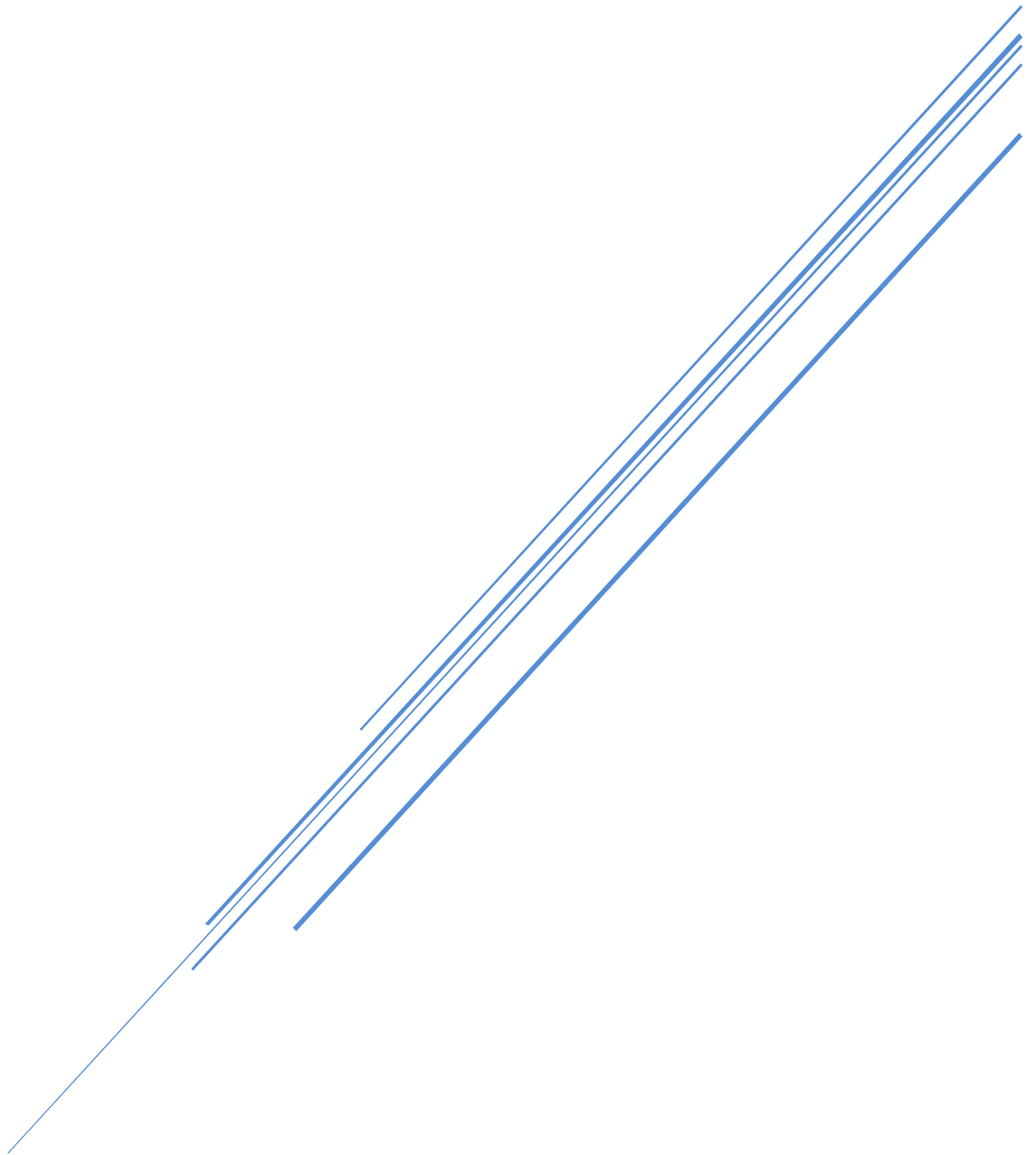


# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Departamento de Tecnoloxía do IES da Terra Chá “José Trapero Pardo”



CURSO  
2021/22

## ÍNDICE

1. DEPARTAMENTO .....	4
2. CONTEXTO.....	4
2.1. Centro .....	4
3. PROGRAMACIÓNS ESO.....	5
3.1. Tecnoloxía 2º ESO.....	6
CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Ó LOGRO DAS COMPETENCIAS CLAVE .....	6
GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN, PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN E INDICADORES DE LOGRO PARA CADA ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE.....	9
METODOLOXÍA .....	13
MATERIAIS E RECURSOS.....	14
CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO.....	14
3.2. Tecnoloxía 3º ESO.....	16
CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Ó LOGRO DAS COMPETENCIAS CLAVE .....	16
ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE: TEMPORIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN .....	18
METODOLOXÍA .....	22
MATERIAIS E RECURSOS.....	23
CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO.....	23
3.3. Tecnoloxía cuarto de ESO.....	25
CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Ó LOGRO DAS COMPETENCIAS CLAVE .....	25
BLOQUE, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES, TEMPORIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN INDICADORES DE LOGRO .....	28
METODOLOXÍA .....	31
MATERIAIS E RECURSOS.....	32
CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO.....	33
3.4. IDENTIDADE DIXITAL 1º ESO.....	35
CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Ó LOGRO DAS COMPETENCIAS CLAVE .....	35
RELACIÓN ENTRE BLOQUE, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES, TEMPORIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN .....	40
METODOLOXÍA .....	43
MATERIAIS E RECURSOS.....	44
CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO.....	44
3.5. PROGRAMACIÓN 2º DE ESO.....	46
CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Ó LOGRO DAS COMPETENCIAS CLAVE .....	46
TEMPORALIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN PARA CADA ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE.....	50

METODOLOXÍA .....	52
MATERIAIS E RECURSOS.....	53
CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO.....	53
INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR O PROCESO DE ENSINO E A PRÁCTICA DOCENTE ..	55
3.6. TECNOLOXÍAS DA INFORMACIÓN E DA COMUNICACIÓN 4º de ESO.....	57
CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Ó LOGRO DAS COMPETENCIAS CLAVE .....	57
TEMPORALIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN E INDICADORES DE LOGRO PARA CADA ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE	60
METODOLOXÍA .....	64
MATERIAIS E RECURSOS.....	65
CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO.....	66
4. PROGRAMACIÓNS BAC.....	68
4.1. IMAXE E SON 2º BAC .....	68
CONTRIBUCIÓN DA MATERIA AO DESENVOLVEMENTO DAS MATERIAS CLAVE.....	68
ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE: TEMPORIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN .....	75
METODOLOXÍA .....	83
MATERIAIS E RECURSOS.....	84
CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO.....	85
INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR O PROCESO E A PRÁCTICA DOCENTE.....	87
4.2. TIC I 1º DE BAC .....	92
CONTRIBUCIÓN DA MATERIA AO DESENVOLVEMENTO DAS COMPETENCIAS CLAVE .....	92
ESTÁNDARES, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN, PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, TEMPORIZACIÓN E INDICADORES DE LOGRO .....	97
METODOLOXÍA .....	100
MATERIAIS E RECURSOS.....	101
CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO.....	102
4.3. TIC II .....	104
CONTRIBUCIÓN DA MATERIA AO DESENVOLVEMENTO DAS COMPETENCIAS CLAVE .....	104
TEMPORIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN PARA CADA ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE .....	108
METODOLOXÍA .....	110
MATERIAIS E RECURSOS.....	111
CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO.....	111
INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR O PROCESO DE ENSINO E A PRÁCTICA DOCENTE ..	114
4.4. IMPRESIÓN 3 D 1º/2º BAC .....	116
CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE .....	117
TEMPORIZACIÓN, GRAO MÍNIMO E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN ...	118
CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO.....	119
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES.....	121

AVALIACIÓN INICIAL .....	121
MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE .....	121
AVALIACIÓN DA PRÁCTICA DOCENTE .....	123
MECANISMOS DE REVISIÓN, AVALIACIÓN E MODIFICACIÓN DA PROGRAMACIÓN EN RELACIÓN COS RESULTADOS ACADÉMICOS E PROCESOS DE MELLORA .....	125
Anexo: Adaptacións no suposto de docencia non presencial .....	125

# 1. DEPARTAMENTO

Durante o curso 2021/22 o Departamento de Tecnoloxía do IES da Terra Cha está formado por tres profesoras de ensino secundario e impartirá as materias que se nomean a continuación:

- Identidade Dixital 1º ESO
- Programación 2º ESO
- Tecnoloxías 2º ESO
- Tecnoloxías 3º ESO
- Tecnoloxía 4º ESO
- Tecnoloxías da Información e Comunicación 4º ESO
- Tecnoloxías da Información e Comunicación 1º BAC
- Tecnoloxías da Información e Comunicación 2º BAC
- Imaxe e Son 2º BAC
- Impresión 3D

A distribución de materias e grupos e outras funcións entre as profesoras do departamento amósase a continuación:

Profesorado do departamento	GRUPOS						
	Noelia Blanco Gracia	I. 3D 1º BAC	I. 3D 2º BAC	Imaxe e son 2º BAC	Directora	D. TIC	
Paula Gómez Seoane	Tecnoloxía 2º A ESO	Tecnoloxía 2º B ESO	Tecnoloxía 3º A ESO	Tecnoloxía 3º B ESO	Programación 2º ESO	Programación 2º ESO	TIC II 2º BAC
Mª Teresa López Fernández	Tecnoloxía 4º ESO	TIC 4º ESO	TIC I 1º BAC	X.D.	TEI (1º a 4º ESO)	Biblioteca	D. convivencia

## 2. CONTEXTO

### 2.1. Centro

#### Situación

O centro está ubicado na localidade de castro Ribeiras de Lea, pertencente ao concello de Castro de Rei. Aínda sen ser a capitalidade do municipio é a localidade que concentra a meirande parte da poboación e da actividade económica e social.

#### Centros adscritos

CEIP Veleiro do Campo ubicado tamén na localidade de castro Ribeiras de Lea, e o CEIP Ramón Falcón, ubicado na capitalidade do municipio.

#### Ensinanzas que oferta o Centro

Educación Secundaria Obrigatoria, Bacharelato de Ciencias e Humanidades e Ciencias Sociais, FP Básica de actividades agropecuarias, Ciclo medio de Aproveitamentos forestais e de conservación do medio e Ciclo superior de Xestión do medio natural.

#### Características singulares

As ligadas aos concellos rurais galegos, con forte despoboamento nos núcleos rurais e concentración nas localidades, con tódolos problemas asociados a deficiencia de servizos públicos: transporte, conectividade, etc.

### **3. PROGRAMACIÓNS ESO**

### 3.1. Tecnoloxía 2º ESO

#### CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Ó LOGRO DAS COMPETENCIAS CLAVE

Contidos	Criterios de avaliación	Estándar de aprendizaxe avaliable	CCL	CMCCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
<b>Bloque 1. Proceso de resolución de problemas tecnolóxicos</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.1. Fases do proxecto tecnolóxico. A tecnoloxía como resposta ás necesidades humanas.</li> <li>B1.2. Deseño de prototipos ou maquetas para resolver problemas técnicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.1. Identificar e describir as etapas necesarias para a creación dun produto tecnolóxico desde o seu deseño ata a súa comercialización.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB1.1.1. Deseña un prototipo que dá solución a un problema técnico sinxelo, mediante o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.</li> </ul>	α	α	α	α	α	α	α
<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.3. Planificación e construción de prototipos ou maquetas mediante o uso responsable de materiais, ferramentas e técnicas axeitadas.</li> <li>B1.4. Traballo en equipo. Distribución de tarefas e responsabilidades. Seguridade no contorno de traballo.</li> <li>B1.5. Documentación técnica. Normalización.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.2. Realizar as operacións técnicas previstas nun plan de traballo utilizando os recursos materiais e organizativos con criterios de economía, seguridade e respecto polo ambiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB1.2.1. Elabora a documentación necesaria para a planificación da construción do prototipo.</li> </ul>	α	α	α	α			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB 1.2.2. Constrúe un prototipo que dá solución a un problema técnico sinxelo, mediante o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.</li> </ul>		α		α		α	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB 1.2.3. Traballa en equipo de xeito responsable e respectuoso.</li> </ul>					α	α	α
<b>Bloque 2. Expresión e comunicación técnica</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.1. Bosquexos, esbozos, vistas e perspectivas. Cotación e escalas. Normalización.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.1. Representar obxectos mediante vistas e perspectivas aplicando criterios de normalización e escalas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB2.1.1. Representa mediante vistas e perspectivas obxectos e sistemas técnicos, mediante esbozos e empregando criterios normalizados de cotación e escala.</li> </ul>		α		α			
<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.2. Elementos de información de produtos tecnolóxicos: esbozos e bosquexos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.2. Interpretar esbozos e bosquexos sinxelos como elementos de información de produtos tecnolóxicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB2.2.1. Interpreta esbozos e bosquexos sinxelos como elementos de información de produtos tecnolóxicos.</li> </ul>		α		α			
<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.3. Documentación técnica asociada a un produto tecnolóxico. Aplicacións informáticas de deseño asistido por computador e de simulación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.3. Explicar mediante documentación técnica as fases dun produto desde o seu deseño ata a súa comercialización.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB2.3.1. Produce os documentos relacionados cun prototipo sinxelo empregando software específico de apoio.</li> </ul>	α	α	α	α			
<b>Bloque 3. Materiais de uso técnico</b>									

Contidos	Criterios de avaliación	Estándar de aprendizaxe avaliabile	CCL	CMCCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.1. Materiais utilizados na construción de obxectos tecnolóxicos.</li> <li>B3.2. Propiedades dos materiais técnicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.1. Analizar as propiedades dos materiais utilizados na construción de obxectos tecnolóxicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB3.1.1. Describe as características propias dos materiais de uso técnico.</li> </ul>	α	α					
		<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB3.1.2. Identifica tipos de materiais con que están fabricados obxectos técnicos cotiás.</li> </ul>		α		α			
<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.3. Técnicas de traballo cos materiais para a fabricación dos obxectos técnicos. Ferramentas do taller.</li> <li>B3.4. Normas de seguridade e saúde no taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.2. Manipular e mecanizar materiais convencionais asociando a documentación técnica ao proceso de produción dun obxecto, respectando as súas características e empregando técnicas e ferramentas adecuadas, con especial atención ás normas de seguridade e saúde.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB3.2.1. Identifica e manipula con seguridade as ferramentas do taller en operacións básicas de conformación dos materiais de uso técnico.</li> </ul>		α		α	α		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB3.2.2. Elabora un plan de traballo no taller con especial atención ás normas de seguridade e saúde.</li> </ul>		α		α	α	α	
<b>Bloque 4. Máquinas e sistemas. Estructuras, mecanismos e circuitos eléctricos</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>B4.1. Estructuras: elementos, tipos e funcións.</li> <li>B4.2. Esforzos básicos aos que están sometidas as estruturas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B4.1. Analizar e describir os esforzos aos que están sometidas as estruturas, experimentando en prototipos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB4.1.1. Describe audiovisual ou dixital, as características propias que configuran os tipos de estruturas, apoiándose en información escrita.</li> </ul>	α	α		α			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB4.1.2. Identifica os esforzos característicos e a súa transmisión nos elementos que configuran a estrutura.</li> </ul>			α		α		
<ul style="list-style-type: none"> <li>B4.3. Mecanismos de transmisión e transformación do movemento en máquinas e sistemas.</li> <li>B4.4. Relación de transmisión.</li> <li>B4.5. Simuladores de sistemas mecánicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B4.2. Identificar operadores mecánicos de transformación e transmisión de movementos en máquinas e sistemas e empregalos para deseñar e montar sistemas mecánicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB4.2.1. Describe, mediante información escrita e gráfica, como transforman e transmiten o movemento distintos mecanismos.</li> </ul>	α	α					
		<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB4.2.2. Calcula a relación de transmisión de elementos mecánicos como as poleas e as engrenaxes.</li> </ul>			α				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB4.2.3. Explica a función dos elementos que configuran unha máquina ou un sistema desde o punto de vista estrutural e mecánico.</li> </ul>	α	α					



Contidos	Critérios de avaliación	Estándar de aprendizaxe avaliabile	CCL	CMCCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
		<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB4.2.4. Simula mediante software específico e mediante simboloxía normalizada sistemas mecánicos.</li> </ul>		α	α				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB4.2.5. Deseña e monta sistemas mecánicos que cumpran unha función determinada.</li> </ul>		α		α		α	
<ul style="list-style-type: none"> <li>B4.6. Circuitos eléctricos: compoñentes básicos, funcionamento e simboloxía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B4.3. Deseñar e simular circuitos eléctricos con simboloxía adecuada e montalos con operadores elementais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB4.3.1. Deseña e monta circuitos eléctricos básicos empregando lámpadas, zumbadores, motores, baterías e conectores.</li> </ul>		α		α		α	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB4.3.2. Deseña circuitos eléctricos básicos, utilizando software específico e simboloxía adecuada, e experimenta cos elementos que o configuran.</li> </ul>		α	α	α		α	
<b>Bloque 5. Materiais de uso técnico</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.1. Elementos dun equipamento informático.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.1. Distinguir as partes operativas dun equipamento informático.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB5.1.1. Identifica as partes dun computador.</li> </ul>		α	α				
<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.2. Deseño, elaboración e comunicación de proxectos técnicos coas tecnoloxías da información e da comunicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.2. Utilizar un equipamento informático para elaborar e comunicar proxectos técnicos sinxelos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB5.2.1. Manexa programas e software básicos.</li> </ul>		α	α				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB5.2.2. Utiliza adecuadamente equipamentos informáticos e dispositivos electrónicos.</li> </ul>		α	α				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB5.2.3. Elabora, presenta e difunde proxectos técnicos sinxelos con equipamentos informáticos.</li> </ul>	α	α	α	α		α	
<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.3. Programación de aplicacións informáticas. Estrutura e elementos básicos dun programa informático.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.3. Deseñar e elaborar unha aplicación mediante un contorno de programación gráfico, utilizando o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TEB5.3.1. Deseña e elabora aplicacións informáticas sinxelas mediante un contorno de programación gráfico.</li> </ul>		α	α	α		α	α

**GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN, PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN E INDICADORES DE LOGRO PARA CADA ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE**

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación			Indicadores de logro
				Proba	Observación	Traballo ind/grupal	
1	Deseña un prototipo que dá solución a un problema técnico sinxelo, mediante o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.	Todas as avaliacións.	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deseña un prototipo como solución a un problema tecnolóxico.</li> </ul>
	Elabora a documentación necesaria para a planificación da construción do prototipo.	Todas as avaliacións.	60%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora a documentación relativa a un proxecto técnico.</li> </ul>
	Constrúe un prototipo que dá solución a un problema técnico sinxelo, mediante o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.	Todas as avaliacións.	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manexa correctamente e de forma segura as ferramentas.</li> <li>Emprega correctamente as técnicas necesarias para o traballo con diferentes materiais.</li> <li>Constrúe un prototipo como solución a un problema tecnolóxico.</li> </ul>
	Traballa en equipo de xeito responsable e respectuoso.	Todas as avaliacións.	100%		X		<ul style="list-style-type: none"> <li>Respecta as ideas e opinións das compañeiras e compañeiros de grupo.</li> <li>Expón as súas ideas e opinións.</li> <li>Asume as tarefas e responsabilidades que lle corresponden.</li> </ul>
2	Representa mediante vistas e perspectivas obxectos e sistemas técnicos, mediante esbozos e empregando criterios normalizados de cotación e escala.	Contidos primeira avaliación. Aplicación en tódas	50%	X		X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Representa obxectos mediante vistas e perspectivas.</li> <li>Emprega e interpreta as diferentes escalas.</li> <li>Representa os diferentes elementos que incorporan os proxectos realizados.</li> </ul>
	Interpreta esbozos e bosquexos sinxelos como elementos de información de produtos tecnolóxicos.	Todas as avaliacións.	60%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interpreta a información proporcionada a través dun esbozo ou un bosquexo.</li> <li>Representa obxectos e ideas a través de esbozos e bosquexos.</li> </ul>

