, dispoñendo de, por exemplo, ordenadores E-Dixgal para o uso de ferramentas dixitais. As aulas tamén contan con encerados dixitais para apoiar o traballo diario na aula

Horario da materia: Martes 1ª hora, Mércores 4ª hora, Xoves 5ª hora.

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
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	

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Creación e edición de de follas de cálculo	Operacións básicas en follas de cálculo, gráficos e informes. Formato de arquivos. Formatos abertos.	15	15	X		
2	Creación e edición de documentos de texto	Tratamento de textos. Aplicación de estilos e formatos. Índices interactivos. Formato de arquivos. Formatos abertos.	9	10	X		
3	Dispositivos dixitais e sistemas operativos. Arquitectura de	Utilización e configuración de dispositivos dixitais e sistemas operativos, organización	9	10	X		

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
3	ordenadores.	da información. Elementos dun ordenador, montaxe e configuración.	9	10	X		
4	Creación e edición de imaxe dixital	Tratamento básico da imaxe dixita.	14	14		X	
5	Creación e edición de presentacións dixitais. Aplicacións ofimáticas de deseño gráfico	Presentacións dixitais con elementos multimedia. Programas de deseño gráfico	13	15		X	
6	Creación e publicación de contidos na rede	Aprendizaxe colaborativa na rede. Ferramentas de creación de contidos. Plataformas dixitais.	13	15		X	X
7	Pensamento computacional: programación	Algoritmos e diagramas de fluxo sinxelos. Estructuras básicas de programación. Desenvolvemento de aplicacións en contornas de programación gráfica.	18	18			X
8	Ética e seguridade dixital	A pegada dixital e seguridade na rede. Protección dos dereitos de autor.	9	8			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	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.	Realizar operacións básicas en follas de cálculo. Crear gráficos sinxelos.	PE	50
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	Utilizar a folia de cálculo instalada na maquetar abalar.	TI	50

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización. - 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
2	Creación e edición de documentos de texto	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.	Producir documentos con aplicacións ofimáticas, incorporando gráficos, aplicando estilos e formatos. Crear índices interactivos.	PE	50
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	Producir documentos con aplicacións ofimáticas, incorporando gráficos, aplicando estilos e formatos.	TI	50

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización. - 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
3	Dispositivos dixitais e sistemas operativos. Arquitectura de ordenadores.	10

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.	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"> - Arquitectura de computadores: elementos, montaxe e configuración. - Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización.

Contidos	
- Almacenamento da información: operacións básicas de organización e copias de seguridade.	

UD	Título da UD	Duración
4	Creación e edición de imaxe dixital	14

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. Realizar tratamento básico de imaxe dixital.	PE	50
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	Saber utilizar o programa de edición de imaxe dixital instalado na maquetar abalar	TI	50

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

Contidos	
- Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización. - 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
5	Creación e edición de presentacións dixitais. Aplicacións ofimáticas de deseño gráfico	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.	TI	100

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

Contidos	
- Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital.	

Contidos

- Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia.

UD	Título da UD	Duración
6	Creación e publicación de contidos na rede	15

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. Usar plataformas dixitais e ferramentas de colaboración en rede.	TI	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	50
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.	TI	50

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	8

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"> - 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, 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, programas de modelado 3D, 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 do plan Edixgal.

Cada alumno/a tendrá 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.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Realizaráse unha prácticas iniciais e unha pequena proba de coñecementos básicos nas primeiras sesións do curso, para avaliar a competencia dixital do alumnado. Ademais, teranse en conta os datos aportados polo Departamento de Orientación, e a outra información obtida nas sesións de avaliación inicial.

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	9	9	14	13	13	18	9	100
Proba escrita	50	50	0	50	0	0	50	0	28
Táboa de indicadores	50	50	100	50	100	100	50	100	72

Criterios de cualificación:

CONCRECIÓN DOS PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Procedemento de Avaliación: tarefas de clase, que consisten principalmente en prácticas de manexo de software (podendo incluír tamén outros traballos prácticos). Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total da

materia: 50%

Procedemento de Avaliación: proba de manexo de software. Instrumento de Avaliación: proba escrita (a ordenador).

Peso no total da materia: 50%

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Na ESO realizaranse tres avaliacións parciais ordinarias e unha avaliación final. A sesión de avaliación final coincidirá coa sesión da terceira avaliación parcial. Dita sesión de avaliación realizarase a partir do 22 de xuño de 2024, seguindo as directrices da Consellería de Educación.

A cualificación de cada unha das 3 avaliacións do curso calcularase aplicando a ponderación asignada ás unidades didácticas impartidas no trimestre (ver apartado 3.1 desta programación)

Unha avaliación considérase aprobada cando a súa nota sexa, como mínimo, dun 4,75.

