

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15021470	IES Canido	Ferrol	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

<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	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	11
7.1. Concreción dos elementos transversais	11
7.2. Actividades complementarias	13
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	13
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	14
9. Outros apartados	14

## 1. Introducción

A educación dixital desenvolve un papel fundamental na sociedade actual porque proporciona un conxunto de coñecementos e técnicas que permiten satisfacer as necesidades individuais e colectivas. Contribúe a analizar e reseñar a relación entre os dispositivos tecnolóxicos e as necesidades sociais, ámbito no que a innovación e a constante renovación dotan a esta materia d'ucha gran relevancia educativa. Destacar tamén, elementos como o traballo en equipo ou o carácter emprendedor, que son imprescindibles para formar unha cidadanía autónoma e competente. Ademais, proporciona unha imprescindible perspectiva científico-tecnolóxica sobre a necesidade de contruír una sociedade formada por unha cidadanía crítica.

Intégrase coñecementos de carácter matemático e científico, ferramentas dixitais para resolver problemas específicos doutras disciplinas. Polo tanto, un enfoque interdisciplinar favorecerá á conexión con outras materias e mesmo con diversos temas da actualidade.

A contribución desta materia ao desenvolvemento das competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística: desenvolverase na medida en que o alumnado adquira e utilice un vocabulario técnico preciso, elabore programas e documentos, explique conceptos ou elabore e expónles información.
- Competencia matemática e as competencias básicas en ciencia, tecnoloxía e enxenería: poden alcanzarse configurando e administrando máquinas e sistemas operativos, aplicando técnicas de tratamento e almacenamento de datos ou asumido hábitos seguros no contexto das redes de comunicación.
- Competencia digital: é a específica desta materia, desenvolverase co emprego das ferramentas dixitais para procurar e almacenar información, obter e presentar datos, simular sistemas, así como na elaboración de programas ou utilidades informáticas que sirvan para resolver problemas.
- Aprender a aprender: as actividades deben permitir que tome decisións con certo grao de autonomía, que organice o proceso de aprendizaxe e que aplique o aprendido a situacións cotiás das que poida avaliar os resultados.
- Competencias sociais e cidadá: alcanzarse procurando que o alumnado trabaxe en equipo, interactúe con outras persoas de forma democrática, e respecte a diversidade e as normas, reflexionando sobre a súa pegada dixital e analizando a interacción entre o desenvolvemento da dixitalización e os cambios socioeconómicos e culturais que produce.
- Sentido da iniciativa o espírito emprendedor: conséguese a través do deseño, da planificación e da xestión de proxectos informáticos sinxelos, ao transformar as ideas propias en programas ou en documentos.
- Conciencia e as expresións culturais: análise da influencia dos fitos técnicos da dixitalización en distintas culturas e no seu desenvolvemento e progreso.

Esta materia ofrece un inmenso potencial para ayudar a comprender o contorno social e para desenvolver un conxunto de competencias relacionadas tanto co contexto profesional como no social e persoal.

Estrúctúrase en catro bloques:

- \* DISPOSITIVOS DIXITAIS E SISTEMAS OPERATIVOS
- \* CREACIÓN E EDICIÓN DE INFORMACIÓN E CONTIDOS DIXITAIS
- \* PENSAMENTO COMPUTACIONAL
- \* ÉTICA E SEGURIDADE DIXITAL

## 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.	1-3			1-2-3-4	4		1-3	
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	El ordenador	Explicamos cómo funciona un ordenador personal.	10	7	X		
2	Bienestar dixital	Explicamos cómo estar protexidos e actuar de forma segura e responsable	5	5	X	X	X
3	Creación e edición de documentos de texto	Aprenderemos a traballar cun procesador de textos	14	15	X		
4	Creación e edición de presentacións dixitais	Aprenderemos a elaborar presentacións dixitais	14	15	X	X	
5	Creación e edición de follas de cálculo	Aprenderemos a utilizar as follas de cálculo	10	10		X	
6	Creación e edición de imaxe dixital	Tratamento de imaxe e video	17	18		X	
7	Un mundo conectado	Publicación de contidos na rede	10	10		X	X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
8	Pensamento computacional	Aprendemos a programar	20	25			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	El ordenador	7

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1.1. - Identificar os elementos que configuran os equipamentos informáticos e a súa función no conxunto	Identificar os elementos que configuran os equipos informáticos e súa función	TI	100
CA1.1.2. - Valorar o uso dos equipamentos informáticos facendo un uso responsable e ético dos mesmos, tendo en conta a sostenibilidade do planeta	Valorar a sostenibilidade do planeta en canto a evolución da tecnoloxía		
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Configurar o sistema operativo en función das 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		
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.		Baleiro	0