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación			Indicadores de logro
				Proba	Observación	Traballo ind/grupal	
	Produce os documentos relacionados cun prototipo sinxelo empregando software específico de apoio.	Contidos primeira avaliación. Aplicación en todas	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora a documentación relativa a cada proxecto técnico realizado.</li> <li>• Emprega software específico para representar obxectos sinxelos.</li> </ul>
3	Describe as características propias dos materiais de uso técnico.	Segunda avaliación.	50%				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coñece as propiedades xerais dos materiais de uso técnico.</li> <li>• Describe as características propias da madeira e os metais.</li> </ul>
	Identifica tipos de materiais con que están fabricados obxectos técnicos cotiáns.	Segunda avaliación	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica os diferentes materiais en obxectos de uso cotián.</li> </ul>
	Identifica e manipula con seguridade as ferramentas do taller en operacións básicas de conformación dos materiais de uso técnico.	Todas as avaliacións	80%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica e manexa de forma segura as ferramentas.</li> <li>• Emprega as técnicas necesarias para o traballo con diferentes materiais.</li> </ul>
	Elabora un plan de traballo no taller con especial atención ás normas de seguridade e saúde.	Todas as avaliacións	80%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coñece e respecta as normas de seguridade do taller.</li> <li>• Planifica o traballo na realización de proxectos e prácticas.</li> </ul>
4	Describe audiovisual ou dixital, as características propias que configuran os tipos de estruturas, apoiándose en información escrita.	Segunda avaliación.	50%	X		X	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica os diferentes elementos resistentes que atopamos nas estruturas.</li> <li>• Identifica os diferentes tipos de estruturas.</li> </ul>
	Identifica os esforzos característicos e a súa transmisión nos elementos que configuran a estrutura.	Segunda avaliación.	50%	X		X	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica os esforzos en elementos resistentes.</li> </ul>
	Describe mediante información escrita e gráfica, como transforman e transmiten o movemento distintos mecanismos.	Segunda avaliación.	50%	X		X	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferencia os mecanismos de transmisión e transformación do movemento.</li> <li>• Describe o funcionamento dos mecanismos de transmisión e transformación do movemento.</li> </ul>

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación			Indicadores de logro
				Proba	Observación	Traballo ind/grupal	
	Calcula a relación de transmisión de elementos mecánicos como as poleas e as engrenaxes.	Segunda avaliación.	50%	X	X		<ul style="list-style-type: none"> <li>Calcula a relación de transmisión en sistemas formados por poleas e engrenaxes.</li> <li>Interpreta o valor da relación de transmisión para determinar se o sistema é reductor ou multiplicador.</li> </ul>
	Explica a función dos elementos que configuran unha máquina ou un sistema desde o punto de vista estrutural e mecánico.	Segunda avaliación.	50%	X		X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza máquinas e sistemas, e determina a función dos seus elementos.</li> </ul>
	Simula mediante software específico e mediante simboloxía normalizada sistemas mecánicos.	Segunda avaliación.	50%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza software específico e simboloxía normalizada para simular sistemas mecánicos.</li> </ul>
	Deseña e monta sistemas mecánicos que cumpran unha función determinada.	Segunda avaliación.	50%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deseña e monta sistemas mecánicos como parte da realización de prácticas e proxectos.</li> </ul>
	Deseña e monta circuitos eléctricos básicos empregando lámpadas, zumbadores, motores, baterías e conectores.	Terceira avaliación.	50%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deseña e monta circuitos eléctricos básicos como parte da realización de prácticas e proxectos.</li> <li>Analiza o funcionamento de circuitos eléctricos básicos.</li> </ul>
	Deseña circuitos eléctricos básicos, utilizando software específico e simboloxía adecuada, e experimenta cos elementos que o configuran.	Terceira avaliación.	50%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza software específico e simboloxía normalizada para simular circuitos eléctricos.</li> </ul>
5	Identifica as partes dun computador.	Segunda avaliación.	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica as partes dun computador.</li> </ul>
	Manexa programas e software básicos.	Todas avaliacións.	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manexa os diferentes programas que utilizamos na aula tales como simuladores, buscadores, programas para xerar contido,...</li> </ul>

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación			Indicadores de logro
				Proba	Observación	Traballo ind/grupal	
	Utiliza adecuadamente equipamentos informáticos e dispositivos electrónicos.	Todas as avaliacións.	50%		X		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manexa os diferentes programas que utilizamos na aula tales como simuladores, buscadores, programas para xerar contido,...</li> <li>• Consulta a información que subministra o profesorado a través das diferentes plataformas educativas que se empregan no centro.</li> <li>• Entrega as tarefas e revisa as correccións destas dentro da plataforma correspondente.</li> </ul>
	Elabora, presenta e difunde proxectos técnicos sinxelos con equipamentos informáticos.	Todas as avaliacións.	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza o equipo asignado para elaborar, presentar e difundir os proxectos técnicos realizados.</li> </ul>
	Deseña e elabora aplicacións informáticas sinxelas mediante un contorno de programación gráfico.	Terceira avaliación.	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deseña e elabora programas que permiten resolver problemas simples.</li> <li>• Estrutura os programas que realiza.</li> <li>• Incorpora elementos básicos nos programas que realiza.</li> </ul>

## ***METODOLOXÍA***

### ASPECTOS XERAIS

De forma xeral, na aula traballarase competencialmente, partindo do nivel de competencia inicial do alumnado, e tendo en conta a forma de aprender de cadaquén.

Potenciarase a metodoloxía activa combinando:

- Traballo individual
- Traballo en grupo.

O uso das TIC será diario, contribuíndo a mellora da competencia dixital do alumnado.

O profesorado exercerá un papel de facilitador para que o alumnado sexa o protagonista na adquisición de coñecemento, gañando así en autonomía..

Vincularanse as tarefas competenciais con contextos reais próximos que permita establecer unha coñexión co entorno vivencial do alumnado.

O enfoque estará orientado á realización de tarefas e á resolución de problemas.

Fomentarase o debate, discusión e argumentación de posturas sobre temas concretos de interese formativo para o alumnado, tendo sempre en conta o aspecto transversal da educación.

### TRABALLO NA AULA

As sesións de clase desenvolveranse arredors de material de elaboración propia dispoñible na aula virtual. libro

Esta metodoloxía de traballo adáptase ao ensino presencial, semipresencial ou a distancia no caso de que fose necesario, tendo xa adquirido o alumnado a rutina de traballo para un hipotético caso de ensino telemático.

## **MATERIAIS E RECURSOS**

Os materias estarán disposición do alumnado na aula virtual:

- Unidades didácticas de elaboración propia
- Vídeos
- Artigos de interese
- Ordenadores da aula de tecnoloxía
- Taller de tecnoloxía

## **CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO**

### AVALIACIÓN

PROBAS ESCRITAS	TRABALLOS DE CLASE E PROXECTOS	ACTITUDE E COMPORTAMENTO
60%	30%	10%

En cada avaliación:

- No caso de que algunha das notas individuais sexa inferior a 3, poderá determinar unha avaliación suspensa.
- A recuperación de materia suspensa terá lugar con posterioridade a avaliación.
- A avaliación considérase aprobada se a media ponderada é igual ou superior a 5.

Avaliación de xuño

- A nota da avaliación común de xuño será a media das notas das tres avaliacións.
- A materia pode aprobarse en xuño cunha avaliación suspensa sempre e cando a nota desa avaliación sexa como mínimo un 4 e a media das tres

avaliacións sexa como mínimo un 5.

#### Avaliación de setembro

- O alumnado que non aprobe a materia en xuño dispón da convocatoria extraordinaria de setembro para examinarse. Nesta convocatoria o alumnado terá que realizar unha proba similar ás realizadas durante o curso, de todos os contidos da materia impartidos.



### 3.2. Tecnoloxía 3º ESO

#### CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Ó LOGRO DAS COMPETENCIAS CLAVE

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	CCL	CMCCT	CD	CA A	CSC	CSIEE	CCEC
B1: Proceso deresolución de problemas tecnolóxicos	Deseña un prototipo que dá solución a un problema técnico, mediante o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Elabora a documentación necesaria para a planificación da construción do prototipo.	✓	✓	✓	✓			
	Constrúe un prototipo que dá solución a un problema técnico, mediante o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.		✓		✓		✓	
	Traballa en equipo de xeito responsable e respectuoso.				✓	✓	✓	
B2: Expresión e comunicación técnica	Interpreta esbozos e bosquejos como elementos de información de produtos tecnolóxicos.		✓		✓			
	Produce os documentos relacionados cun prototipo empregando software específico de apoio.	✓	✓	✓	✓			
B3: Materiais de uso técnico	Describe as características propias dos materiais de uso técnico, comparando as súas propiedades.	✓	✓		✓			
	Explica as técnicas de identificación das propiedades mecánicas dos materiais de uso técnico.	✓	✓		✓			
B4: Máquinas e sistemas: electricidade, electrónica e control	Explica os principais efectos da corrente eléctrica e a súa conversión.	✓	✓					
	Utiliza os instrumentos de medida para coñecer as magnitudes eléctricas de circuitos básicos.		✓		✓			
	Calcula as magnitudes eléctricas básicas en circuitos eléctricos sinxelos.		✓					
	Deseña e monta circuitos eléctricos e electrónicos básicos empregando lámpadas, zumbadores, díodos LED, transistores, motores, baterías, conectores, condensadores e resistencias.		✓		✓		✓	
	Deseña circuitos eléctricos básicos, utilizando software específico e simboloxía adecuada, e experimenta cos elementos que o configuran.		✓	✓	✓		✓	
	Elabora un programa informático que xestione o funcionamento dun sistema de control.		✓	✓	✓		✓	

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	CCL	CMCCT	CD	CA A	CSC	CSIEE	CCEC
B5: Tecnoloxías da información e da comunicación	Identifica as partes dun computador e é capaz de substituír e montar pezas clave.	✓	✓	✓		✓		
	Manexa espazos web, plataformas e outros sistemas de intercambio de información.	✓	✓	✓		✓		
	Coñece as medidas de seguridade aplicables a cada situación de risco.		✓	✓	✓	✓		
	Instala e manexa programas e software básicos.		✓	✓	✓			
	Utiliza adecuadamente equipamentos informáticos e dispositivos electrónicos.		✓	✓	✓			
	Elabora, presenta e difunde proxectos técnicos con equipamentos informáticos.	✓	✓	✓	✓			✓

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE: TEMPORIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
1	Deseña un prototipo que dá solución a un problema técnico, mediante o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.	Todas as avaliacións. Primeira avaliación: afondamento no proceso tecnolóxico.	Obtén unha cualificación positiva no proxecto técnico realizado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En cada unha das avaliacións, deseño dun prototipo que dea solución a un problema formulado.</li> <li>▪ 1ª Avaliación: proba escrita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explica, a través de esbozos e da linguaxe, a idea que da solución a un problema tecnolóxico.</li> </ul>
	Elabora a documentación necesaria para a planificación da construción do prototipo.	Todas as avaliacións. Primeira avaliación: afondamento nos elementos que forman parte da documentación técnica	Obtén unha cualificación positiva no proxecto técnico realizado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En cada unha das avaliacións, elaboración da documentación técnica que debe acompañar o proxecto.</li> <li>▪ 1ª Avaliación: proba escrita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elabora a documentación relativa a un proxecto técnico con todos os apartados completos.</li> </ul>
	Constrúe un prototipo que dá solución a un problema técnico, mediante o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.	Todas as avaliacións. Primeira avaliación: afondamento na aula-taller e a súa organización.	Obtén unha cualificación positiva no proxecto técnico realizado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En cada unha das avaliacións, construción dun prototipo a partir do deseño realizado e da documentación técnica elaborada.</li> <li>▪ 1ª Avaliación: proba escrita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manexa correctamente e de forma segura as ferramentas.</li> <li>▪ Emprega correctamente as técnicas necesarias para o traballo con diferentes materiais.</li> <li>▪ Constrúe un prototipo como solución a un problema tecnolóxico.</li> <li>▪ Segue a planificación reflexada na documentación técnica</li> </ul>
	Traballa en equipo de xeito responsable e respectuoso.	Todas as avaliacións.	Obtén unha cualificación positiva no proxecto técnico realizado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observación directa</li> <li>▪ 1ª Avaliación: proba escrita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Respecta as ideas e opinións das compañeiras e compañeiros de grupo.</li> <li>▪ Expón as súas ideas e opinións.</li> <li>▪ Asume as tarefas e responsabilidades que lle corresponden.</li> <li>▪ Respecta as normas de seguridade.</li> </ul>

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
2	Interpreta esbozos e bosquejos como elementos de información de produtos tecnolóxicos.	Todas as avaliacións. Primeira avaliación: afondamento nas vistas e cotas, introdución a outros sistemas de representación	Interpreta esbozos e bosquejos de produtos tecnolóxicos sinxelos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>En cada unha das avaliacións, co proxecto realizado.</li> <li>1ª Avaliación: proba escrita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interpreta a información proporcionada a través dun esbozo ou un bosquejo.</li> <li>Representa obxectos e ideas a través de esbozos e bosquejos.</li> </ul>
	Produce os documentos relacionados cun prototipo empregando software específico de apoio.	Todas as avaliacións. Primeira avaliación: contidos relativos ao deseño gráfico por computador e afondamento en Writer.	Realiza debuxos simples empregando software de deseño gráfico. Emprega un procesador de textos como Writer para elaborar documentos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboración da documentación do proxecto técnico realizado en cada avaliación.</li> <li>Prácticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora correctamente a documentación relativa a cada proxecto técnico realizado.</li> <li>Representa obxectos e ideas a través de esbozos e bosquejos.</li> <li>Realiza operacións básicas con software de deseño gráfico asistido por computador.</li> <li>Representa obxectos e partes de obxectos empregando software de deseño gráfico asistido por computador.</li> <li>Emprega software específico para elaborar a documentación.</li> </ul>
3	Describe as características propias dos materiais de uso técnico, comparando as súas propiedades.	Segunda avaliación.	Describe as características propias dos materiais plásticos, pétreos, cerámicos e textís.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización e exposición de traballos monográficos.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece as propiedades xerais dos materiais de uso técnico.</li> <li>Describe as características propias dos materiais plásticos, pétreos, cerámicos e textís.</li> </ul>
3	Explica as técnicas de identificación das propiedades mecánicas dos materiais de uso técnico.	Segunda avaliación.	Explica as técnicas de identificación máis comúns das propiedades mecánicas dos materiais de uso técnico: ensaios de propiedades mecánicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización e exposición de traballos monográficos.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece as diferentes técnicas de identificación das propiedades mecánicas dos materiais de uso técnico.</li> <li>Describe diferentes ensaios de propiedades mecánicas.</li> </ul>
	Explica os principais efectos da corrente eléctrica e a súa conversión.	Terceira avaliación.	Explica a transformación da enerxía eléctrica noutras formas de enerxía.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica os principais efectos da corrente eléctrica.</li> <li>Explica as diferentes transformacións da enerxía eléctrica noutras formas de enerxía.</li> </ul>

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
4	Utiliza os instrumentos de medida para coñecer as magnitudes eléctricas decircuitos básicos.	Terceira avaliación.	Utiliza un polímetro para determinar valores de resistencias e tensións en circuitos básicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prácticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza correctamente o polímetro na medida de resistencias eléctricas.</li> <li>Utiliza correctamente o polímetro na medida de tensións.</li> <li>Utiliza correctamente o polímetro na medida de intensidades eléctricas.</li> </ul>
	Calcula as magnitudes eléctricas básicas en circuitos eléctricos sinxelos.	Terceira avaliación.	Calcula as magnitudes eléctricas básicas en circuitos serie e circuitos paralelo con dúas resistencias.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recoñece os diferentes compoñentes e emprega correctamente a simboloxía normalizada.</li> <li>Identifica os diferentes compoñentes reais e comprende a súa función dentro dun circuito.</li> <li>Deseña circuitos que cumpren unha función concreta empregando lámpadas, zumbadores, díodos LED, transistores, motores, baterías, conectores, condensadores e resistencias</li> <li>Monta circuitos con compoñentes reais (lámpadas, zumbadores, díodos LED, transistores, motores, baterías, conectores, condensadores e resistencias) interpretando correctamente deseños.</li> </ul>
	Deseña e monta circuitos eléctricos e electrónicos básicos  empregando lámpadas, zumbadores, díodos LED, transistores, motores,  baterías, conectores, condensadores e resistencias.	Terceira avaliación.	Deseña e monta circuitos eléctricos e electrónicos básicos empregando lámpadas, zumbadores, díodos LED, motores, baterías, conectores e resistencias.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prácticas</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manexa software específico que permite a simulación de circuitos eléctricos básicos.</li> <li>Deseña circuitos eléctricos básicos empregando software específico.</li> </ul>

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
	Deseña circuitos eléctricos básicos, utilizando software específico e simboloxía adecuada, e experimenta cos elementos que o configuran.	Terceira avaliación.	Deseña circuitos eléctricos básicos empregando simuladores e a simboloxía normalizada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prácticas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emprega unha linguaxe de programación para establecer secuencias predecibles de accións.</li> <li>Controla dispositivos a través de equipos informáticos.</li> </ul>
	Elabora un programa informático que xestione o funcionamento dun sistemade control.	Terceira avaliación.	Elabora un programa informático que permite o control do acendido e apagado de un conxunto de LED.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prácticas</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica as principais partes dun computador ben directamente nun equipo, ben en representacións.</li> </ul>
5	Identifica as partes dun computador e é capaz de substituír e montar pezas clave.	Segunda avaliación.	Identifica as partes duncomputador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Probas de avaliación.</li> <li>Prácticas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica as principais partes dun computador ben directamente nun equipo, ben en representacións.</li> </ul>
	Manexa espazos web, plataformas e outros sistemas de intercambio de información.	Todas as avaliacións.	Manexa os espazos de intercambio de información de carácter educativo que se empregan no centro.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación directa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consulta a información que subministra o profesorado a través das diferentes plataformas educativas que se empregan no centro.</li> <li>Entrega as tarefas e revisa as correccións destas dentro da plataforma correspondente.</li> </ul>
5	Coñece as medidas de seguridade aplicables a cada situación de risco.	Todas as avaliacións.	Coñece as medidas de seguridade relativas á preservación de datos de carácter persoal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oservación directa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entende a importancia de preservar a información de carácter privado.</li> <li>Sabe como xerar un contrasinal seguro e entende a importancia de non compartilo.</li> <li>Comprende a importancia de utilizar un antivirus e outros programas de mantemento.</li> </ul>
	Instala e manexa programase software básicos.	Todas as avaliacións. Segunda avaliación: introdución á folla de cálculo	Manexa programas e software.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prácticas.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instala e desinstala programas no equipo asignado.</li> <li>Manexa os diferentes programas que utilizamos na aula tales como simuladores, buscadores, programas para xerar contido,...</li> </ul>

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
	Utiliza adecuadamente equipamentos informáticos e dispositivos electrónicos.	Todas as avaliacións.	Utiliza adecuadamente o portátil asignado e o equipamento do taller.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observación directa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utiliza con soltura o equipamento informático.</li> </ul>
	Elabora, presenta e difunde proxectos técnicos con equipamentos informáticos.	Todas as avaliacións. Primeira e segunda avaliación: contidos relativos ao procesado e presentación de información con ferramentas ofimáticas.	Elabora, presenta e difunde información empregando equipamentos informáticos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presentación de traballos</li> <li>▪ Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elabora traballos empregando equipamentos informáticos.</li> <li>▪ Presenta contido empregando equipamentos informáticos.</li> </ul>

## **METODOLOXÍA**

### ASPECTOS XERAIS

De forma xeral, na aula traballarase competencialmente, partindo do nivel de competencia inicial do alumnado, e tendo en conta a forma de aprender de cadaquén.

Potenciarase a metodoloxía activa combinando:

- Traballo individual
- Traballo en grupo.

O uso das TIC será diario, contribuíndo a mellora da competencia dixital do alumnado.

O profesorado exercerá un papel de facilitador para que o alumnado sexa o protagonista na adquisición de coñecemento, gañando así en autonomía..

Vincularanse as tarefas competenciais con contextos reais próximos que permita establecer unha coñexión co entorno vivencial do alumnado.

O enfoque estará orientado á realización de tarefas e á resolución de problemas.

Fomentarase o debate, discusión e argumentación de posturas sobre temas concretos de interese formativo para o alumnado, tendo sempre en conta o aspecto transversal da educación.

## TRABALLO NA AULA

As sesións de clase desenvolveranse arredors de material de elaboración propia dispoñible na aula virtual. libro

Esta metodoloxía de traballo adáptase ao ensino presencial, semipresencial ou a distancia no caso de que fose necesario, tendo xa adquirido o alumnado a rutina de traballo para un hipotético caso de ensino telemático.

### ***MATERIAIS E RECURSOS***

Os materias estarán disposición do alumnado na aula virtual:

- Unidades didácticas de elaboración propia
- Vídeos
- Artigos de interese
- Ordenadores da aula de tecnoloxía
- Taller de tecnoloxía

### ***CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO***

#### AVALIACIÓN

PROBAS ESCRITAS	TRABALLOS DE CLASE E PROXECTOS	ACTITUDE E COMPORTAMENTO
60%	30%	10%



En cada avaliación:

- No caso de que algunha das notas individuais sexa inferior a 3, poderá determinar unha avaliación suspensa.
- A recuperación de materia suspensa terá lugar con posterioridade a avaliación.
- A avaliación considérase aprobada se a media ponderada é igual ou superior a 5.