A nota final do curso virá dada pola media aritmética das notas de cada unha das 3 avaliacións do curso. Polo tanto aplicarase a seguinte fórmula:

$$\text{Nota final} = (\text{nota da 1ª avaliación} + \text{nota da 2ª avaliación} + \text{nota da 3ª avaliación})/3.$$

A materia considérase aprobada cando esa nota final sexa, como mínimo, dun 4,75, mesmo no caso de ter algunha avaliación suspensa.

Realizarase unha proba de recuperación de cada avaliación ao alumnado que non acadase unha cualificación positiva na mesma. Esa proba será baremada de 0 a 10 puntos, e se considerará aprobada cando a súa nota sexa igual ou superior a 4,75.

No boletín de notas indícaranse as cualificacións das tres avaliacións parciais e tamén a da final. A cualificación da avaliación final atenderá aos criterios antes citados, podendo ser dita nota inferior, igual ou superior á nota obtida na 3ª parcial

Cráterios de recuperación:

A recuperación realizarase por cada unidade didáctica ao longo do curso, mediante traballos e tarefas, principalmente prácticas de manexo de software, que o alumnado deberá entregar dentro dun prazo establecido para ser cualificadas polo profesorado. No caso das unidades da 3ª avaliación, estas poderán recuperarse antes do remate da mesma.

A nota final da materia recalculárase tendo en conta estas novas cualificacións e seguindo o procedemento establecido.

Aínda así, cando a nota final dun alumno resulte inferior a 4,75, este poderá recuperar as unidades didácticas suspensas mediante unha proba final, que se realizará a finais do mes de xuño e que consistirá nunha proba práctica, de manexo de software e de distintas aplicacións informáticas. Dita proba será valorada sobre 10 puntos e estará composta polos mínimos de consecución de cada unha das unidades didácticas traballadas durante todo o curso.

Unha vez corrixida esa proba, recalculárase a nota de cada avaliación e a nota final (coas novas notas das unidades avaliadas na proba final, seguindo o procedemento establecido en cada caso). Se a nota final resulta superior a 4,75, o alumno terá a materia aprobada, en caso contrario terá a materia suspensa.

Dedicarase a última quincena do mes de xuño á preparación das recuperacións, ao mesmo tempo que se establecerán actividades de reforzo e ampliación para o todo o alumnado.

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

O alumnado que teña unha materia pendente dos cursos anteriores será obxecto dun seguimento mediante un plan de pendentes (tal e como se recolle na Orde do 8 de setembro de 2021 sobre a atención á diversidade)

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) deberá realizar as seguintes actividades

- Realización e entrega periódica, de actividades relativas ás unidades didácticas do curso (prácticas, traballos prácticos, etc)

- A materia distribuirase en tres partes, e faranse tres probas parciais no ordenador (unha por cada avaliación) en datas por definir. As datas definitivas serán publicadas coa suficiente antelación. Ademais haberá unha proba final.

- Todas as probas serán cualificadas sobre un baremo de cero a dez puntos.

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

A) Media aritmética das probas parciais realizadas no ordenador: 50% da cualificación.

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

- No caso de que o alumno ou alumna non supere a materia deste xeito poderá realizar unha proba final de recuperación antes de finalizar o mes de xuño. Esta proba abranguerá os contidos de toda a materia, fàrese a ordenador e será valorada sobre 10 puntos, contando un 100% da cualificación final da materia pendente. Polo tanto, darase por superada a materia cando a cualificación desta proba sexa igual ou superior a 5.

Todo este proceso de recuperación será coordinado 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. As materias pendentes serán cualificadas e rexistradas no boletín de notas das avaliacións parciais e final.

6. Medidas de atención á diversidade

A diversidade de alumnado que nos atopamos nas aulas débese a diferentes razóns como son as seguintes: as formas de aprender, os ritmos de aprendizaxe e de traballo, a motivación, a capacidade intelectual, a capacidade de dispersión, a madurez, a diversidade cultural, a incorporación tardía ao sistema educativo, os coñecementos previos e o nivel sociocultural. Isto dará lugar á utilización de diversos mecanismos de apoio e reforzo.

Para o alumnado con necesidades especiais (NEE) realizaranse as correspondentes adaptacións curriculares e organizativas co fin de que poida alcanzar o máximo desenvolvemento das súas capacidades persoais.

No caso de alumnado con necesidades específicas de apoio educativo (NEAE), estableceranse as medidas de reforzo necesarias para favorecer a súa aprendizaxe.

O profesorado con dispoñibilidade horaria realizará tarefas de apoio en aula e codocencia, e a PT colaborará co profesorado en diferentes materias, priorizando a súa labor nas materias instrumentais.

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
- 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

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
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	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
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 e materiais 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.
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.
Os criterios de avaliación e calificación foron claros e rigurosos e permitiron un seguemento do progreso do alumnado.
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 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