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
2	Bienestar dixital	5

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

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
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.	Proteger 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.	Gestionar 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 licenzas que permitan o seu uso		

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

<b>Contidos</b>
<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> <li>- 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.</li> <li>- Uso de recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
3	Creación e edición de documentos de texto	15

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

<b>Contidos</b>
<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
4	Creación e edición de presentacións dixitais	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Crear presentacións dixitais, integrando elementos multimedia	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
5	Creación e edición de follas de cálculo	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.	Realizar operacións básicas en folla 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>- 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>- Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
6	Creación e edición de imaxe dixital	18

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
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 un tratamento básico da imaxe dixital	TI	100

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

<b>Contidos</b>
<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>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
7	Un mundo conectado	10

<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
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 á hora de compartir e publicar contidos na rede		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia.</li> <li>- Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.</li> <li>- 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.</li> <li>- Uso de recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
8	Pensamento computacional	25



<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>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización de estruturas básicas de programación.</li> <li>- Uso de datos. Constantes e variables.</li> <li>- Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para computadores e/ou dispositivos móbiles mediante contornas de programación gráfica.</li> </ul>

#### 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.

Realizaranse 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.

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.

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

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 personal - Dispositivos dixitais
Software de uso xeral (sistema operativo, programas de ofimática,...) e de uso específico (editores de arquivos audiovisuais, entornos de programación. En todo caso e salvo que non sexa posible, utilizarase software libre
Material e recursos de creación propia e recursos educativos abertos
Aula virtual do centro

Cada alumno/a terá acceso en todas as clase a un ordenador, no que se atopan instalados os programas informáticos necesarios e terá tamén conexión de internet. Traballaremos coa aula virtual do centro, onde se pode acceder a todos os contidos e a todas as actividades necesarias para a consecución dos obxectivos da materia.

## 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Realizarase unha pequena proba práctica no ordenador no comenzo para avaliar os coñecementos básicos relacionados coa competencia dixital.

## 5.2. Criterios de cualificación e recuperación

### Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	10	5	14	14	10	17	10	20	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100	100	100	100	100	100

### Criterios de cualificación:

#### CONCRECIÓN DOS PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Procedemento de Avaliación: tarefas de clase. Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total en cada UD: 100%

#### 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 ponderación establecerase en base aos pesos otorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación.

A calificación final do curso virá dada pola media ponderada das cualificacións de cada unha das 3 avaliacións do curso. A ponderación establecerase en base aos pesos otorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta

programación.

Cálculo da nota final:

Nota final = 35% da 1ª avaliación + 35% da 2ª avaliación + 30% da 3ª avaliación

### **Criterios de recuperación:**

Ao longo do curso, o profesorado concretará aqueles traballos e tarefas que o alumnado poderá entregar de novo dentro dun prazo establecido para recuperalos.

O alumnado que o precise, deberá realizar tarefas e probas obxectivas de recuperación no ordenador daquelas unidades didácticas que non superase no seu momento.

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

### **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 actividades relativas ás unidades didácticas do curso.

- Faranse tres probas obxectivas parciais no ordenador, unha por avaliación en datas por definir. As datas definitivas serán publicadas coa suficiente antelación. Ademais haberá unha proba final.

- Distribúese a materia do curso en tres partes, unha para cada proba parcial.

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

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

Media aritmética das probas obxectivas parciais realizadas no ordenador 50% da cualificación.

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 obxectiva final no ordenador en data por definir. Esta proba abranguerá os contidos de toda a materia. En tal caso, darase por superada a materia nesta proba cando a cualificación sexa igual ou superior a 5.

- A recuperación será coordinada pola xefatura de departamento. O profesor/a que lle imparte clase no curso onde estea matriculado, fará un seguimento do traballo do alumno/a. No caso de que non estea a cursar ningunha materia do departamento, será o xefe ou xefa de departamento quen faga o seguimento.

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

Entre outras, 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 - Compresión lectora	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Compresión oral e escrita	X	X	X	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 de espírito crítico e científico	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.7 - Educación emocional e en valores	X	X					X	
ET.8 - Igualdade de género	X	X					X	X
ET.9 - Creatividade			X	X	X	X	X	X
ET.10 - Educación para á saúde		X					X	
ET.11 - Formación estética			X	X	X	X	X	X
ET.12 - Educación para a sustentabilidade e o consumo responsable	X	X						
ET.13 - Respecto mutuo e cooperación entre iguais	X	X	X	X	X	X	X	X

**Observacións:**

Comprensión lectora: 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 sobre seguridade informática	Participación en charlas sobre seguridade informática		X	

### Observacións:

## 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
Facilitouse 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 seguimento 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 cualificacións
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 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**