Avaliación de xuño

- A nota da avaliación común de xuño será a media das notas das tres avaliacións.
- A materia pode aprobarse en xuño cunha avaliación suspensa sempre e cando a nota desa avaliación sexa como mínimo un 4 e a media das tres avaliacións sexa como mínimo un 5.

Avaliación de setembro

- O alumnado que non aprobe a materia en xuño dispón da convocatoria extraordinaria de setembro para examinarse. Nesta convocatoria o alumnado terá que realizar unha proba similar ás realizadas durante o curso e de todos os contidos da materia impartidos.

### 3.3. Tecnoloxía cuarto de ESO

#### CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Ó LOGRO DAS COMPETENCIAS CLAVE

Contidos	Criterios de avaliación	Estándar de aprendizaxe avaliable	CCL	CMCCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
<b>Bloque 1. Tecnoloxías da información e da comunicación</b>									
B1.1. Elementos e dispositivos de comunicación con fíos e sen eles.	B1.1. Analizar os elementos e os sistemas que configuran a comunicación con fíos e sen eles.	TEB1.1.1. Describe os elementos e os sistemas fundamentais que se utilizan na comunicación con fíos e sen eles.	$\alpha$	$\alpha$	$\alpha$				
B1.2. Tipoloxía de redes.		TEB1.1.2. Describe as formas de conexión na comunicación entre dispositivos dixitais.	$\alpha$	$\alpha$	$\alpha$				
B1.3. Publicación e intercambio de información en medios dixitais.	B1.2. Acceder a servizos de intercambio e publicación de información dixital con criterios de seguridade e uso responsable.	TEB1.2.1. Localiza, intercambia e publica información a través de internet empregando servizos de localización, comunicación intergrupala e xestores de transmisión de son, imaxe e datos.			$\alpha$	$\alpha$		$\alpha$	
		TEB1.2.2. Coñece as medidas de seguridade aplicables a cada situación de risco.			$\alpha$		$\alpha$		
B1.4. Conceptos básicos e introdución ás linguaxes de programación.	B1.3. Elaborar programas informáticos sinxelos.	TEB1.3.1. Desenvolve un programa informático sinxelo para resolver problemas, utilizando unha linguaxe de programación.		$\alpha$	$\alpha$	$\alpha$		$\alpha$	
B1.5. Uso de computadores e outros sistemas de intercambio de información.	B1.4. Utilizar equipamentos informáticos.	TEB1.4.1. Utiliza o computador como ferramenta de adquisición e interpretación de datos, e como realimentación doutros procesos cos datos obtidos.		$\alpha$	$\alpha$	$\alpha$			
<b>Bloque 2. Instalacións en vivendas</b>									
B2.1. Instalacións características: eléctrica, de auga sanitaria e de saneamento.	B2.1. Describir os elementos que compoñen as instalacións dunha vivenda e as normas que regulan o seu deseño e a súa utilización.	TEB2.1.1. Diferencia as instalacións típicas nunha vivenda.		$\alpha$		$\alpha$			
B2.2. Outras instalacións: calefacción, gas, aire acondicionado e domótica.		TEB2.1.2. Describe os elementos que compoñen as instalacións dunha vivenda.	$\alpha$	$\alpha$					
B2.3. Normativa, simboloxía, análise e montaxe de instalacións básicas.	B2.2. Realizar deseños sinxelos empregando a simboloxía axeitada.	TEB2.2.1. Interpreta e manexa simboloxía de instalacións eléctricas, calefacción, subministración de auga e saneamento, aire acondicionado e gas.		$\alpha$		$\alpha$			
B2.4. Aforro enerxético nunha vivenda. Arquitectura bioclimática.		TEB2.2.2. Deseña con axuda de software unha instalación para unha vivenda tipo con criterios de eficiencia enerxética.		$\alpha$	$\alpha$		$\alpha$	$\alpha$	

Contidos	Criterios de avaliación	Estándar de aprendizaxe avaliable	CCL	CMCCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
B2.3. Normativa, simboloxía, análise e montaxe de instalacións básicas. B2.4. Aforro enerxético nunha vivenda. Arquitectura bioclimática.	B2.3. Experimentar coa montaxe de circuitos básicos e valorar as condicións que contribúen ao aforro enerxético.	TEB2.3.1. Realiza montaxes sinxelos e experimenta e analiza o seu funcionamento.		α		α		α	
B2.4. Aforro enerxético nunha vivenda. Arquitectura bioclimática.	B2.4. Avaliar a contribución da arquitectura da vivenda, das súas instalacións e dos hábitos de consumo ao aforro enerxético.	TEB2.4.1. Propón medidas de redución do consumo enerxético dunha vivenda.				α	α	α	
<b>Bloque 3. Electrónica</b>									
B3.1. Electrónica analóxica. B3.2. Componentes básicos. B3.3. Simboloxía e análise de circuitos elementais.	B3.1. Analizar e describir o funcionamento e a aplicación dun circuito electrónico e os seus componentes elementais.	TEB3.1.1. Describe o funcionamento dun circuito electrónico formado por componentes elementais.	α	α					
B3.3. Simboloxía e análise de circuitos elementais.		TEB3.1.2. Explica as características e as funcións de componentes básicos: resistor, condensador, díodo e transistor.	α	α					
B3.3. Simboloxía e análise de circuitos elementais. B3.4. Uso de simuladores para analizar o comportamento dos circuitos electrónicos.	B3.2. Empregar simuladores que faciliten o deseño e permitan a práctica coa simboloxía normalizada.	TEB3.2.1. Emprega simuladores para o deseño e a análise de circuitos analóxicos básicos, utilizando simboloxía axeitada.		α	α	α		α	
B3.5. Montaxe de circuitos sinxelos.	B3.3. Experimentar coa montaxe de circuitos elementais e aplicalos no proceso tecnolóxico.	TEB3.3.1. Realiza a montaxe de circuitos electrónicos básicos deseñados previamente.		α					
B3.6. Electrónica dixital. B3.7. Aplicación da álgebra de Boole a problemas tecnolóxicos básicos.	B3.4. Realizar operacións lóxicas empregando a álgebra de Boole na resolución de problemas tecnolóxicos sinxelos.	TEB3.4.1. Realiza operacións lóxicas empregando a álgebra de Boole.		α					
B3.8. Portas lóxicas.		B3.5. Resolver mediante portas lóxicas problemas tecnolóxicos sinxelos.	TEB3.4.2. Relaciona formulacións lóxicas con procesos técnicos.		α		α		α
B3.8. Portas lóxicas.	B3.5. Resolver mediante portas lóxicas problemas tecnolóxicos sinxelos.	TEB3.5.1. Resolve mediante portas lóxicas problemas tecnolóxicos sinxelos.		α		α	α	α	
<b>Bloque 4. Control e robótica</b>									
B4.1. Sistemas automáticos; componentes característicos de dispositivos de control.	B4.1. Analizar sistemas automáticos e describir os seus componentes	TEB4.1.1. Describe os componentes dos sistemas automáticos.	α	α					
		TEB4.1.2. Analiza o funcionamento de automatismos en dispositivos técnicos habituais, diferenciando entre lazo aberto e pechado.		α		α			

Contidos	Critérios de avaliación	Estándar de aprendizaxe avaliable	CCL	CMCCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
B4.2. Deseño e construción de robots.	B4.2. Montar automatismos sinxelos.	TEB4.2.1. Representa e monta automatismos sinxelos.							
B4.3. Graos de liberdade.				$\alpha$		$\alpha$			
B4.4. Características técnicas.									
B4.5. O computador como elemento de programación e control.	B4.3. Desenvolver un programa para controlar un sistema automático ou un robot e o seu funcionamento de forma autónoma.	TEB4.3.1. Desenvolve un programa para controlar un sistema automático ou un robot que funcione de forma autónoma en función da realimentación que recibe do contorno.							
B4.6. Linguaxes básicas de programación.				$\alpha$	$\alpha$	$\alpha$		$\alpha$	
B4.7. Aplicación de tarxetas controladoras na experimentación con prototipos deseñados.									
<b>Bloque 5. Pneumática e hidráulica</b>									
B5.1. Análise de sistemas hidráulicos e pneumáticos.	B5.1. Coñecer as principais aplicacións das tecnoloxías hidráulica e pneumática.	TEB5.1.1. Describe as principais aplicacións das tecnoloxías hidráulica e pneumática.	$\alpha$	$\alpha$					
B5.2. Compoñentes.									
B5.3. Principios físicos de funcionamento.	B5.2. Identificar e describir as características e o funcionamento deste tipo de sistemas.	TEB5.2.1. Identifica e describe as características e o funcionamento deste tipo de sistemas.	$\alpha$	$\alpha$					
B5.4. Simbología.	B5.3. Coñecer e manexar con soltura a simbología necesaria para representar circuitos.	TEB5.3.1. Emprega a simbología e a nomenclatura para representar circuitos que resolvan un problema tecnolóxico.		$\alpha$		$\alpha$		$\alpha$	
B5.5. Uso de simuladores no deseño de circuitos básicos.	B5.4. Experimentar con dispositivos pneumáticos ou simuladores informáticos.	TEB5.4.1. Realiza montaxes de circuitos sinxelos pneumáticos ou hidráulicos con compoñentes reais ou mediante simulación.		$\alpha$	$\alpha$	$\alpha$		$\alpha$	
B5.6. Aplicación en sistemas industriais.									
<b>Bloque 6. Tecnoloxía e sociedade</b>									
B6.1. O desenvolvemento tecnolóxico ao longo da historia.	B6.1. Coñecer a evolución tecnolóxica ao longo da historia.	TEB6.1.1. Identifica os cambios tecnolóxicos máis importantes que se produciron ao longo da historia da humanidade.		$\alpha$		$\alpha$	$\alpha$		$\alpha$
B6.2. Análise da evolución de obxectos técnicos e tecnolóxicos. Importancia da normalización nos produtos industriais.	B6.2. Analizar obxectos técnicos e tecnolóxicos mediante a análise de obxectos.	TEB6.2.1. Analiza obxectos técnicos e a súa relación co contorno, interpretando a súa función histórica e a evolución tecnolóxica.		$\alpha$		$\alpha$	$\alpha$		$\alpha$

Contidos	Criterios de avaliación	Estándar de aprendizaxe avaliable	CCL	CMCCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
B6.3. Aproveitamento de materias primas e recursos naturais.	B6.3. Valorar a repercusión da tecnoloxía no día a día.	TEB6.3.1. Elabora xuízos de valor fronte ao desenvolvemento tecnolóxico a partir da análise de obxectos, relacionado inventos e descubertas co contexto en que se desenvolven.	α	α			α		α
B6.4. Adquisición de hábitos que potencien o desenvolvemento sustentable.		TEB6.3.2. Interpreta as modificacións tecnolóxicas, económicas e sociais en cada período histórico, axudándose de documentación escrita e dixital.	α	α	α	α	α		α

### **BLOQUE, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES, TEMPORIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN INDICADORES DE LOGRO**

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación			Indicadores de logro
				Proba	Observación	Traballo ind/grupal	
1	Describe os elementos e os sistemas fundamentais que se utilizan na comunicación con fíos e sen eles.	1ª avaliación	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferencia os sistemas de comunicación con e sen fíos.</li> <li>Describe os elementos dun sistema de comunicación.</li> </ul>
	Describe as formas de conexión na comunicación entre dispositivos dixitais.	1ª avaliación.	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe as formas de conexión na comunicación entre dispositivos dixitais.</li> </ul>
	Localiza, intercambia e publica información a través de internet empregando servizos de localización, comunicación intergrupala e xestores de transmisión de son, imaxe e datos.	Todas as avaliacións.	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Localiza, intercambia e publica información a través de internet empregando servizos de localización, comunicación intergrupala e xestores de transmisión de son, imaxe e datos.</li> </ul>
	Coñece as medidas de seguridade aplicables a cada situación de risco.	Todas as avaliacións.	80%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Detecta situacións de risco e coñece as medidas de seguridade aplicables.</li> </ul>
	Desenvolve un programa informático sinxelo para resolver problemas, utilizando unha linguaxe de programación.	3ª avaliación	50%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece as estruturas básicas e elementos dun programa informático desenvolvido en scratch ou na contorna de desenvolvemento integrado (IDE) de arduino.</li> <li>Desenvolve un programa informático para resolver problemas.</li> </ul>

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao minimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación			Indicadores de logro
				Proba	Observación	Traballo ind/grupal	
	Utiliza o computador como ferramenta de adquisición e interpretación de datos, e como realimentación doutros procesos cos datos obtidos.	Todas as avaliacións.	60%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza o computador na adquisición e interpretación de datos que serán utilizados noutros procesos.</li> </ul>
2	Diferencia as instalacións típicas nunha vivenda.	1ª avaliación.	50%	X		X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recoñece as instalacións típicas nunha vivenda.</li> </ul>
	Describe os elementos que compoñen as instalacións dunha vivenda.	1ª avaliación.	50%	X		X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica e describe os elementos de cada unha das instalacións que atopamos nunha vivenda.</li> </ul>
	Interpreta e manexa simboloxía de instalacións eléctricas, calefacción, subministración de auga e saneamento, aire acondicionado e gas.	1ª avaliación.	50%	X		X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica e emprega a simboloxía das instalacións técnicas dunha vivenda.</li> </ul>
	Deseña con axuda de software unha instalación para unha vivenda tipo con criterios de eficiencia enerxética.	1ª avaliación.	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emprega software específico para deseñar unha instalación para unha vivenda.</li> <li>Coñece e aplica criterios de eficiencia enerxética.</li> </ul>
	Realiza montaxes sinxelas e experimenta e analiza o seu funcionamento.	1ª avaliación.	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza a montaxe de circuítos eléctricos básicos dunha instalación.</li> <li>Analiza o funcionamento das montaxes realizadas.</li> </ul>
	Propón medidas de redución do consumo enerxético dunha vivenda.	1ª avaliación.	50%	X		X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece e aplica criterios de eficiencia enerxética.</li> <li>Propón medidas de redución do consumo enerxético dunha vivenda.</li> </ul>
3	Describe o funcionamento dun circuítro electrónico formado por compoñentes elementais.	1ª avaliación..	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza e describe o funcionamento dun circuítro electrónico.</li> </ul>
	Explica as características e as funcións de compoñentes básicos: resistor, condensador, díodo e transistor.	1ª avaliación.	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica as características e funcionamento de compoñentes básicos: resistor, condensador, díodo e transistor.</li> <li>Aplica o seu coñecemento sobre compoñentes básicos no deseño e realización de circuítos electrónicos.</li> </ul>
	Emprega simuladores para o deseño e a análise de circuítos analóxicos básicos, utilizando simboloxía axeitada.	1ª avaliación.	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deseña e analiza circuítos analóxicos básicos empregando un simulador e a simboloxía normalizada.</li> </ul>

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao minimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación			Indicadores de logro
				Proba	Observación	Traballo ind/grupal	
	Realiza a montaxe de circuítos electrónicos básicos deseñados previamente.	1ª avaliación.	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deseña e monta circuítos electrónicos básicos empregando placas de montaxe.</li> </ul>
	Realiza operacións lóxicas empregando a álgebra de Boole.	2ª avaliación.	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica e aplica os diferentes operadores lóxicos.</li> </ul>
	Relaciona formulacións lóxicas con procesos técnicos.	2ª avaliación.	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica a formulación lóxica en procesos técnicos.</li> </ul>
	Resolve mediante portas lóxicas problemas tecnolóxicos sinxelos.	2ª avaliación.	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica e coñece como operan as portas lóxicas OR, AND, NOT, NAND e NOR.</li> <li>Resolve problemas tecnolóxicos sinxelos mediante portas lóxicas.</li> <li>Simplifica funcións lóxicas utilizando mapas de Karnaugh.</li> </ul>
4	Describe os compoñentes dos sistemas automáticos.	3ª avaliación.	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica os compoñentes dos sistemas automáticos e explica o seu funcionamento.</li> </ul>
	Analiza o funcionamento de automatismos en dispositivos técnicos habituais diferenciando entre lazo aberto e pechado.	3ª avaliación.	50%	X		X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica os automatismos que funcionan en lazo aberto e en lazo pechado.</li> <li>Analiza o funcionamento de automatismos en dispositivos técnicos habituais.</li> </ul>
	Representa e monta automatismos sinxelos.	3ª avaliación.	50%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deseña e monta automatismos sinxelos.</li> </ul>
	Desenvolve un programa para controlar un sistema automático ou un robot que funcione de forma autónoma en función da realimentación que recibe o contorno.	3ª avaliación.	50%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Programa placas de arduino que permiten controlar un sistema automático en lazo pechado.</li> </ul>
5	Describe as principais aplicacións das tecnoloxías hidráulica e pneumática.	2ª avaliación.	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica e describe as principais aplicacións das tecnoloxías hidráulica e pneumática.</li> </ul>
	Identifica e describe as características e o funcionamento deste tipo de sistemas.	2ª avaliación.	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica e describe as características dos sistemas hidráulicos e pneumáticos.</li> </ul>
	Emprega a simboloxía e nomenclatura para representar circuítos que resolvan un problema tecnolóxico.	2ª avaliación.	50%	X		X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece a simboloxía normalizada.</li> <li>Emprega a simboloxía normalizada no deseño de circuítos pneumáticos que serven para resolver problemas tecnolóxicos.</li> </ul>

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao minimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación			Indicadores de logro
				Proba	Observación	Traballo ind/grupal	
	Realiza montaxes de circuítos sinxelos pneumáticos ou hidráulicos con compoñentes reais ou mediante simulación.	2ª avaliación.	.50%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza a montaxe de circuítos hidráulicos sinxelos.</li> <li>Emprega software específico para simular circuítos pneumáticos sinxelos.</li> </ul>
6	Identifica os cambios tecnolóxicos máis importantes que se produciron ao longo da historia da humanidade.	3ª avaliación.	50%	X			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica os cambios tecnolóxicos máis importantes producidos ao longo da historia da humanidade e de maneira máis concreta, nos últimos séculos.</li> </ul>
	Analiza obxectos técnicos e a súa relación co contorno, interpretando a súa función histórica e a evolución tecnolóxica.	3ª avaliación.	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza obxectos técnicos de uso cotián e a súa evolución no contexto histórico que tivo lugar.</li> </ul>
	Elabora xuízos de valor fronte ao desenvolvemento tecnolóxico a partir da análise de obxectos, relacionando inventos e descubertas co contexto en que se desenvolven.	3ª avaliación.	50%		X	X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valora criticamente o desenvolvemento tecnolóxico a partir da análise de obxectos, inventos e descubertas no seu contexto histórico.</li> </ul>
	Interpreta as modificacións tecnolóxicas, económicas e sociais en cada período histórico, axudándose de documentación escrita e dixital.	3ª avaliación.	50%			X	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emprega documentación escrita e dixital para interpretar os cambios tecnolóxicos, económicos e sociais ao longo da historia, e máis concretamente, nos últimos séculos.</li> </ul>

## **METODOLOXÍA**

### ASPECTOS XERAIS

De forma xeral, na aula traballarase competencialmente, partindo do nivel de competencia inicial do alumnado, e tendo en conta a forma de aprender de cadaquén.

Potenciarase a metodoloxía activa combinando:

- Traballo individual
- Traballo en grupo.



O uso das TIC será diario, contribuíndo a mellora da competencia dixital do alumnado.

O profesorado exercerá un papel de facilitador para que o alumnado sexa o protagonista na adquisición de coñecemento, gañando así en autonomía..

Vincularanse as tarefas competenciais con contextos reais próximos que permita establecer unha conexión co entorno vivencial do alumnado.

O enfoque estará orientado á realización de tarefas e á resolución de problemas.

Fomentarase o debate, discusión e argumentación de posturas sobre temas concretos de interese formativo para o alumnado, tendo sempre en conta o aspecto transversal da educación.

## TRABALLO NA AULA

As sesións de clase desenvolveranse arredor do libro dixital tecno 12-18, e/ou material de elaboración propia dispoñible na aula virtual. libro interactivo. Cada alumna/o dispón dunha licenza de usuario e poden acceder a el dende calquera lugar con conexión. Na aula virtual estarán subidas as unidades en PDF. A explicación do/a profesor/a apoiarase na versión libre de cada un dos capítulos ou unidade disposta na aula virtual.

Para afianzar coñecementos o alumnado repasará sobre a versión dinámica, na que para ir avanzando teñen que ir superando test.

Complementarase con problemas a resolver, pequenos proxectos que estarán a disposición do alumnado na aula virtual.

Esta metodoloxía de traballo adáptase ao ensino presencial, semipresencial ou a distancia no caso de que fose necesario, tendo xa adquirido o alumnado a rutina de traballo para un hipotético caso de ensino telemático.

## ***MATERIAIS E RECURSOS***

Os materias estarán disposición do alumnado na aula virtual:

- Unidades didácticas de elaboración propia ou de terceiros
- Vídeos
- Artigos de interese
- Libro dixital tecno 12-18
- Ordenadores da aula de tecnoloxía
- Taller de tecnoloxía

### ***CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO***

O alumnado será avaliado de acordo cos seguintes indicadores:

- Ata o 20% da nota en cada avaliación:
  - Comportamento na aula en relación cos compañeiros e co profesorado.
  - Aproveitamento e coidado do material audiovisual e informático.
  - Interese e participación.
- Ata o 50% da nota en cada avaliación:
  - Entrega en prazo dos exercicios ou proxectos realizados de maneira adecuada.
- Ata o 30% da nota en cada avaliación:
  - Realización de probas ou test.

En cada avaliación:

- O peso de cada nota individual nos diferentes apartados gardará relación co número de sesións invertidas no traballo da materia.
- No caso de que algunha das notas individuais sexa inferior a 3, poderá determinar unha avaliación suspensa.
- A recuperación de materia suspensa terá lugar con posterioridade a avaliación.

- A avaliación considérase aprobada se a media ponderada é igual ou superior a 5.

#### Avaliación de xuño

- A nota da avaliación común de xuño será a media das notas das tres avaliacións.
- A materia pode aprobarse en xuño cunha avaliación suspensa sempre e cando a nota desa avaliación sexa como mínimo un 4 e a media das tres avaliacións sexa como mínimo un 5.

#### Avaliación de setembro

- O alumnado que non aprobe a materia en xuño dispón da convocatoria extraordinaria de setembro para examinarse. Nesta convocatoria o alumnado terá que realizar unha proba con parte práctica e un test

### 3.4. IDENTIDADE DIXITAL 1º ESO

#### CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Ó LOGRO DAS COMPETENCIAS CLAVE

CONTIDOS	CRITERIOS AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	CCL	CMCCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
<b>Boque 1: A identidade do ser humano racional</b>									
B1.1. A identidade persoal, identidade social e diversidade humana. O proceso de construción da identidade	B1.1 Diferenciar entre os elementos da identidade e a relación existente entre eles	ID1.1.1. Identifica as diferenzas básicas entre identidade persoal, social e diversidade humana e pon exemplos da vida cotiá.				✓			✓
		ID1.1.2 Define identidade social e diversidade humana.	✓			✓			
	B1.2. Recoñecerse a si mesmo como protagonista no proceso de construción da identidade	ID1.2.1 Recoñece o valor propio para construír a propia identidade dixital.	✓			✓	✓	✓	✓
B.2. O concepto da intimidade. Exposición pública da intimidade	B1.3. Comprender con perspectiva histórica o concepto de intimidade, facendo especial fincapé na evolución xurdida no ámbito das interaccións dixitais e argumentar a favos e en contra dunha práctica de exposición persoal na rede.	ID1.3.1 Investiga o significado do concepto de intimidade ao longo do tempo, expoñendo a través dun breve informe as conclusións obtidas			✓		✓		✓
B1.3. Declaración Universal dos Dereitos Humanos. A dignidade como ser moral e o valor da persoa. A igualdade de dereitos entre homes e mulleres	B.1.4. Identificar no preámbulo da DUDH, o respecto á dignidade das persoas e os seus atributos esenciais como o fundamento do cal derivan todos os seus dereitos	ID1.4.1. Identifica no preámbulo da DUDH os elementos que constitúen dereitos inalienables.			✓		✓		✓
	B1.5. Apreciar o labor que realizan entidades de distinta índole que traballan pola defensa dos dereitos humanos, auxiliando ás persoas que por natureza os posúen, pero non teñen oportunidade de exercelos	IID1.5.1. Investiga que entidades se ocupan da salvagarda dos dereitos humanos en todo o mundo.			✓	✓	✓		✓
		ID1.5.2. Identifica de xeito colaborativo as liñas de traballo de entidades que se ocupan da salvagarda dos dereitos humanos, e comunícaaas a través dunha posta en común que se materialice nalgun documento escrito.							
B1.4. A constitución española. B1.5. Dereito á honra. Dereito á	B1.6. Coñecer e valorar os fundamentos da constitución española de 1978, identificando os valores éticos	ID1.6,1, Identifica e aprecia os valores fundamentais da constitución española, e sinala a orixe da súa lexitimidade mediante a lectura comprensiva e comentada do seu preámbulo.			✓		✓		✓

CONTIDOS	CRITERIOS AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	CCL	CMCCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
intimidade persoal e familiar. Dereito á imaxe. B1.6. A identidade dixital en menores de idade. Menores de 14 anos. Dos 14 aos 16 anos. B1.7. Liberdade de expresión e límite. Liberdade de información e límites. B1.8. Conflito ou colisión de dereitos.	de que parte e os conceptos preliminares que establece, e máis os dereitos e deberes e as consecuencias das súas actuacións nas redes tanto para eles como para os seus titores legais.	ID1.6.2.Sinala e comenta a importancia dos dereitos á honra, á intimidade persoal e familiar, á propia imaxe e aos segredos da comunicación.			✓		✓		✓
	B1.7. Buscar na rede casos reais de conflitos de dereitos e outros relacionados co dereito á honra.	ID1.7.1.Contrasta os anteriores dereitos co dereito liberdade de expresión de ideas e pensamentos e a comunicar e recibir información veraz, identificando os seus límites mediante a lectura e a análise de casos.			✓		✓		✓
		ID1.7.2Argumenta unha postura determinada nun debate arredor dunha situación real de conflito de dereitos.						✓	✓
B1.9.Lei orgánica de protección de datos. Dereitos ARCO.	B1.8. Coñecer e definir os elementos esenciais dos dereitos ARCO: dereito da información, acceso, rectificación, cancelación e oposición.	ID1.8.1.Elabora e ilustra individualmente ou en grupo nunha infografía algún dos aspectos referidos aos dereitos ARCO.						✓	✓
B1.10. Lei de propiedade intelectual e corrente de pensamento Cultura libre	B1.9.Explicar os catro dereitos de explotación da propiedade intelectual: reprodución, distribución, comunicación pública e transformación a través de casos prácticos.	ID1.9.1Identifica os catro elementos principais da propiedade intelectual e ilústraos a través de exemplos				✓	✓		
		ID1.9.2Identifica as posibilidades e restricións de uso dalgunha obra creativa seleccionada na rede, atendendo á súa licenza de propiedade intelectual.			✓	✓			
	B1.10.Analizar e recoñecer as novas formas de compartir coñecemento na rede e valorar a pertinencia das licenzas de Cultura libre	IID1.10.1.Investiga sobre as novas formas de compartir coñecemento na rede a través de licenzas de cultura libre e presenta conclusións en diferentes soportes.			✓	✓			
B.1.11.Dereito ao esquecemento	B1.11 Comprender e explicar o significado do dereito ao esquecemento e as posibles consecuencias da úa ausencia.	ID1.11.1.Define dereito ao esquecemento e identifica estratexias individuais e colectivas que contribúan a minimizar os danos da súa ausencia rexistrándoos nunha lista.	✓		✓		✓		✓
B1.12. Fenda dixital. Tipos de fenda dixital: global, social (de acceso, de uso e de calidade de uso) e democrática	B1.12. Explicar e valorar a importancia de reducir a fenda dixital no proceso de construción colectiva dunha sociedade máis igualitaria.	ID1.12.1.Identifica o concepto de fenda dixital e pon exemplos tirados da vida cotiá	✓		✓		✓		
		ID1.12.2. Busca as causas e argumenta de modo oral mediante unha exposición sobre as consecuencias derivadas dos exemplos seleccionados.	✓			✓	✓		

CONTIDOS	CRITERIOS AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	CCL	CMCCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
		ID1.12.23Elabora de xeito colaborativo un decálogo con medidas que contribúan á redución da fenda dixital.	✓		✓	✓	✓		
<b>Bloque 2. a identidade dixital</b>									
B2.1. a identidade dixital como construción social. A identidade híbrida.	B2.1. Recoñecer e asumir a relación directa que existe entre a identidade dixital e a identidade analóxica e analizar criticamente diferentes accións cotiás na rede que constrúen a nosa identidade dixital deixando un rastro permanente, comparando as accións na rede con inscricións na rede.	ID2.1.1. Explica o concepto de identidade como unha realidade dinámica e cambiante que suxeita á permanencia do rastro dixital.			✓	✓	✓		
		ID2.1.2. Compara os conceptos de identidade dixital e analóxica e establece as relacións que existen entre a propia identidade dixital e analóxica.			✓	✓	✓		
		ID2.1.3. Identifica prácticas dixitais habituais que ilustran esta relación (proxección da imaxe, exposición da vida real na vida dixital... ) e toma conciencia sobre a transcendencia dos nosos actos na rede.			✓	✓	✓		
B2.2. A nosa actividade consciente na rede. B2.3. Rastro dixital. Os servizos gratuítos na rede.	B2.2. Presentar e defender en público algunha acción ou interacción na rede, debaténdoa en gran grupo, e explicar a aparente gratuidade do seu uso.	ID2.2.1. Identifica o rastro dixital de accións cotiás de uso da rede a través de exemplos reais ou ficticios.			✓			✓	
		ID2.2.2. Investiga e presenta o funcionamento dun produto de mercado derivado de servizos gratuítos na rede.			✓			✓	
B2.4. A imaxe que os demais teñen da nosa identidade dixital. B2.5. A relación establecida cos diferentes membros da rede.	B2.3. Comprender a existencia de diferenzas entre o que somos e o que proxectamos de nós na rede, coa finalidade de fomentar unha interacción responsable e a valoración crítica da identidade de terceiros.	ID2.3.1. Identifica os trazos físicos, emocionais, intelectuais, espirituais .... que proxectamos na vida cotiá e cotéxaos con aqueles que proxectamos nas redes.	✓		✓		✓		
	B2.4. Sinalar e relacionar os obxectivos e pertinencia da súa participación persoal en diferentes comunidades dixitais.	ID2.4.1 Explica os intereses e afeccións que manifestamos na rede a través do vínculo con determinadas comunidades con que interactuamos mediante a elaboración dunha relación daquelas que formamos parte.	✓		✓			✓	
B2.6. Xestión da identidade dixital. Revisión da identidade. B2.7. Construcción da reputación. Marca persoal. Relación entre marca persoal e identidade dixital.	B2.5. Comprender a importancia da identidade dixital no seu proceso de construción persoal e na necesidade de xestionala activamente.	ID2.5.1. Elabora en grupo unha infografía ilustrada coas recomendacións máis importantes para a xestión da propia identidade dixital	✓		✓		✓	✓	✓
		ID2.5.2 Relaciona os conceptos de marca persoal e identidade dixital atendendo ao tipo de influencia que a marca persoal pode dar sobre a propia identidade persoal	✓		✓		✓	✓	✓

CONTIDOS	CRITERIOS AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	CCL	CMCCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
B2.8. Proxectos persoais	B2.6. Planificar e presentar un proxecto de construción de identidade dixital coherente e realista e valorar a posibilidade de xerar unha marca persoal mantendo unha postura crítica sobre a pertinencia de facelo e a influencia que esta pode xerar sobre a súa propia identidade.	ID2.6.1. Planifica, describe e elabora un proxecto de futuro de construción de identidade dixital atendendo ás fases de viabilidade (posibilidades reais de construír a imaxe dixital), planificación (definición de estratexia xeral, aplicacións a utilizar, configuración de aplicacións, estratexia de publicación e interacción, tarefas, etc.) execución do plan e valoración final	✓		✓		✓	✓	✓
<b>Bloque 3: Pensamento crítico e rede</b>									
B3.1. a cultura de participación	B3.1. Analizar e comentar con actitude reflexiva e espírito crítico, calquera tipo de información.	ID3.1.1. Localiza e recupera información relevante e veraz sobre algún interese propio e destaca as diferentes estratexias de busca utilizadas.	✓		✓	✓			
B3.2. Busca e usa a comunicación da información de xeito creativo, legal e ético.	B3.2. Contrastar a información recollida en diferentes fontes e analiza criticamente o seu contido.	ID3.2.1. Interpreta e analiza a mesma información de fontes diferentes	✓		✓	✓			
B3.3. Plataformas de acollida libre e pública de peticións pola internet tanto próximas como globais.	B3.3. Participar nalgunha experiencia en rede compartindo información e valorando explicitamente beneficios e prexuízos que lle pode ocasionar esa interacción concreta na rede.	ID3.3.1. Selecciona unha petición de carácter cívico dunha plataforma pública ou un proxecto de creación e elabora algunha proposta de contribución simple á súa difusión	✓		✓	✓			
		ID3.3.2. Exemplifica sobre os perigos que encerra o fenómeno da socialización global á marxe dos valores éticos universais e dialoga na procura de solucións.	✓		✓	✓			
		ID3.3.3. Propón actuación coherentes que poñan en contacto a súa comunidade global co seu ámbito de participación global	✓		✓	✓			
B3.4. Proxectos de creación de microfinanciamento global e no contorno próximo.	B3.4. Buscar e identificar proxectos de creación e/ou de microfinanciamento colectivo do contorno próximo.	ID4.1. Crea e comparte coñecemento na rede sobre algunha habilidade, experiencia, competencia, coñecemento, calidade propia e comunícaa a través de diferentes soportes	✓		✓	✓			
		ID4.2. Recoñece as posibilidades que ofrecen as plataformas para elaborar, compartir e financiar proxectos de xeito colectivo.	✓		✓	✓			
B3.5. Participación e respecto na rede. Empatía dixital.	B3.5. Identificar e valorar criticamente actitudes e reaccións cara a terceiros, empatizando coas distintas partes implicadas.	ID3.5.1. Xustifica o uso das redes sociais facendo fincapé nas oportunidades e vantaxes que ofrecen sen esquecer os riscos que supón o seu uso.	✓		✓	✓			

CONTIDOS	CRITERIOS AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	CCL	CMCCT	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
B3.6. Benestar e xestión dos tempos de consumo na rede.	B3.6. Computar e analizar o tempo de conexión á rede e analizar a súa repercusión no benestar.	ID3.6.1. Reflexiona sobre os momentos en que a tecnoloxía non debe estar presente en accións da vida cotiá e expón as conclusións a través de micronarrativas (memes, gifs, vines...).			✓		✓		✓
B3.7. Medidas e hábitos de seguridade na navegación. Configuración adecuada da seguridade e da privacidade. B3.8. Ameazas á privacidade na rede. Configuración da privacidade nas redes sociais. Alteracións derivadas da sincronización entre plataformas.	B3.7. Adoptar as condutas de seguridade activa e pasiva que posibiliten a protección os datos persoais e o intercambio seguro de información nas súas interaccións na rede.	ID3.7.1. Coñece os riscos de seguridade na rede e emprega hábitos de protección adecuados.			✓		✓		
		ID3.7.2. É consciente dos dereitos de terceiros no momento de compartir datos na rede.			✓		✓		
		Id3.7.3. Pon de manifesto a necesidade de protexer os datos mediante políticas de prvacidade e contrasinais seguros.			✓		✓		
B3.9. Alteracións da privacidade por parte de terceiros.	B3.9. Aplicar técnicas de protección da privacidade.	ID3.9.1. Aplica técnicas de protección da prvacidade en prácticas reais ou ficticias na rede			✓		✓		
B3.10. Ameazas e reputación na rede. Informacións descontextualizadas. Publicacións falsas, inxurias ou calumnias. Publicacións que exceden a liberdade de información. Suplantación da identidade na internet.	B3.10. Coñecer os delitos informáticos máis habituais, para desenvolver estratexias de protección en relación con aqueles que poidan ter un maior impacto na súa persoa.	ID3. 10.1. Describe en que consisten os delitos informáticos máis habituais e clasifícaos atendendo á súa gravidade.			✓		✓		
		ID3.10.2. Coñece, discute e aplica prácticas de protección ante os diferentes riscos na rede: ameazas á súa reputación, informacións falsas, publicacións que exceden a liberdade de información ou suplantación de identidade			✓		✓		
B3.11. Convivencia na rede. Exemplos de boas prácticas.	B3.11. Recoñecer o outro nas nosas publicacións na rede e o impacto destas na súa reputación e nas súas emocións.	ID3.11.1. Expón a repercusión das nosas interaccións na rede sobre os demais a través de faladoiros dialóxicos e presenta conclusións en diferentes soportes.	✓				✓		
B3.12. Reacción ante a violación de dereitos. Denuncia interna aos provedores de servizos. Denuncia ante a AEPD. Denuncia xudicial.	B.3.12. Coñecer e poñer en práctica o procedemento de solicitude de retirada da información de carácter persoal dos diferentes servizos na rede, incluídas as indexacións dos principais buscadores.	ID3.12.1. Visita e familiarízase coa información ao cidadán que ofrece a web da AEPD	✓		✓	✓			
		ID3.12.2. Elabora a documentación necesaria para solicitar a retirada dunha información visual ou audiovisual dalgún servizo de internet.	✓		✓	✓			



**RELACIÓN ENTRE BLOQUE, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES, TEMPORIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN**

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación		
				Proba	Observación	Traballo ind/grupal
1	Identifica as diferenzas básicas entre identidade persoal, social e diversidade humana e pon exemplos da vida cotiá.	Primeira avaliación	80%	X		X
	Define identidade social e diversidade humana.	Primeira avaliación	60%	X		X
	Recoñece o valor propio para construír a propia identidade dixital.	Todas as avaliacións	100%		X	X
	Investiga o concepto de intimidade ao longo do tempo.	Primeira avaliación	50%			
	Identifica no preámbulo da DUDH os elementos que constitúen dereitos inalienables.	Primeira avaliación	50%			X
	Investiga que entidades se ocupan da salvagarda dos dereitos humanos en todo o mundo.	Todas as avaliacións.	50%			X
	Sinala e comenta a importancia dos dereitos á honra, á intimidade persoal e familiar, á propia imaxe e aos segredos da comunicación.	Todas as avaliacións.	80%	X	X	
	Contrasta os anteriores dereitos co dereito á liberdade de expresión de ideas e pensamentos e a comunicar e recibir información veraz, identificando os seus límites mediante a lectura e a análise de casos.	Segunda avaliación.			X	
	Argumenta unha postura determinada nun debate arredor dunha situación real de conflito de dereitos.	Todas as avaliacións	60%.			
	Elabora e ilustra individualmente ou en grupo nunha infografía algún dos aspectos referidos aos dereitos ARCO.	Primeira avaliación	50%.			X
	Identifica os catro elementos principais da propiedade intelectual e ilústraos a través de exemplos	Primeira avaliación	70%	X		X
	Identifica as posibilidades e restricións de uso dalgunha obra creativa seleccionada na rede, atendendo á súa licenza de propiedade intelectual.	Todas as avaliacións	50%			X
	Investiga sobre as novas formas de compartir coñecemento na rede a través de licenzas de cultura libre e presenta conclusións en diferentes soportes.	Todas as avaliacións	60%		X	X
Define dereito ao esquecemento e identifica estratexias individuais e colectivas que contribúan a minimizar os danos da súa ausencia rexistrándoos nunha lista.	Primeira avaliación	60%	X		X	

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación		
				Proba	Observación	Traballo ind/grupal
1	Identifica o concepto de fenda dixital e pon exemplos tirados da vida cotiá	Primeira avaliación	50%			X
	Busca as causas e argumenta de modo oral mediante unha exposición sobre as consecuencias derivadas dos exemplos seleccionados.	Primeira avaliación			X	
	Elabora de xeito colaborativo un decálogo con medidas que contribúan á redución da fenda dixital.	Primeira avaliación	50%			X
2	Explica o concepto de identidade como unha realidade dinámica e cambiante que suxeita á permanencia do rastro dixital.	Segunda avaliación	80%	X		
	Compara os conceptos de identidade dixital e analóxica e establece as relacións que existen entre a propia identidade dixital e analóxica.	Segunda avaliación	60%	X		
	Identifica prácticas dixitais habituais que ilustran esta relación (proxección da imaxe, exposición da vida real na vida dixital... ) e toma conciencia sobre a transcendencia dos nosos actos na rede.	Segunda avaliación	80%	X	X	
	Identifica o rastro dixital de accións cotiás de uso da rede a través de exemplos reais ou ficticios.	Segunda avaliación	100%	X	X	
	Investiga e presenta o funcionamento dun produto de marcado derivado de servizos gratuítos na rede.	Segunda avaliación	50%			X
	Identifica os trazos físicos, emocionais, intelectuais, espirituais .... que proxectamos na vida cotiá e cotéxaos con aqueles que proxectamos nas redes.	Segunda avaliación	60%			X
	Explica os intereses e afeccións que manifestamos na rede a través do vínculo con determinadas comunidades con que interactuamos mediante a elaboración dunha relación daquelas que formamos parte.	Segunda avaliación.	30%			X
	Elabora en grupo unha infografía ilustrada coas recomendacións máis importantes para a xestión da propia identidade dixital	Segunda avaliación.	60%			X
2	Relaciona os conceptos de marca persoal e identidade dixital atendendo ao tipo de influencia que a marca persoal pode dar sobre a propia identidade persoal	Segunda avaliación.	30%		X	
	Planifica, describe e elabora un proxecto de futuro de construción de identidade dixital atendendo ás fases de viabilidade (posibilidades reais de construír a imaxe dixital), planificación (definición de estratexia xeral, aplicacións a utilizar, configuración de aplicacións, estratexia de publicación e interacción, tarefas, etc.) execución do plan e valoración final	Terceira avaliación	50%			X

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación		
				Proba	Observación	Traballo ind/grupal
3	Localiza e recupera información relevante e veraz sobre algún interese propio e destaca as diferentes estratexias de busca utilizadas.	Terceira avaliación.	50%			X
	Interpreta e analiza a mesma información de fontes diferentes	Terceira avaliación.	80%		X	X
	Selecciona unha petición de carácter cívico dunha plataforma pública ou un proxecto de creación e elabora algunha proposta de contribución simple á súa difusión	Terceira avaliación.	30%		X	
	Exemplifica sobre os perigos que encerra o fenómeno da socialización global á marxe dos valores éticos universais e dialoga na procura de solucións.	Todas as avaliacións.	80%		X	X
3	Propón actuación coherentes que poñan en contacto a súa comunidade global co seu ámbito de participación global	Terceira avaliación.	30%			X
	Crea e comparte coñecemento na rede sobre algunha habilidade, experiencia, competencia, coñecemento, calidade propia e comunícaa a través de diferentes soportes	Terceira avaliación.	50%			X
	Recoñece as posibilidades que ofrecen as plataformas para elaborar, compartir e financiar proxectos de xeito colectivo.	Terceira avaliación.	60%	X		
	Xustifica o uso das redes sociais facendo fincapé nas oportunidades e vantaxes que ofrecen sen esquecer os riscos que supón o seu uso.	Terceira avaliación.	60%	X		
	Reflexiona sobre os momentos en que a tecnoloxía non debe estar presente en accións da vida cotiá e expón as conclusións a través de micronarrativas (memes, gifs, vines...).	Todas as avaliacións	80%	X		X
	Coñece os riscos de seguridade na rede e emprega hábitos de protección adecuados.	Todas as avaliaciós	80%		X	X
	É consciente dos dereitos de terceiros no momento de compartir datos na rede.	Todas as avaliacións	80%	X		X
	Pon de manifesto a necesidade de protexer os datos mediante políticas de privacidade e contrasinais seguros.	Todas as avaliacións	50%	X	X	
	Aplica técnicas de protección da privacidade en prácticas reais ou ficticias na rede	Todas as avaliacións	50%		X	
	Describe en que consisten os delitos informáticos máis habituais e clasifícaos atendendo á súa gravidade.	Terceira avaliación.	80%	X		X

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación		
				Proba	Observación	Traballo ind/grupal
	Coñece, discute e aplica prácticas de protección ante os diferentes riscos na rede: ameazas á súa reputación, informacións falsas, publicacións que exceden a liberdade de información ou suplantación de identidade	Terceira avaliación.	50%		X	
	Expón a repercusión das nosas interaccións na rede sobre os demais a través de faladoiros dialóxicos e presenta conclusións en diferentes soportes.	Terceira avaliación.	70%			X
	Visita e familiarízase coa información ao cidadán que ofrece a web da AEPD	Terceira avaliación.	50%		X	
	Elabora a documentación necesaria para solicitar a retirada dunha información visual ou audiovisual dalgún servizo de internet.	Terceira avaliación	50%	X		

## **METODOLOXÍA**

### *ASPECTOS XERAIS*

De forma xeral, na aula traballarase competencialmente, partindo do nivel de competencia inicial do alumnado, e tendo en conta a forma de aprender de cadaquén.

Potenciarase a metodoloxía activa combinando:

- Traballo individual
- Traballo en grupo.

O uso das TIC será diario, contribuíndo a mellora da competencia dixital do alumnado.

O profesorado exercerá un papel de facilitador para que o alumnado sexa o protagonista na adquisición de coñecemento, gañando así en autonomía..

Vincularanse as tarefas competenciais con contextos reais próximos que permita establecer unha conexión co entorno vivencial do alumnado.

O enfoque estará orientado á realización de tarefas e á resolución de problemas.

Fomentarase o debate, discusión e argumentación de posturas sobre temas concretos de interese formativo para o alumnado, tendo sempre en conta o aspecto transversal da educación.

Esta metodoloxía de traballo adáptase ao ensino presencial, semipresencial ou a distancia no caso de que fose necesario, tendo xa adquirido o alumnado a rutina de traballo para un hipotético caso de ensino telemático.

## *TRABALLO NA AULA*

A secuencia de traballo na aula iniciarase co visualización dun vídeo, lectura dun artigo ou exposición dalgún caso real relacionados cos contidos da materia. Logo diso traballarase a través do debate, extracción de conclusións, interiorización de conceptos, realización de traballos utilizando soporte dixital, sempre potenciando o pensamento crítico e a análise do porque das cousas.

A presentación dos resultados será preferiblemente en formato dixital. O alumnado subirá os arquivos á aula virtual, e nalgún caso practicarase o envío por correo electrónico. Traballarase tamén con carpetas compartidas para seguir a evolución do traballo diario.

## ***MATERIAIS E RECURSOS***

Os materias estarán disposición do alumnado na aula virtual:

- ◆ Unidades didácticas de elaboración propia
- ◆ Vídeos
- ◆ Artigos de interese
- ◆ Xogos
- ◆ Ordenadores da aula de tecnoloxía

## ***CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO***

O alumnado será avaliado de acordo cos seguintes indicadores:

- Ata o 20% da nota en cada avaliación:
  - Comportamento na aula en relación cos compañeiros e co profesorado.
  - Aproveitamento e coidado do material audiovisual e informático.
  - Interese e participación.
- Ata o 50% da nota en cada avaliación:
  - Entrega en prazo dos exercicios ou proxectos realizados de maneira adecuada.
- Ata o 30% da nota en cada avaliación:

- Realización de probas ou test.

En cada avaliación:

- O peso de cada nota individual nos diferentes apartados gardará relación co número de sesións invertidas no traballo da materia.
- No caso de que algunha das notas individuais sexa inferior a 3, poderá determinar unha avaliación suspensa.
- A recuperación de materia suspensa terá lugar con posterioridade a avaliación.
- A avaliación considérase aprobada se a media ponderada é igual ou superior a 5.

Avaliación de xuño

- A nota da avaliación común de xuño será a media das notas das tres avaliacións.
- A materia pode aprobarse en xuño cunha avaliación suspensa sempre e cando a nota desa avaliación sexa como mínimo un 4 e a media das tres avaliacións sexa como mínimo un 5.

Avaliación de setembro

- O alumnado que non aprobe a materia en xuño dispón da convocatoria extraordinaria de setembro para examinarse. Nesta convocatoria o alumnado terá que realizar unha proba con parte práctica e un test

### 3.5. PROGRAMACIÓN 2º DE ESO

#### CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Ó LOGRO DAS COMPETENCIAS CLAVE

Programación. 2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 1. Diagramas de fluxo				
b d g i l	B1.1. Diagramas de fluxo: elementos, símbolos e o seu significado; ferramentas.	B1.1. Representar algoritmos mediante diagramas de fluxo.	PROB1.1.1. Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.	CMCCT CD CAA CSIEE
	B1.2. O termo "algoritmo". Deseño de algoritmos utilizando diagramas de fluxo. B1.3. Técnicas de resolución de problemas.	B1.2. Resolver problemas sinxelos utilizando algoritmos.	PROB1.2.1. Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.	CMCCT CD CSIEE
			PROB1.2.2. Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.	CMCCT CD
b d g i l	B1.4. Elementos dun programa informático: estruturas e bloques fundamentais. B1.5. Estruturas de control: secuenciais, condicionais e iterativas. B1.6. Programación estruturada: procedementos e funcións.	B1.3. Analizar a estrutura dun programa informático, identificando os elementos propios da linguaxe de programación utilizada e a súa función.	PROB1.3.1. Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.	CMCCT CD
			Bloque 2. Programación por bloques	
b d g i l	B2.1. Elementos da sintaxe da linguaxe. B2.2. Elementos do contorno de traballo. B2.3. Deseño de algoritmos utilizando ferramentas informáticas.	B2.1. Empregar as construcións básicas dunha linguaxe de programación por bloques para resolver problemas.	PROB2.1.1. Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.	CCL CMCCT CD
			PROB2.1.2. Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.	CMCCT CD

Programación. 2º de ESO				
Objetivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			PROB2.1.3. Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.	CMCCT CD CAA CSIEE
bdgil	B2.4. Instrucións básicas: movemento, aparencia, sons e debuxo.	B2.2. Resolver problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións básicas.	PROB2.2.1. Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.	CMCCT CD CAA CSIEE
bdgil	B2.5. Instrucións de control de execución: condicionais e bucles B2.6. Operadores aritméticos e lóxicos.	B2.3. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións iterativas.	PROB2.3.1. Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.	CMCCT CD CAA CSIEE
			PROB2.3.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.	CMCCT CD CSIEE
bdgil	B2.7. Estructuras de almacenamento de datos. Variables e listas.	B2.4. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando variables e estruturas de datos.	PROB2.4.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.	CCL CMCCT CD
			PROB2.4.2. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.	CMCCT CD CAA CSIEE
bdgil	B2.8. Instrucións de manexo de controis, sensores e eventos.	B2.5. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando controis, eventos e fíos.	PROB2.5.1. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores e fíos.	CMCCT CD CAA CSIEE



Programación. 2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
b d g i l	B2.9. Execución. Deseño e realización de probas: tipos de probas e casos de proba. B2.10. Depuración e documentación de programas.	B2.6. Verificar o funcionamento dos programas para depuralos ou para optimizar o seu funcionamento.	PROB2.6.1. Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.	CMCCT CD
			PROB2.6.2. Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.	CMCCT CD
Bloque 3. Programación web				
a b d e f g i l n	B3.1. Linguaxes de marcas para a creación de documentos web.HTML. B3.2. Accesibilidade e usabilidade en internet.	B3.1. Empregar os elementos das linguaxes de marcas para crear contidos accesibles.	PROB3.1.1. Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas.	CCL CMCCT CD CSC CCEC
			PROB3.1.2. Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas.	CCL CMCCT CD
			PROB3.1.3. Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.	CCL CMCCT CD CAA CSC CSIEE CCEC

Programación. 2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
a b d e f g i l n	B3.3. Ferramentas de creación de contidos da web 2.0.	B3.2. Elaborar e publicar contidos na web integrando información textual, gráfica e multimedia.	PROB3.2.1. Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.	CCL CMCCT CD CAA CSC CSIEE CCEC

**TEMPORALIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN PARA CADA ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE**

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
1	PROB1.1.1. Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.	1ª Avaliación.	Representa algoritmos mediante diagramas de fluxo.	Probas prácticas na aula.
	PROB1.2.1. Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.	Todas as avaliacións.	Resolve problemas sinxelos utilizando algoritmos.	Probas prácticas na aula.
	PROB1.2.2. Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.	Todas as avaliacións.	Resolve problemas sinxelos utilizando algoritmos.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB1.3.1. Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.	Todas as avaliacións.	Analiza a estrutura dun programa informático, identificando os elementos propios da linguaxe de programación utilizada e a súa función.	Probas prácticas co ordenador na aula.
2 3	PROB2.1.1. Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.	1ª Avaliación.	Emprega as construcións básicas dunha linguaxe de programación por bloques para resolver problemas.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB2.1.2. Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.	1ª Avaliación.	Emprega as construcións básicas dunha linguaxe de programación por bloques para resolver problemas.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB2.1.3. Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.	1ª Avaliación.	Emprega as construcións básicas dunha linguaxe de programación por bloques para resolver problemas.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB2.2.1. Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.	1ª Avaliacións.	Resolve problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións básicas.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB2.3.1. Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.	2ª Avaliación.	Resolve problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións iterativas.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB2.3.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes	2ª Avaliación.	Resolve problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando problemas máis pequenos susceptibles de	Probas prácticas co ordenador na aula.

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
	separadas.		seren programados como partes separadas	
2	PROB2.4.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.	2ª Avaliación.	Resolve problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando variables e estruturas de datos.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB2.4.2. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.	2ª Avaliación.	Resolver problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando variables e estruturas de datos.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB2.5.1. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores .	2ª Avaliación.	Resolver problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando eventos, sensores.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB2.6.1. Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.	3ª Avaliación.	Verifica o funcionamento dos programas para depuralos ou para optimizar o seu funcionamento.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB2.6.2. Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.	3ª Avaliación.	Verifica o funcionamento dos programas para depuralos ou para optimizar o seu funcionamento.	Probas prácticas co ordenador na aula.
3	PROB3.1.1. Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas.	3ª Avaliación.	Recoñece os elementos das linguaxes de marcas na creación contidos accesibles.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB3.1.2. Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas.	3ª Avaliación.	Recoñece os elementos das linguaxes de marcas na creación contidos accesibles.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB3.1.3. Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.	3ª Avaliación.	Deseña e Elabora contidos susceptibles de ser publicados na web .	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB3.2.1. Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.	3ª Avaliación.	Deseña e Elabora contidos susceptibles de ser publicados na web .	Probas prácticas co ordenador na aula.

## ***METODOLOXÍA***

### ASPECTOS XERAIS

De forma xeral, na aula traballarase competencialmente, partindo do nivel de competencia inicial do alumnado, e tendo en conta a forma de aprender de cadaquén.

Potenciarase a metodoloxía activa combinando:

- Traballo individual
- Traballo en grupo.

O uso das TIC será diario, contribuíndo a mellora da competencia dixital do alumnado.

O profesorado exercerá un papel de facilitador para que o alumnado sexa o protagonista na adquisición de coñecemento, gañando así en autonomía..

Vincularanse as tarefas competenciais con contextos reais próximos que permita establecer unha conexión co entorno vivencial do alumnado.

O enfoque estará orientado á realización de tarefas e á resolución de problemas.

Fomentarase o debate, discusión e argumentación de posturas sobre temas concretos de interese formativo para o alumnado, tendo sempre en conta o aspecto transversal da educación.

### TRABALLO NA AULA

O traballo na aula desenvolverase arredor do material de elaboración propia e subido na aula virtual a disposición do alumnado. O traballo será eminentemente práctico, seguindo o esquema de reolución de problemas.

Esta metodoloxía de traballo adáptase ao ensino presencial, semipresencial ou a distancia no caso de que fose necesario, tendo xa adquirido o alumnado a rutina de traballo para un hipotético caso de ensino telemático, co apoio da ferramenta de videoconferencia.

### ***MATERIAIS E RECURSOS***

Os materias estarán disposición do alumnado na aula virtual:

- Unidades didácticas de elaboración propia ou de terceiros
- Vídeos
- Artigos de interese
- Ordenadores da aula de tecnoloxía
- Taller de tecnoloxía

### ***CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO***

O alumnado será avaliado de acordo cos seguintes indicadores:

- Ata o 20% da nota en cada avaliación:
  - Comportamento na aula en relación cos compañeiros e co profesorado.
  - Aproveitamento e coidado do material audiovisual e informático.
  - Interese e participación.
- Ata o 50% da nota en cada avaliación:
  - Entrega en prazo dos exercicios ou proxectos realizados de maneira adecuada.
- Ata o 30% da nota en cada avaliación:
  - Realización de probas ou test.

En cada avaliación:

- O peso de cada nota individual nos diferentes apartados gardará relación co número de sesións invertidas no traballo da materia.
- No caso de que algunha das notas individuais sexa inferior a 3, poderá determinar unha avaliación suspensa.
- A recuperación de materia suspensa terá lugar con posterioridade a avaliación.
- A avaliación considérase aprobada se a media ponderada é igual ou superior a 5.

Avaliación de xuño

- A nota da avaliación común de xuño será a media das notas das tres avaliacións.
- A materia pode aprobarse en xuño cunha avaliación suspensa sempre e cando a nota desa avaliación sexa como mínimo un 4 e a media das tres avaliacións sexa como mínimo un 5.

Avaliación de setembro

- O alumnado que non aprobe a materia en xuño dispón da convocatoria extraordinaria de setembro para examinarse. Nesta convocatoria o alumnado terá que realizar unha proba con parte práctica e un test

Contidos mínimos exixibles.

- a) Introducción a *Scratch*. Instalación
- b) Movemento dun obxecto pola pantalla
- c) Repetición de accións
- d) Definición y manipulación de fondos de escenario
- e) Definición e manipulación de obxectos e personaxes
- f) Definición do movemento simultáneo de obxectos diferentes

- g) Animación dun obxecto cambiando o disfraz
- h) Condicionamento do comportamento dos obxectos ao interactuar
- i) Creación de diálogos
- j) Control dos obxectos desde o teclado
- k) Creación e manexo de variables
- l) Creación de historias
- m) Implementación dun bucle dinámico
- n) Debuxo con *Scratch*
- o) Cambio da cor dun obxecto
- p) Creación de un videoxogo

### **INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR O PROCESO DE ENSINO E A PRÁCTICA DOCENTE**

<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE</b>	<b>INDICADORES DE LOGRO</b>
PROB1.1.1. Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.	Deseña algoritmos mediante diagramas de fluxo
PROB1.2.1. Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.	Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.
PROB1.2.2. Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.	Segue algoritmos a partir de determinadas condicións.
PROB1.3.1. Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.	Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.
PROB2.1.1. Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.	Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.
PROB2.1.2. Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.	Nos programas, emprega elementos do contorno de traballo de programación.
PROB2.1.3. Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.	Nos programas, implementa algoritmos sinxelos.
PROB2.2.1. Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.	Nos programas, emprega elementos instrucións básicas.
PROB2.3.1. Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.	Nos programas, emprega estruturas iterativas e condicionais



ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	INDICADORES DE LOGRO
PROB2.3.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.	Analiza programas máis sinxelos como parte doutros complexos
PROB2.4.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.	Explica estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións.
PROB2.4.2. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.	Emprega variables e estruturas de almacenamento ao realizar programas.
PROB2.5.1. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores .	Emprega eventos e sensores ao realizar programas.
PROB2.6.1. Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.	Segue condicións e segue programas
PROB2.6.2. Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.	Analiza programas e atopa os erros.

### 3.6. TECNOLOXÍAS DA INFORMACIÓN E DA COMUNICACIÓN 4º de ESO

#### CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Ó LOGRO DAS COMPETENCIAS CLAVE

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	CC L	CMC CT	C D	CA A	CS C	CSI EE	CCE C
B1: Ética e estética na interacción en rede	Interactúa con hábitos adecuados en contornos virtuais.			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
	Aplica políticas seguras de utilización de contrasinais para a protección de información persoal.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Realiza actividades con responsabilidade sobre conceptos como a propiedade e o intercambio de información.			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	Consulta distintas fontes e navega coñecendo a importancia da identidade dixital e os tipos de fraude da web.			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	Diferencia o concepto de materiais suxeitos a dereitos de autoría e materiais de libre distribución.			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
B2: Computadores, sistemas operativos e redes	Realiza operacións básicas de organización e almacenamento da información.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Configura elementos básicos do sistema operativo e de accesibilidade do equipamento informático.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Resolve problemas vinculados aos sistemas operativos e ás aplicacións e os programas vinculados a estes.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Administra o equipamento con responsabilidade e coñece aplicacións de comunicación entre dispositivos.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Analiza e coñece diversos compoñentes físicos dun computador, as súas características técnicas e as conexións entre eles.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Describe as formas de conexión na comunicación entre dispositivos dixitais.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Elabora e maqueta documentos de texto con aplicacións informáticas que facilitan a inclusión de táboas, imaxes, fórmulas, gráficos, así como outras posibilidades de deseño, e interactúa con outras características do programa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	CC L	CMC CT	C D	CA A	CS C	CSI EE	CCE C
	Emprega canles de distribución de contidos multimedia para aloxar materiais propios e enlazalos noutras producións.	☐	☐	☐		☐		

## **TEMPORALIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN E INDICADORES DE LOGRO PARA CADA ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE**

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
1	Interactúa con hábitos adecuados en contornos Virtuais.	Todas as avaliacións.	Interactúa con hábitos adecuados en contornos virtuais.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posúe hábitos adecuados para interactuar en contornos virtuais.</li> </ul>
	Aplica políticas seguras de utilización de contrasinais para a protección de información persoal.	Todas as avaliacións.	Emprega e lembra contrasinais seguros para a protección de información persoal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emprega contrasinais seguros.</li> <li>• Lembra os seus contrasinais.</li> </ul>
	Realiza actividades con responsabilidade sobre conceptos como a propiedade e o intercambio de información.	Todas as avaliacións.	Realiza actividades sobre a propiedade e o intercambio de información de maneira responsable.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coñece as licenzas Creative Commons.</li> <li>• Respecta a propiedade cando realiza intercambio de información.</li> </ul>
	Consulta distintas fontes enavega coñecendo a importancia da identidade dixital e os tipos de fraude da web.	Todas as avaliacións.	Navega pola rede consciente da súa identidade dixital, preservando a súa privacidad e cunha actitude de protección ante os intentos de fraude.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consulta fontes e navega con responsabilidade para preservar a súa identidade dixital.</li> <li>• Recoñece as páxinas de navegación segura.</li> </ul>
	Diferencia o concepto de materiais suxeitos a dereitos de autoría e materiais de libre distribución.	Todas as avaliacións.	Coñece as diferencias entre os materiais suxeitos a dereitos de autoría e os materiais de libre distribución.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica os materiais con dereitos de autoría.</li> <li>• Coñece os diferentes tipos de licenzas Creative Commons.</li> <li>• Identifica os materiais de libre distribución.</li> </ul>
2	Realiza operacións básicas de organización e mantemento da información.	Todas as avaliacións.	Organiza e almacena a información de forma eficiente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza e almacena a información no portátil que ten asignado.</li> <li>• Realiza operacións básicas con carpetas e arquivos.</li> </ul>

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
	Configura elementos básicos do sistema operativo e de accesibilidade do equipamento informático.	Todas as avaliacións.	Configura o portátil asignado eo equipamento da aula de informática ou do taller.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación diaria.</li> <li>Prácticas en Windows.</li> <li>Prácticas en MS- DOS.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece e utiliza comandos básicos de MS-DOS.</li> <li>Configura elementos básicos do sistema operativo.</li> <li>Configura elementos básicos de accesibilidade.</li> </ul>
	Resolve problemas vinculados aos sistemas operativos e ás aplicacións e os programas vinculados a estes.	Todas as avaliacións.	Instala e desinstala aplicacións.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación diaria.</li> <li>Prácticas.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolve problemas vencellados ao sistema operativo e ás aplicacións a nivel de usuario.</li> </ul>
	Administra o equipamento con responsabilidade e coñece aplicacións de comunicación entre dispositivos.	Todas as avaliacións.	Emprega software que permita comunicación entre dispositivos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación diaria.</li> <li>Prácticas.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Administra o portátil asignado de maneira responsable co fin de obter o maior rendemento.</li> <li>Coñece aplicacións de comunicación entre dispositivos.</li> </ul>
	Analiza e coñece diversos compoñentes físicos dun computador, as súas características técnicas e as conexións entre eles.		Identifica os principais compoñentes físicos dun ordenador e coñece as súas características.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación diaria.</li> <li>Prácticas.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica os principais compoñentes físicos dun computador, coñece as súas características, a súa función e como se conectan.</li> </ul>
	Describe as formas de conexión na comunicación entre dispositivos dixitais.		Coñece diferentes formas de conexión para a comunicación entre dispositivos dixitais, tanto con fíos coma sen eles.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación diaria.</li> <li>Prácticas.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe as formas de conexión na comunicación, con e sen fíos, entre dispositivos dixitais.</li> </ul>
3	Elabora e maqueta documentos de texto con aplicacións informáticas que facilitan a inclusión de táboas, imaxes, fórmulas, gráficos, así como outras posibilidades de deseño, e interactúa con outras características do programa.	Primeira avaliación.	Emprega aplicacións informáticas para elaborar e maquetar documentos de texto que incorporan táboas e imaxes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación diaria.</li> <li>Prácticas con procesador de texto.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emprega un procesador de texto para elaborar e maquetar documentos.</li> <li>Incorpora elementos como táboas, imaxes, fórmulas e gráficos nos seus documentos.</li> </ul>
	Produce informes que requiren o emprego de follas de cálculo, que inclúan resultados textuais, numéricos e gráficos.	Primeira avaliación.	Emprega follas de cálculo para o procesado de datos numéricos, e a presentación de resultados de carácter textual e gráfico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación diaria.</li> <li>Prácticas con folla de cálculo.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emprega unha folla de cálculo para producir informes e procesar información.</li> <li>Incorpora elementos como fórmulas e gráficos nos seus informes.</li> </ul>

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
	Elabora bases de datos sinxelas e utiliza a súa funcionalidade para consultar datos, organizar a información e xerar documentos.	Segunda avaliación.	Emprega bases de datos para almacenar, organizar e consultar a información.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas con base de datos.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emprega unha base de datos para organizar a información e xerar documentos.</li> </ul>
	Integra elementos multimedia, imaxe e texto na elaboración de presentacións, adecuando o deseño e a maquetaxe á mensaxe e ao público obxectivo a quen vai dirixido.	Segunda avaliación.	Elabora presentacións que conteñen elementos multimedia, imaxe e texto, cuidando o deseño e a maquetaxe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas de realización de presentacións.</li> <li>• Exposición de presentacións.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora presentacións que incorporan elementos multimedia, imaxe e texto.</li> <li>• Deseña e maqueta tendo presente o público ao que vai dirixido a presentación.</li> </ul>
	Emprega dispositivos de captura de imaxe, audio e vídeo, edita a información mediante software específico e crea novos materiais en diversos formatos.	Terceira avaliación.	Emprega software específico para capturar e editar a información, e crea novos materiais a partir da imaxe, o audio e o vídeo capturados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas de captura de imaxe, audio e vídeo.</li> <li>• Prácticas de edición de imaxe, audio e vídeo con software específico.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emprega dispositivos de captura de imaxe, audio e vídeo.</li> <li>• Emprega software específico para editar a información.</li> <li>• Crea novos materiais a partir da información adquirida.</li> </ul>
4	Analiza e coñece dispositivos físicos e características técnicas, de conexión e de intercambio de información entre eles.	Todas as avaliacións.	Intercambia información entre dispositivos físicos tendo en conta as súas características técnicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas con diferentes dispositivos físicos.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coñece diferentes dispositivos físicos, como se conectan e como intercambian información.</li> </ul>
	Coñece os riscos de seguridade e empregahábitos de protección adecuados.	Todas as avaliacións.	Coñece os riscos de seguridade e emprega hábitos de protección adecuados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emprega hábitos de protección adecuados que permiten minimizar os riscos de seguridade.</li> </ul>
	Describe a importancia da actualización do software e do emprego de antivirus e de devasas para garantir a seguridade.	Primeira avaliación.	Coñece a importancia e función dos antivirus e devasas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas de utilización de antivirus e devasas.</li> <li>• Operacións de actualización de software de propósito xeral.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instala, actualiza e configura o software de propósito xeral do equipo.</li> <li>• Instala, actualiza e configura antivirus e devasas.</li> </ul>

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
5	Realiza actividades que requiren compartir recursos en redes locais e virtuais.	Todas as avaliacións.	Utiliza as diferentes plataformas educativas que se empregan no centro para o intercambio de información coalumnado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas para compartir recursos e información en rede.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparte recursos e información en redes locais e internet.</li> </ul>
	Integra e organiza elementos textuais e gráficos en estruturas hipertextuais.	Terceira avaliación.	Integra elementos en formato html.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas de edición html.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integra elementos en formato html.</li> </ul>
	Deseña páxinas web e coñece os protocolos de publicación, baixo estándares adecuados e con respecto aos dereitos de propiedade.	Terceira avaliación.	Deseña páxinas web sinxelas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas de deseño e publicación de contidos web.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deseña páxinas web de acordo aos estándares de publicación e con respecto aos dereitos de propiedade.</li> </ul>
	Participa colaborativamente en diversas ferramentas das TIC de carácter social e xestiona os propios.	Todas as avaliacións.	Crea contido de forma colaborativa empregando ferramentas TIC de carácter social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas con ferramentas TIC de carácter social.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza ferramentas TIC de carácter social.</li> <li>• Participa de maneira colaborativa en diferentes contornos.</li> </ul>
6	Elabora materiais para a web que permiten a accesibilidade á información multiplataforma.	Terceira avaliación.	Elabora materiais para a web accesibles dende diferentes dispositivos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas de elaboración de materiais para a web.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora materiais para a web que resultan accesibles dende diferentes dispositivos.</li> </ul>
	Realiza intercambio de información en distintas plataformas nas que está rexistrado/a e que ofrecen servizos de formación, lecer, etc.	Todas as avaliacións.	Intercambia información en diferentes plataformas que requiren rexistro e que ofrecen servizos de formación, ocio,...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación diaria.</li> <li>• Prácticas de intercambio de información en distintas plataformas.</li> <li>• Utilización ao longo de todo o curso das diferentes plataformas educativas que se empregan no centro para o intercambio de información co alumnado.</li> <li>• Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercambia información en distintas plataformas de servizos.</li> <li>• Utiliza correctamente as plataformas educativas que se empregan no centro para o intercambio de información co alumnado.</li> </ul>



BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
	Sincroniza a información entre un dispositivo móbil e outro dispositivo.	Terceira avaliación.	Coñece a maneira de sincronizar información entre dispositivos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación diaria.</li> <li>Prácticas de sincronización entre dispositivos.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sincroniza información entre diferentes dispositivos.</li> </ul>
	Participa activamente en redes sociais con criterios de seguridade.	Todas as avaliacións.	Utiliza as diferentes plataformas educativas que se empregan no centro para o intercambio de información co alumnado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación diaria.</li> <li>Prácticas de participación en redes sociais.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece e aplica criterios de seguridade para participar en redes sociais e preservar a súa privacidade.</li> </ul>
	Emprega canles de distribución de contidos multimedia para aloxar materiais propios e enlazalos noutras producións.	Terceira avaliación.	Aloxa materiais propios empregando canles de distribución e lígaos mediante hiperligazóns a outros contidos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación diaria.</li> <li>Prácticas de distribución de contidos multimedia.</li> <li>Probas de avaliación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aloxa contidos multimedia propios a través de canles de distribución.</li> <li>Liga materiais propios con outras producións.</li> </ul>

## **METODOLOXÍA**

### ASPECTOS XERAIS

De forma xeral, na aula traballarase competencialmente, partindo do nivel de competencia inicial do alumnado, e tendo en conta a forma de aprender de cadaquén.

Potenciarase a metodoloxía activa combinando:

- Traballo individual
- Traballo en grupo.

As clases serán eminentemente prácticas naqueles contidos procedimentais. Nos contidos máis teóricos fomentarase a investigación e aprender a aprender por parte do alumnado

O profesorado exercerá un papel de facilitador para que o alumnado sexa o protagonista na adquisición de coñecemento, gañando así en autonomía..

Vincularanse as tarefas competenciais con contextos reais próximos que permita establecer unha conexión co entorno vivencial do alumnado.

O enfoque estará orientado á realización de tarefas e á resolución de problemas.

Fomentarase o debate, discusión e argumentación de posturas sobre temas concretos de interese formativo para o alumnado, tendo sempre en conta o aspecto transversal da educación.

## TRABALLO NA AULA

O traballo na aula desenvolverase arredor do material de elaboración propia e subido na aula virtual a disposición do alumnado. O traballo será eminentemente práctico, seguindo o esquema de resolución de problemas.

Esta metodoloxía de traballo adáptase ao ensino presencial, semipresencial ou a distancia no caso de que fose necesario, tendo xa adquirido o alumnado a rutina de traballo para un hipotético caso de ensino telemático, co apoio da ferramenta de videoconferencia.

### ***MATERIAIS E RECURSOS***

Os materias estarán a disposición do alumnado na aula virtual:

- Unidades didácticas de elaboración propia ou de terceiros
- Vídeos
- Artigos de interese
- Tarefas propostas
- Recursos da aula de informática

## **CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO**

Os procedementos de avaliación participan na calificación de cada avaliación do modo seguinte:

Probas escritas	Ata un 20 %
Tarefas	Entre un 60 e un 80%
Actitude	10%
Comportamento e actitude	10%

A nota mínima para aprobar a avaliación será de 5.

Valoraranse con 0 puntos as actividades entregadas fóra do prazo establecido, as que amosen indicios de ter sido copiadas literalmente de internet ou doutros compañeiros/as e calquera outra circunstancia obxectiva pola que o profesorado considere que non procede avaliar ese traballo

### Recuperacións. Avaliación ordinaria e extraordinaria.

Os alumnos/as que non superen unha avaliación (nota inferior a 5) farán un exame de recuperación de contidos e/ou repetición de actividades non superadas. As novas actividades que se presenten deben ter un nivel de calidade suficiente para ser recuperables.

A calificación de comportamento non se modificará.

As probas de recuperación da 1ª e 2ª avaliación faranse sempre despois da entrega dos boletíns, nas primeiras datas do comezo do seguinte trimestre.

A recuperación do 3º trimestre, sendo o único suspenso, terá lugar no exame final de xuño.

A cualificación da **avaliación ordinaria de xuño** calcularase coa media das avaliacións parciais do curso, sempre e cando o alumno/a non teña máis dunha avaliación parcial suspensa e con nota non inferior a 3.

Os alumnos/as que non superen a materia coa nota media do curso, ou teñan máis dunha avaliación suspensa, realizarán en xuño unha proba final teórico/práctica con contidos de todas as avaliacións non superadas.

Os alumnos/as que non superen a materia na avaliación ordinaria de xuño, realizarán unha **proba extraordinaria en setembro**, de tipo teórico/práctica, na que terán que examinarse de todos os contidos do curso.

## 4. PROGRAMACIÓNS BAC

### 4.1. IMAXE E SON 2º BAC

#### CONTRIBUCIÓN DA MATERIA AO DESENVOLVEMENTO DAS MATERIAS CLAVE

Imaxe e Son. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave
Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producións audiovisuais				
b d g h n	<p>B1.1. Produción audiovisual:tipoloxía de xénero, intencionalidade comunicativa e códigos expresivos.</p> <p>B1.2. Características expresivas da imaxe: calidades plásticas, funcionais, semánticas e técnicas.</p> <p>B1.3. Características expresivas nos dispositivos de captación de imaxe analóxicos e dixitais.</p> <p>B1.4. Encadramento e ángulo de cámara. Tipos de plano: uso e funcionalidade.</p> <p>B1.5. Conceptos espaciais da imaxe: valor expresivo e comunicativo. Campo e fóra de campo. Movemento interno e posta en escena.</p> <p>B1.6. Uso do son diexético e extradiexético. Voz en off.</p>	<p>B1.1. Analizar criticamente os recursos expresivos utilizados nas producións audiovisuais, relacionando as características funcionais e tipolóxicas coa consecución dos obxectivos comunicativos.</p>	<p>IS.1.1.1. Identifica a tipoloxía de xénero, a intencionalidade comunicativa e os códigos expresivos empregados na realización de produtos audiovisuais, a partir da súa visión e da súa análise crítica.</p>	CSC
			<p>IS.1.1.2. Recoñece as características expresivas da imaxe fixa e móbil e as súas calidades plásticas, funcionais, semánticas e técnicas, en composicións fotográficas e produtos audiovisuais multimedia e dos novos medios.</p>	CD
			<p>IS.1.1.3. Valora as consecuencias comunicativas da utilización formal e expresiva do encadramento, o ángulo de cámara e os seus movementos na resolución de diversas situacións audiovisuais.</p>	CSC
			<p>IS.1.1.4. Relaciona o valor expresivo e comunicativo dos conceptos espaciais da imaxe, tales como o campo, o fóra de campo e os movementos interno e externo dos planos, coa interpretación do relato audiovisual.</p>	CSC
Bloque 2. Análise de situacións audiovisuais				

	Imaxe e Son. 2º de bacharelato			
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave
	<p>B2.4. Efectos e signos de puntuación na transmisión comprensiva da mensaxe audiovisual.</p> <p>B2.5. Funcións da linguaxe. Fragmentación. Nonfragmentación. Construción dosignificado.</p> <p>B2.6. Influencia da técnica da montaxe e a edición na percepción do espazo e a temporalidade.</p>		IS.2.1.2. Diferencia as achegas máis significativas producidas na evolución histórica das teorías da montaxe audiovisual.	CD
			IS.2.1.3. Valora as consecuencias da aplicación das técnicas de montaxe fílmica no mantemento da continuidade narrativa, perceptiva, formal, de movemento, de acción e de dirección.	CCEC
			IS.2.1.4. Relaciona a funcionalidade narrativa e expresiva dos efectos e os signos de puntuación, así como a súa corrección técnica, coa transmisión comprensiva da mensaxe nunha produción audiovisual.	CAA
			IS.2.1.5. Xustifica as alternativas posibles na montaxe dun produto audiovisual, a partir da valoración do tratamento do tempo, do espazo e da idea ou contido.	CSIEE
	Bloque 3. Elaboración de guións audiovisuais			
b d g h m n	<p>B3.1. O guión como documento de traballo. Translación do texto á imaxe e ao son.</p> <p>B3.2. Guión audiovisual. Estrutura narrativa. Ideatématica. Escenas esecuencias.</p> <p>B3.3. Fases de creación dun guión.</p> <p>B3.4. Guión literario, guión técnico e storyboard.</p> <p>B3.5. Producción audiovisual multimedia: fases e persoal que intervéñ.</p> <p>B3.6. Guión audiovisual e guión de audiodescrición.</p>	<p>B3.1. Elaborar guións audiovisuais aplicando unha estrutura narrativa coherente coas posibilidades expresivas da imaxe, o son e a música.</p>	IS.3.1.1. Valora a importancia da función expresiva da imaxe, o son e a música no proceso de creación de guións audiovisuais.	CCEC
			IS.3.1.2. Caracteriza a estrutura narrativa e a idea temática dun guión audiovisual de ficción, a partir da análise dun proxecto achegado.	CAA
			IS.3.1.3. Constrúe o guión literario dunha determinada secuencia seguindo as fases estandarizadas nas producións audiovisuais: determinación da idea, documentación, storyline, argumento e tratamento.	CCL

Imaxe e Son. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave
			IS.3.1.4. Realiza a transformación dunha secuencia dramática á estrutura propia dun guióntécnico e un storyboard.	CSIEE
			IS.3.1.5. Relaciona os procesos e as fases dunha produción audiovisual multimedia coas funcións do persoal técnico e artístico que intervéñ nesta.	CAA
			IS.3.1.6. Identifica as diferenzas e as semellanzas na construción de guiños audiovisuais e guiños de audiodescrición.	CCL
Bloque 4. Captación de imaxes fotográficas e de vídeo				
b d g h i m	B4.1. Sistemas e dispositivos de captación e reprodución visual. Percepción visual e funcionamento das cámaras fotográfica e de vídeo. B4.2. Iluminación da escena. B4.3. Composición e posta en escena: sentido estético e sentido narrativo. B4.4. Tipos de movementos de imaxe. Desprazamento do eixe e focal. B4.5. Aspectos técnicos da imaxe: distancia focal, temperatura de cor, exposición e resolución. B4.6. Tipoloxía de soportes audiovisuais e os seus formatos. B4.7. Aplicación dos conceptos de plano, toma, exposición, enfoque, punto de vista e ángulo de encadre. B4.8. Resolución da imaxe e almacenamento.	B4.1. Gravar pezas audiovisuais aplicando técnicas de captación de imaxes fotográficas e de vídeo, e reforzando a súa expresividade mediante os recursos e medios técnicos da linguaxe audiovisual.	IS.4.1.1. Compara o proceso de captación de imaxes do ollo humano e da percepción visual coa aplicación transferida aos sistemas de captación e reprodución visual.	CSC
			IS.4.1.2. Xustifica o efecto de iluminación das secuencias que se vaian captar polos sistemas técnicos audiovisuais.	CMCCT
			IS.4.1.3. Dispón os flashes fotográficos ou a iluminación lixeira necesaria para adecuar as condicións lumínicas da escena aos dispositivos de captura fotográfica ou de vídeo.	CMCCT
			IS.4.1.4. Rexistra coa cámara de vídeo e coa fotográfica as tomas, os planos e as secuencias, e introduce os axustes necesarios de temperatura de cor, exposición, resolución, e os metadatos coa información necesaria para a súa identificación.	CMCCT
			IS.4.1.5. Elixe as alternativas apropiadas de rexistro en fita magnética, discos ópticos, tarxetas de memoria e discos duros que resulten idóneas para diversos tipos de filmación ou gravación audiovisual.	CMCCT
	B4.9. Dereitos de imaxe: Copyright e Copyleft. Cesión de dereitos de imaxe.	B4.2. Recoñecer os sistemas de xestión, distribución e protección de dereitos de autoría.	IS.4.2.1. Utiliza recursos audiovisuais de acordo coas leis de propiedade intelectual	CSC

Imaxe e Son. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave
<b>Bloque 5. Tratamento dixital de imaxes</b>				
b d g h m n	B5.1. Axustes da imaxe fixa: balance de brancos, contraste, brillo e saturación. B5.2. Corrección de cor. B5.3. Correccións perspectivas da imaxe na posprodución.	B5.1. Realizar o tratamento dixital de imaxes valorando características de cor, formatos e contraste, e empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque de imaxe fixa.	IS.5.1.1. Corrixe anomalías dosorixinais de imaxe fixa, e realiza os axustes necesarios de contraste, equilibrio de gris, brillo e saturación, adaptando o resultado ás características do medio ou soporte final das imaxes.	CMCCT
			IS.5.1.2. Adapta e axusta as imaxes ás características técnicas do medio ou soporte final, garantindo, de ser o caso, o rexistro espazo-temporal e a continuidade das secuencias de imaxes fixas necesarias para a elaboración do material visual.	CSIEE
			IS.5.1.3. Elabora a imaxe final do proxecto mediante a aplicación de transformacións xeométricas e efectos de perspectiva necesarios, empregando técnicas e ferramentas específicas de edición.	CMCCT
<b>Bloque 6. Edición de pezas visuais</b>				
b d g h m i	B6.1. Proceso de posprodución: selección de tomas, aplicación dos conceptos de ritmo, construción do significado e continuidade. B6.2. Elementos específicos da posprodución: transicións, efectos dixitais e sonorización. B6.3. Formatos e códigos para a exportación	B6.1. Editar pezas visuais aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imaxes fixas, e de montaxe audiovisual, axustándoas a pezas musicais.	IS.6.1.1. Relaciona as especificacións técnicas e as calidades operativas do equipamento de Posprodución coas metodoloxías de montaxe e edición en proxectos de cine, vídeo e televisión.	CAA
			IS.6.1.2. Configura o proxecto de edición de gráficos e imaxes fixas ou de edición non lineal, considerando o formato axeitado ao material orixinal e á difusión final que se pretende no proxecto.	CSIEE



Imaxe e Son. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave
n	de arquivos audiovisuais.		IS.6.1.3. Edita as pezas devídeo, as fotografías, os gráficos, os rótulos e os elementos sonoros na liña de tempo do programa de edición, realizando transicións entre os planos, elaborando subtítulos, harmonizando o ton e sincronizando a duración da imaxe co audio.	CD
			IS.6.1.4. Exporta a peza visual de edición a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución.	CMCCT
			IS.6.1.5. Xustifica a idoneidade da edición lineal ou da edición non lineal en diversos proxectos de montaxe e posproducción.	CCEC
Bloque 7. Deseño de bandas sonoras				
b d g h m i n	B7.1. Banda sonora da produción audiovisual: diálogos, efectos de son e música. B7.2. Recursos específicos de linguaxe sonora. B7.3. Xéneros radiofónicos. B7.4. Aplicación práctica dos conceptos teóricos de diálogos, efectos de son e música. Procura e elaboración de recursos sonoros para produtos audiovisuais. B7.5. Audiodescrición e subtitulación na produción audiovisual: a súa utilización na atención á minusvalía.	B7.1. Integrar o son e a imaxe nun produto multimedia, un audiovisual ou un programa de radio, aplicando os recursos expresivos da linguaxe sonora e relacionando as súas posibilidades de articulación e combinación segundo os tipos de destinatarios/as.	IS.7.1.1. Especifica o valor funcional, expresivo e comunicativo dos recursos sonoros empregados na construción da banda sonora dunha produción audiovisual ou radiofónica.	CCEC
			IS.7.1.2. Recoñece as achegas tecnolóxicas e expresivas que o son achegou no proceso de transformación do cine mudo ao cine sonoro.	CMCCT
			IS.7.1.3. Identifica os recursos específicos de linguaxe sonora empregados na construción da banda sonora dunha produción audiovisual.	CCL
			IS.7.1.4. Diferencia as características estruturais, expresivas e funcionais dos xéneros radiofónicos, a partir da análise das grellas de programación de distintas emisoras de radio.	CCEC

Imaxe e Son. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave
			IS.7.1.5. Elabora mediante aplicacións dixitais a banda sonora dun produto audiovisual sinxelo ou multimedia e dun programa de radio, dando resposta aos seus requisitos comunicativos.	CD
			IS.7.1.6. Analiza e valora os produtos de audiodescripción e subtitulación de obras audiovisuais e multimedia para a atención á minusvalía visual e auditiva.	CSC
ag	B7.6. Dereitos de autoría: Copyright e copyleft.	B7.2. Recoñecer os sistemas de xestión e protección de dereitos de autoría.	IS.7.2.1. Utiliza recursos sonoros de acordo coas leis de propiedade intelectual.	CSC
Bloque 8. Calidades técnicas do equipamento de son idóneo en radio e medios audiovisuais				
bdghin	<p>B8.1. Características do son: frecuencia e intensidade.</p> <p>B8.2. Medios de transmisión do son: ondas de radio e impulsos electromagnéticos</p> <p>B8.3. Sistemas de captación de son. Tipos de micrófonos.</p> <p>B8.4. Sistemas de mestura de sons: mesa de son. Medios técnicos na captación de sons. Cableamento e conectores. Dispositivos de rexistro e gravación. Software de edición de son.</p> <p>B8.5. Evolución do rexistro sonoro na historia da produción audiovisuais.</p>	B8.1. Recoñecer as calidades técnicas do equipamento de son idóneo en programas de radio, gravacións musicais e proxectos audiovisuais, xustificando as súas características funcionais e operativas.	IS.8.1.1. Analiza o proceso de captación do oído humano e a percepción das frecuencias audíbeles.	CAA
			IS.8.1.2. Identifica os fitos máis importantes producidos na evolución histórica do rexistro sonoro.	CCEC
			IS.8.1.3. Recoñece os sistemas de captación e rexistro sonoro empregados na produción de audiovisuais e radio.	CCL
			IS.8.1.4. Identifica as prestacións técnicas dos diversos micrófonos e accesorios necesarios en proxectos audiovisuais e de espectáculos.	CMCCT
			IS.8.1.5. Describe as prestacións de liñas de audio con diferentes tipos de cables e conectores, en función dos requisitos de micrófonos e dos equipamentos reprodutores, informáticos, de gravación e de rexistro de audio que se vaian empregar en proxectos audiovisuais.	CMCCT

Imaxe e Son. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave
			IS.8.1.6. Analiza as especificacións técnicas e as calidades operativas de diversas configuracións de equipamento de audio en gravacións en estudio de música, dobraxe e efectos sonoros.	CD
Bloque 9. Equipamento técnico en proxectos multimedia				
b d g h i n	B9.1. Prestación dos equipamentos informáticos na elaboración multimedia. B9.2. Aplicacións informáticas para tratamento de imaxe, animación 2d, edición de vídeo e autoría. B9.3. Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.	B9.1. Recoñecer as prestacións do equipamento técnico en proxectos multimedia, identificando as súas especificacións e xustificando as súas aptitudes en relación cos requisitos do medio e as necesidades dos proxectos.	IS.9.1.1. Identifica as prestacións do equipamento informático en proxectos multimedia.	CAA
			IS.9.1.2. Recoñece as prestacións técnicas operativas das aplicacións de tratamento de imaxes, animación 2D, edición de vídeo e autoría.	CMCCT
			IS.9.1.3. Xustifica a utilización de determinados formatos de ficheiro de imaxe, audio e vídeo para cámaras fotográficas, escáners, micrófonos, liñas de audio e reprodutores de vídeo, adecuados aos proxectos multimedia.	CSIEE
			IS.9.1.4. Valora as necesidades de usuarios con diferentes graos de accesibilidade e as esixencias técnicas dos diversos medios de explotación e as opcións de saída das aplicacións multimedia.	CMCCT

**ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE: TEMPORIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN**

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producións audiovisuais	IS.1.1.1. Identifica a tipoloxía de xénero, a intencionalidade comunicativa e os códigos expresivos empregados na realización de produtos audiovisuais, a partir da súa visión e da súa análise crítica.	Primeira avaliación.	Identifica códigos expresivos empregados en audiovisuais a partir do seu visionado. Realiza críticas razoadas a distintas producións fílmicas.	Probas escritas ou test dentro do aula virtual do centro.
Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producións audiovisuais	IS.1.1.2. Recoñece as características expresivas da imaxe fixa e móbil e as súas calidades plásticas, funcionais, semánticas e técnicas, en composicións fotográficas e produtos audiovisuais multimedia dos novos medios.	1ª Avaliación	Coñece características expresivas da imaxe fixa emóvil. Coñece e emprega razoadamente calidades plásticas, funcionais, semánticas e técnicas en produtos audiovisuais.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Traballos fotográficos ou audiovisuais dos alumnos.
Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producións audiovisuais	IS.1.1.3. Valora as consecuencias comunicativas da utilización formal e expresiva do encadramento, o ángulo de cámara e os seus movementos na resolución de diversas situacións audiovisuais.	1ª Avaliación	Coñece a intención comunicativa no emprego de distintos tipos de encadramento, ángulos e movementos da cámara en producións audiovisuais.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos.
			Analiza críticamente fragmentos audiovisuais e recoñece a intención comunicativa do encadre, ángulo e movemento da cámara nos mesmos.	

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producións audiovisuais	IS.1.1.4. Relaciona o valor expresivo e comunicativo dos conceptos espaciais da imaxe, tales como o campo, o fóra de campo e os movementos interno e externo dos planos, coa interpretación do relato audiovisual.	1ª Avaliación	Relaciona o valor expresivo e comunicativo dos conceptos espaciais da imaxe, tales como o campo, o fóra de campo e os movementos interno e externo dos planos, coa interpretación do relato audiovisual. Analiza críticamente fragmentos audiovisuais e reconece estes elementos.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos.
Bloque 2. Análise de situacións audiovisuais.	IS.2.1.1. Analiza os elementos teóricos da montaxe audiovisual para a análise da continuidade da mensaxe narrativa de produtos fílmicos.	1ª Avaliación	Coñece elementos teóricos da montaxe audiovisual. Analiza críticamente fragmentos audiovisuais e reconece estes elementos.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos.
Bloque 2. Análise de situacións audiovisuais.	IS.2.1.2. Diferencia as achegas máis significativas producidas na evolución histórica das teorías da montaxe audiovisual.	1ª Avaliación	Coñece a evolución histórica das teorías de montaxe audiovisual. Analiza críticamente fragmentos audiovisuais e reconece estes elementos.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos.
Bloque 2. Análise de situacións audiovisuais.	IS.2.1.3. Valora as consecuencias da aplicación das técnicas de montaxe fílmica no mantemento da continuidade narrativa, perceptiva, formal, de movemento, de acción e de dirección.	1ª Avaliación	Coñece e valora as consecuencias da aplicación das técnicas de montaxe en producións audiovisuais. Analiza críticamente fragmentos audiovisuais.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos.
Bloque 2. Análise de situacións audiovisuais	IS.2.1.4. Relaciona a funcionalidade narrativa e expresiva dos efectos e os signos de puntuación, así como a súa corrección técnica, coa transmisión comprensiva da mensaxe nunha produción audiovisual.	1ª Avaliación	Relaciona a funcionalidade narrativa e expresiva dos efectos e os signos de puntuación, así como a súa corrección técnica, coa transmisión comprensiva da mensaxe nunha produción audiovisual. Analiza críticamente fragmentos audiovisuais.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos.
Bloque 2. Análise de situacións audiovisuais	IS.2.1.5. Xustifica as alternativas posibles na montaxe dun produto audiovisual, a partir da valoración do tratamento do tempo, do espazo e da idea ou contido	1ª Avaliación	Xustifica as alternativas posibles na montaxe dun produto audiovisual, a partir da valoración do tratamento do tempo, do espazo e da idea ou contido.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos.
Bloque 3. Elaboración de guións audiovisuais	IS.3.1.1. Valora a importancia da función expresiva da imaxe, o son e a música no proceso de creación de guións audiovisuais.	1ª Avaliación	Valora a importancia de outros elementos expresivos das producións audiovisuais (imaxe, son, ...) no proceso de creación de guións.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
Bloque 3. Elaboración de guións audiovisuais	IS.3.1.2. Caracteriza a estrutura narrativa e a idea temática dun guión audiovisual de ficción, apartir da análise dun proxecto achegado.	1ª Avaliación	Analiza un guión audiovisual identificando a idea temática principal e a súa estrutura narrativa.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 3. Elaboración de guións audiovisuais	IS.3.1.3. Constrúe o guión literario dunha determinada secuencia seguindo as fases estandarizadas nas producións audiovisuais: determinación da idea, documentación, storyline, argumento e tratamento.	1ª Avaliación	Coñece o proceso estandarizado para a elaboración dun guión. Constrúe un pequeno guión literario para unha secuencia ou para unha produción curta.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 3. Elaboración de guións audiovisuais	IS.3.1.4. Realiza a transformación dunha secuencia dramática á estrutura propia dun guión técnico e un storyboard	1ª Avaliación	Transforma o guión literario presentado nun guión técnico e nun storyboard.	Exposición de presentacións ou traballos. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo
Bloque 3. Elaboración de guións audiovisuais	IS.3.1.5. Relaciona os procesos e as fases dunha produción audiovisual multimedia coas funcións do persoal técnico e artístico que intervéñen nesta.	1ª Avaliación	Coñece distintos tipos de perfís profesionais que interveñen nunha produción audiovisual e os relaciona cunha función en distintas fases dunha produción.	Exposición de presentacións ou traballos. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 3. Elaboración de guións audiovisuais	IS.3.1.6. Identifica as diferenzas e as semellanzas na construción de guións audiovisuais e guións de audiodescrición.	1ª Avaliación	Identifica as diferenzas e asemellanzas na construción de guións audiovisuais e guións de audiodescrición.	Exposición de presentacións ou traballos. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 4. Captación de imaxes fotográficas e de vídeo	IS.4.1.1. Compara o proceso de captación de imaxes do ollo humano e a percepción visual coa aplicación transferida a sistemas de captación e reprodución visual.	2ª Avaliación.	Coñece os principios de funcionamento dos sistemas de captación e reprodución de imaxes. Compara estes sistemas de captación co funcionamento da captación e da percepción humanas.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro.

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
Bloque 4. Captación de imaxes fotográficas e de vídeo	IS.4.1.2. Xustifica o efecto da iluminación das secuencias que se vaian captar polos sistemas técnicos audiovisuais.	2ª Avaliación.	Coñece os obxectivos da iluminación nunha produción audiovisual. Xustifica unha determinada iluminación para a grabación dunha secuencia.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 4. Captación de imaxes fotográficas e de vídeo	IS.4.1.3. Dispón os flashes fotográficos ou a iluminación lixeira necesaria para adecuar as condicións lumínicas da escena aos dispositivos de captura fotográfica ou de vídeo.	2ª Avaliación.	Coñece e aplica técnicas de iluminación dentro dos medios técnicos dispoñíbeis.	Observación directa no aula.
Bloque 4. Captación de imaxes fotográficas e de vídeo	IS.4.1.4. Rexistra coa cámara de vídeo e coa fotográfica as tomas, os planos e as secuencias, e introduce os axustes necesarios de temperatura de cor, exposición, resolución, son e os metadatos coa información necesaria para a súa identificación.	2ª Avaliación.	Realiza fotografías e grabacións audiovisuais de xeito razoado aplicando coñecementos técnicos dentro da medida dos medios dispoñíbeis.	Observación directa. Exposición de presentacións ou traballos. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 4. Captación de imaxes fotográficas e de vídeo	IS.4.1.5. Elixe as alternativas apropiadas de rexistro en fita magnética, discos ópticos, tarxetas de memoria e discos duros que resulten idóneas para diversos tipos de filmación ou gravación audiovisual.	2ª Avaliación.	Elixe a alternativa máis axeitada para o rexistro da súa produción audiovisual.	Observación directa. Exposición de presentacións ou traballos. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 4. Captación de imaxes fotográficas e de vídeo	IS.4.2.1. Utiliza recursos audiovisuais de acordo coas leis de propiedade intelectual.	2ª Avaliación.	Coñece distintos tipos de licencias para as producións audiovisuais. Respecta a licencia das producións audiovisuais á súa disposición. Licencia correctamente as súas producións.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 5. Tratamento dixital de imaxes	IS.5.1.1. Corrixe anomalías dos orixinais de imaxe fixa, e realiza os axustes necesarios de contraste, equilibrio de gris, brillo e saturación, adaptando o resultado ás características do medio ou soporte final das imaxes.	3ª Avaliación	Emprega software de edición de imaxe fixa coma o gimp para corrixir imaxes sobreexpostas ou subexpostas, modificar as curvas da imaxe, ....	Entrega de exercizos. Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
Bloque 5. Tratamento dixital de imaxes	IS.5.1.2. Adapta e axusta as imaxes ás características técnicas do medio ou soporte final, garantindo, de ser o caso, o rexistro espazo-temporal e a continuidade das secuencias de imaxes fixas necesarias para a elaboración do material visual.	3ª Avaliación	Adapta e axusta as imaxes ás características técnicas do medio ou soporte final. Disminúe o tamaño dunha imaxe minimizando, na medida do posible, a súa perda de calidade. Adecúa o tamaño das imaxes aos medios técnicos dispoñibles para realizar a montaxe. En caso de animacións adecúa o fps aos propósitos da produción.	Entrega de exercizos. Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Entrega de proxectos-traballo individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 5. Tratamento dixital de imaxes	IS.5.1.3. Elabora a imaxe final do proxecto mediante a aplicación de transformacións xeométricas e efectos de perspectiva necesarios, empregando técnicas e ferramentas específicas de edición.	3ª Avaliación	Aplica técnicas e ferramentas específicas de edición e montaxe de imaxe, audio e vídeo.	Entrega de exercizos. Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Entrega de proxectos-traballo individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 6. Edición de pezas visuais	IS.6.1.1. Relaciona as especificacións técnicas e as calidades operativas do equipamento de posprodución coas metodoloxías de montaxe e edición en proxectos de cine, vídeo e televisión.	3ª Avaliación	Relaciona as especificacións técnicas e as calidades operativas do equipamento de posprodución coas metodoloxías de montaxe e edición nun proxecto audiovisual.	Entrega de exercizos. Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Entrega de proxectos-traballo individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 6. Edición de pezas visuais	IS.6.1.2. Configura o proxecto de edición de gráficos e imaxes fixas ou de edición non lineal, considerando o formato axeitado ao material orixinal e á difusión final que se pretende no proxecto.	3ª Avaliación	Coñece distintos formatos e códigos para a exportación de arquivos audiovisuais. Compara as características destes formatos e elixe o máis adecuado para a súa produción.	Entrega de exercizos. Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Entrega de proxectos-traballo individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 6. Edición de pezas visuais	IS.6.1.3. Edita as pezas de vídeo, as fotografías, os gráficos, os rótulos e os elementos sonoros na liña de tempo do programa de edición, realizando transicións entre os planos, elaborando subtítulos, harmonizando o ton e sincronizando a duración da imaxe co audio.	3ª Avaliación	Coñece e sabe aplicar nun software determinado elementos específicos da posprodución: transicións, efectos dixitais e sonorización. Edita pezas visuais aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imaxes fixas, e de montaxe audiovisual, axustándoas a pezas musicais.	Entrega de tarefas. Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Entrega de proxectos-traballo individuais ou en pequeno grupo.



BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
Bloque 6. Edición de pezas visuais	IS.6.1.4. Exporta a peza visual de edición a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución.	3ª Avaliación	Coñece distintos formatos e códigos para a exportación de arquivos audiovisuais. Exporta a súa produción audiovisual nun ou varios formatos valorando a idoneidade de cada un deles para distintos fins.	Entrega de exercizos. Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 6. Edición de pezas visuais	IS.6.1.5. Xustifica a idoneidade da edición lineal ou da edición nonlineal en diversos proxectos de montaxe e produción.	3ª Avaliación	Xustifica a idoneidade da edición lineal ou da edición nonlineal en diversos proxectos de montaxe e produción.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 7. Deseño de bandas sonoras	IS.7.1.1. Especifica o valor funcional, expresivo e comunicativo dos recursos sonoros empregados na construción da banda sonora dunha produción audiovisual ou radiofónica.	3ª Avaliación	Coñece o que se entende por banda sonora da produción audiovisual: diálogos, efectos de son e música. Coñece e valora os recursos específicos de linguaxe sonora dende o seu valor funcional, expresivo ou comunicativo.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos.
Bloque 7. Deseño de bandas sonoras	IS.7.1.2. Recoñece as achegas tecnolóxicas e expresivas que o son achegou no proceso de transformación do cine mudo ao cine sonoro.	3ª Avaliación	Analiza criticamente a achega que o son supuxo na transición do cine mudo ao sonoro. Coñece e valora os recursos específicos de linguaxe sonora dende o seu valor funcional, expresivo ou comunicativo.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos.
Bloque 7. Deseño de bandas sonoras	IS.7.1.3. Identifica os recursos específicos de linguaxe sonora empregados na construción da banda sonora dunha produción audiovisual.	3ª Avaliación	Identifica os recursos específicos de linguaxe sonora.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos.
Bloque 7. Deseño de bandas sonoras	IS.7.1.4. Diferencia as características estruturais, expresivas e funcionais dos xéneros radiofónicos, a partir da análise das grellas de programación de distintas emisoras de radio.	3ª Avaliación	Diferencia as características estruturais, expresivas e funcionais dos xéneros radiofónicos, a partir da análise das grellas de programación de distintas emisoras de radio.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos.

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
Bloque 7. Deseño de bandas sonoras	IS.7.1.5. Elabora mediante aplicacións dixitais a banda sonora dun produto audiovisual sinxelo ou multimedia e dun programa de radio, dando resposta aos seus requisitos comunicativos.	3ª Avaliación	Elabora mediante aplicacións dixitais a banda sonora dun produto audiovisual sinxelo ou multimedia e dun programa de radio, dando resposta aos seus requisitos comunicativos.	Exposición de presentacións ou traballos. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 7. Deseño de bandas sonoras	IS.7.1.6. Analiza e valora os produtos de audiodescrición e subtitulación de obras audiovisuais e multimedia para a atención á minusvalía visual e auditiva.	3ª Avaliación	Analiza e valora os produtos de audiodescrición e subtitulación de obras audiovisuais e multimedia para a atención á minusvalía visual e auditiva.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións ou traballos. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 7. Deseño de bandas sonoras	IS.7.2.1. Utiliza recursos sonoros de acordo coas leis de propiedade intelectual.	3ª Avaliación	Coñece distintos tipos de licencias para as producións audiovisuais. Respecta a licencia das producións audiovisuais á súa disposición. Licencia correctamente as súas producións.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Entrega de proxectos-traballos individuais ou en pequeno grupo.
Bloque 8. Calidades técnicas do equipamento de son idóneo en radio e medios audiovisuais	IS.8.1.1. Analiza o proceso de captación do oído humano e a percepción das frecuencias audibles.	2ª Avaliación.	Coñece os principios de funcionamento dos sistemas de captación e reprodución de sons. Compara estes sistemas de captación co funcionamento da captación e da percepción humanas.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro.
Bloque 8. Calidades técnicas do equipamento de son idóneo en radio e medios audiovisuais	IS.8.1.2. Identifica os fitos máis importantes producidos na evolución histórica do rexistro sonoro.	2ª Avaliación.	Identifica os fitos máis importantes producidos na evolución histórica do rexistro sonoro.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro.

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
Bloque 8. Calidades técnicas do equipamento de son idóneo en radio e medios audiovisuais	IS.8.1.3. Recoñece os sistemas de captación e rexistro sonoro empregados na produción de audiovisuais e radio.	2ª Avaliación.	Recoñece os sistemas de captación e rexistro sonoro empregados na produción de audiovisuais e radio.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro.
Bloque 8. Calidades técnicas do equipamento de son idóneo en radio e medios audiovisuais	IS.8.1.4. Identifica as prestacións técnicas dos diversos micrófonos e accesorios necesarios en proxectos audiovisuais e de espectáculos.	2ª Avaliación.	Identifica as prestacións técnicas dos diversos micrófonos e accesorios necesarios en proxectos audiovisuais e de espectáculos.	Proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións e traballos.
Bloque 8. Calidades técnicas do equipamento de son idóneo en radio e medios audiovisuais	IS.8.1.5. Describe as prestacións de liñas de audio con diferentes tipos de cables e conectores, en función dos requisitos de micrófonos e dos equipamentos reprodutores, informáticos, de gravación e de rexistro de audio que se vaian empregar en proxectos audiovisuais.	2ª Avaliación.	Coñece e describe as prestacións de liñas de audio con diferentes tipos de cables e conectores en función do equipamento informático a empregar.	Posible proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións e traballos.
Bloque 8. Calidades técnicas do equipamento de son idóneo en radio e medios audiovisuais	IS.8.1.6. Analiza as especificacións técnicas e as calidades operativas de diversas configuracións de equipamento de audio en gravacións en estudio de música, dobraxe e efectos sonoros.	2ª Avaliación.	Coñece especificacións técnicas de equipamento de audio en gravacións en estudio de música, dobraxe e efectos sonoros. Analiza este equipamento en función da súa calidade- precio.	Posible proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións e traballos.
Bloque 9. Equipamento técnico en proxectos multimedia	IS.9.1.1. Identifica as prestacións do equipamento informático en proxectos multimedia.	2ª Avaliación.	Identifica as prestacións do equipamento informático en proxectos multimedia.	Posible proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións e traballos.
	IS.9.1.2. Recoñece as prestacións técnicas e operativas das aplicacións de tratamento de imaxes, animación 2D, edición de vídeo e autoría.	2ª Avaliación.	Recoñece as prestacións técnicas e operativas das aplicacións de tratamento de imaxes, animación 2D e/ou 3D, edición de vídeo e autoría.	Posible proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións e traballos.

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
Bloque 9. Equipamento técnico en proxectos multimedia	IS.9.1.3. Xustifica a utilización de determinados formatos de ficheiro de imaxe, audio e vídeo para cámaras fotográficas, escáners, micrófonos, liñas de audio e reprodutores de vídeo, adecuados aos proxectos multimedia.	2ª Avaliación.	Coñece os distintos formatos de ficheiro máis comúns en audio, vídeo e multimedia. Xustifica o emprego dun determinado ficheiro na súas producións.	Posible proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións e traballos. Entrega de traballos e/proxectos de imaxe, audio, vídeo e/ou multimedia.
Bloque 9. Equipamento técnico en proxectos multimedia	IS.9.1.4. Valora as necesidades de usuarios con diferentes graos de accesibilidade e as esixencias técnicas dos diversos medios de explotación e as opcións de saída das aplicacións multimedia.	2ª Avaliación.	Coñece criterios de accesibilidade audiovisual para usuarios/consumidores con distintos graos de accesibilidade. Aplica nun suposto práctico sinxelo estes criterios de accesibilidade, p.ex., realizando subtítulos dunha escena, ...	Posible proba ou test dentro do aula virtual do centro. Exposición de presentacións e traballos. Entrega de traballos e/proxectos de imaxe, audio, vídeo e/ou multimedia.

## **METODOLOXÍA**

### ASPECTOS XERAIS

De forma xeral, na aula traballarase competencialmente, partindo do nivel de competencia inicial do alumnado, e tendo en conta a forma de aprender de cadaquén.

Potenciarase a metodoloxía activa combinando:

- Traballo individual
- Traballo en grupo.

As clases serán eminentemente prácticas naqueles contidos procedimentais. Nos contidos máis teóricos fomentaráse a investigación e aprender a aprender por parte do alumnado

O profesorado exercerá un papel de facilitador para que o alumnado sexa o protagonista na adquisición de coñecemento, gañando así en autonomía..

Vincularanse as tarefas competenciais con contextos reais próximos ou asociados a temas de actualidade, que permita establecer unha conexión co entorno vivencial do alumnado.

O enfoque estará orientado á realización de tarefas e á resolución de problemas.

Fomentarase o debate, discusión e argumentación de posturas sobre temas concretos de interese formativo para o alumnado, tendo sempre en conta o aspecto transversal da educación.

## TRABALLO NA AULA

O traballo na aula desenvolverase arredor do material de elaboración propia e subido na aula virtual a disposición do alumnado. O traballo será eminentemente práctico, seguindo o esquema de resolución de problemas.

Esta metodoloxía de traballo adáptase ao ensino presencial, semipresencial ou a distancia no caso de que fose necesario, tendo xa adquirido o alumnado a rutina de traballo para un hipotético caso de ensino telemático, co apoio da ferramenta de videoconferencia.

### ***MATERIAIS E RECURSOS***

Os materias estarán a disposición do alumnado na aula virtual:

- Unidades didácticas de elaboración propia ou de terceiros
- Vídeos
- Artigos de interese
- Tarefas propostas
- Recursos da aula de informática

- Permitirase ao alumnado a utilización dos móbiles sempre por indicación do profesorado

## **CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO**

Os procedementos de avaliación participan na calificación de cada avaliación do modo seguinte:

Probas escritas	Ata o 20 %
Tarefas	Entre 60 % e 80%
Comportamento	10%
Actitude	10 %

A nota mínima para aprobar a avaliación será de 5.

Valoraranse con 0 puntos as actividades entregadas fóra do prazo establecido, as que amosen indicios de ter sido copiadas literalmente de internet ou doutros compañeiros/as e calquera outra circunstancia obxectiva pola que o profesorado considere que non procede avaliar ese traballo.

### Recuperacións. Avaliación ordinaria e extraordinaria.

Os alumnos/as que non superen unha avaliación (nota inferior a 5) farán un exame de recuperación de contidos e/ou repetición de actividades non superadas. As novas actividades que se presenten deben ter un nivel de calidade suficiente para ser recuperables.

A cualificación de actitude e comportamento non se modificará.

As probas de recuperación da 1ª e 2ª avaliación faranse sempre despois da entrega dos boletíns, nas primeiras datas do comezo do seguinte trimestre.

A recuperación do 3º trimestre, sendo o único suspenso, terá lugar no exame final de xuño.

A cualificación da **avaliación ordinaria de xuño** calcularase coa media das avaliacións parciais do curso, sempre e cando o alumno/a non teña máis dunha avaliación parcial suspensa e con nota non inferior a 3.

Os/as alumnos/as que non superen a materia coa nota media do curso, ou teñan máis dunha avaliación suspensa, realizarán en xuño unha proba final teórico/práctica con contidos de todas as avaliacións non superadas.

Os/as alumnos/as que non superen a materia na avaliación ordinaria de xuño, realizarán unha **proba extraordinaria en setembro**, de tipo teórico/práctica, na que terán que examinarse de todos os contidos do curso.

## INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR O PROCESO E A PRÁCTICA DOCENTE

ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	INDICADORES DE LOGRO
<b>Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producións audiovisuais</b>	
IS.1.1.1. Identifica a tipoloxía de xénero, a intencionalidade comunicativa e os códigos expresivos empregados na realización de produtos audiovisuais, a partir da súa visión e da súa análise crítica.	Coñece a tipoloxía de xénero de distintas producións audiovisuais encadra nela distintas producións. Identifica códigos expresivos empregados en audiovisuais a partir do seu visionado. Realiza críticas razoadas a distintas producións audiovisuais.
IS.1.1.2. Recoñece as características expresivas da imaxe fixa emóvil e as súas calidades plásticas, funcionais, semánticas e técnicas, en composicións fotográficas e produtos audiovisuais multimedia e dos novos medios.	Coñece características expresivas da imaxe fixa e móvil. Coñece e emprega razoadamente calidades plásticas, funcionais, semánticas e técnicas en produtos audiovisuais.
IS.1.1.3. Valora as consecuencias comunicativas da utilización formal e expresiva do encadramento, o ángulo de cámara e os seus movementos na resolución de diversas situacións audiovisuais.	Coñece a intención comunicativa no emprego de distintos tipos de encadramento, ángulos e movementos da cámara en producións audiovisuais. Analiza críticamente fragmentos audiovisuais e recoñece a intención comunicativa do encadre, ángulo e movemento da cámara nos mesmos.
IS.1.1.4. Relaciona o valor expresivo e comunicativo dos conceptos espaciais da imaxe, tales como o campo, o fóra de campo e os movementos interno e externo dos planos, coa interpretación do relato audiovisual.	Relaciona o valor expresivo e comunicativo dos conceptos espaciais da imaxe, tales como o campo, o fóra de campo e os movementos interno e externo dos planos, coa interpretación do relato audiovisual. Analiza críticamente fragmentos audiovisuais e recoñece estes elementos.
<b>Bloque 2. Análise de situacións audiovisuais</b>	
IS.2.1.1. Analiza os elementos teóricos da montaxe audiovisual para a análise da continuidade da mensaxe narrativa de produtos filmicos.	Coñece elementos teóricos da montaxe audiovisual. Analiza críticamente fragmentos audiovisuais e recoñece estes elementos.
IS.2.1.2. Diferencia as achegas máis significativas producidas na evolución histórica das teorías da montaxe audiovisual.	Coñece a evolución histórica nas teorías de montaxe audiovisual. Analiza críticamente fragmentos audiovisuais e recoñece estes elementos.
IS.2.1.3. Valora as consecuencias da aplicación das técnicas de montaxe fílmica no mantemento da continuidade narrativa, perceptiva, formal, de movemento, de acción e de dirección.	Coñece e valora as consecuencias da aplicación das técnicas de montaxe en producións audiovisuais. Analiza críticamente fragmentos audiovisuais.
IS.2.1.4. Relaciona a funcionalidade narrativa e expresiva dos defectos e os signos de puntuación, así como a súa corrección técnica, coa transmisión comprensiva da mensaxe nunha produción audiovisual.	Relaciona a funcionalidade narrativa e expresiva dos efectos e os signos de puntuación, así como a súa corrección técnica, coa transmisión comprensiva da mensaxe nunha produción audiovisual. Analiza críticamente fragmentos audiovisuais.



ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	INDICADORES DE LOGRO
IS.2.1.5. Xustifica as alternativas posibles na montaxe dun produto audiovisual, a partir da valoración do tratamento do tempo, do espazo e da idea ou contido.	Xustifica as alternativas posibles na montaxe dun produto audiovisual, a partir da valoración do tratamento do tempo, do espazo e da idea ou contido.
Bloque 3. Elaboración de guións audiovisuais	
IS.3.1.1. Valora a importancia da función expresiva da imaxe, o sone a música no proceso de creación de guións audiovisuais.	Valora a importancia de outros elementos expresivos das producións audiovisuais (imaxe, bso, ...) no proceso de creación de guións.
IS.3.1.2. Caracteriza a estrutura narrativa e a idea temática dun guión audiovisual de ficción, a partir da análise dun proxecto achegado.	Analiza un guión audiovisual identificando a idea temática principal e a súa estrutura narrativa.
IS.3.1.3. Constrúe o guión literario dunha determinada secuencia seguindo as fases estandarizadas nas producións audiovisuais: determinación da idea, documentación, storyline, argumento e tratamento.	Coñece o proceso estandarizado para a elaboración dun guión. Constrúe un pequeno guión literario para unha secuencia ou para unha produción curta.
IS.3.1.4. Realiza a transformación dunha secuencia dramática á estrutura propia dun guión técnico e un storyboard.	Transforma o guión literario presentado nun guión técnico e nun storyboard.
IS.3.1.5. Relaciona os procesos e as fases dunha produción audiovisual multimedia coas funcións do persoal técnico e artístico que interveñen nesta.	Coñece distintos tipos de perfís profesionais que interveñen nunha produción audiovisual e os relaciona coa súa función en distintas fases dunha produción.
IS.3.1.6. Identifica as diferenzas e as semellanzas na construción de guións audiovisuais e guións de audiodescrición.	Identifica as diferenzas e as semellanzas na construción de guións audiovisuais e guións de audiodescrición.
Bloque 4. Captación de imaxes fotográficas e de vídeo	
IS.4.1.1. Compara o proceso de captación de imaxes do ollo humano e da percepción visual coa aplicación transferida aos sistemas de captación e reprodución visual.	Coñece os principios de funcionamento dos sistemas de captación e reprodución de imaxes. Compara estes sistemas de captación co funcionamento da captación e da percepción humanas.
IS.4.1.2. Xustifica o efecto da iluminación das secuencias que se van captar polos sistemas técnicos audiovisuais.	Coñece os obxectivos da iluminación nunha produción audiovisual. Xustifica unha determinada iluminación para a grabación dunha secuencia en base a distintos criterios.
IS.4.1.3. Dispón os flashes fotográficos ou a iluminación lixeira necesaria para adecuar as condicións lumínicas da escena aos dispositivos de captura fotográfica ou de vídeo.	Coñece e aplica técnicas de iluminación dentro dos medios técnicos dispoñíbeis.

ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	INDICADORES DE LOGRO
IS.4.1.4. Rexista coa cámara de vídeo e coa fotográfica as tomas,os planos e as secuencias, e introduce os axustes necesarios de temperatura de cor, exposición, resolución, son e os metadatos coa información necesaria para a súa identificación.	Realiza fotografías e grabacións audiovisuais de xeito razoado aplicando coñecementos técnicos dentro da medida dos mediosdisponíbeis.
IS.4.1.5. Elixo as alternativas apropiadas de rexistro en fita magnética, discos ópticos, tarxetas de memoria e discos duros queresulten idóneas para diversos tipos de filmación ou gravación audiovisual.	Elixo a alternativa máis axeitada para o rexistro da súa producciónaudiovisual.
IS.4.2.1. Utiliza recursos audiovisuais de acordo coas leis depropiedade intelectual.	Coñece distintos tipos de licencias para as producciónaudiovisuais. Respecta a licencia das producciónaudiovisuais á súadisposición. Licencia correctamente as súas produccións.
Bloque 5. Tratamento dixital de imaxes	
IS.5.1.1. Corrixo anomalías dos orixinais de imaxe fixa, e realiza osaxustes necesarios de contraste, equilibrio de gris, brillo e saturación, adaptando o resultado ás características do medio ou soporte final das imaxes.	Emprega software de edición de imaxe fixa coma o Gimp paracorrexir imaxes sobreexpostas ou subexpostas, modificar as curvas da imaxe, ...
IS.5.1.2. Adapta e axusta as imaxes ás características técnicas domedio ou soporte final, garantindo, de ser o caso, o rexistro espazo-temporal e a continuidade das secuencias de imaxes fixasnecesarias para a elaboración do material visual.	Adapta e axusta as imaxes ás características técnicas do medio ousoporte final. Disminúe o tamaño dunha imaxe minimizando, na medida doposible, a súa perda de calidade. Adecúa o tamaño das imaxes aos médios técnicos disponíbeispara realizar a montaxe. En caso de animacións adecúa a proporción de aspecto e onúmero de fotogramas (fps) aos propósitos da produccións.
IS.5.1.3. Elabora a imaxe final do proxecto mediante a aplicaciónde transformacións xeométricas e efectos de perspectiva necesarios, empregando técnicas e ferramentas específicas de edición.	Aplica técnicas e ferramentas específicas de edición e montaxe deimaxe, audio e vídeo.
Bloque 6. Edición de pezas visuais	
IS.6.1.1. Relaciona as especificacións técnicas e as calidades operativas do equipamento de posproducción coas metodoloxías demontaxe e edición en proxectos de cine, vídeo e televisión.	Relaciona as especificacións técnicas e as calidades operativas doequipo de posproducción coas metodoloxías de montaxe e edición na realización dun proxecto audiovisual.
IS.6.1.2. Configura o proxecto de edición de gráficos e imaxes fixas ou de edición non lineal, considerando o formato axeitado aomaterial orixinal e á difusión final que se pretende no proxecto.	Coñece distintos formatos e códigos para a exportación dearquivos audiovisuais. Compara as características destes formatos e elixe o máisadecuado para a súa produccións.
IS.6.1.3. Edita as pezas de vídeo, as fotografías, os gráficos, os rótulos e os elementos sonoros na liña de tempo do programa deedición, realizando transicións entre os planos, elaborando subtítulos, harmonizando o ton e sincronizando a duración da imaxe co audio.	Coñece e sabe aplicar nun software determinado elementosespecíficos da posproducción: transicións, efectos dixitais e sonorización. Edita pezas visuais aplicando técnicas de creación de secuenciasdinámicas de gráficos e imaxes fixas, e de montaxe audiovisual, axustándoas a pezas musicais.

ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	INDICADORES DE LOGRO
IS.6.1.4. Exporta a peza visual de edición a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución.	Coñece distintos formatos e códigos para a exportación de arquivos audiovisuais. Exporta a súa produción audiovisual nun ou varios formatos valorando a idoneidade de cada un deles para distintos fins.
IS.6.1.5. Xustifica a idoneidade da edición lineal ou da edición nonlineal en diversos proxectos de montaxe e posprodución.	Xustifica a idoneidade da edición lineal ou da edición non lineal en diversos proxectos de montaxe e posprodución.
Bloque 7. Deseño de bandas sonoras	
IS.7.1.1. Especifica o valor funcional, expresivo e comunicativo dos recursos sonoros empregados na construción da banda sonora dunha produción audiovisual ou radiofónica.	Coñece o que se entende por banda sonora da produción audiovisual: diálogos, efectos de son e música. Coñece e valora os recursos específicos de linguaxe sonora dende o seu valor funcional, expresivo ou comunicativo.
IS.7.1.2. Recoñece as achegas tecnolóxicas e expresivas que o son achegou no proceso de transformación do cine mudo ao cine sonoro.	Analiza críticamente a achega que o son supuxo na transición do cine mudo ao sonoro. Coñece e valora os recursos específicos de linguaxe sonora dende o seu valor funcional, expresivo ou comunicativo.
IS.7.1.3. Identifica os recursos específicos de linguaxe sonora empregados na construción da banda sonora dunha produción audiovisual.	Identifica os recursos específicos de linguaxe sonora. Emprega recursos sonoros específicos dentro dunha produción audiovisual.
IS.7.1.4. Diferencia as características estruturais, expresivas e funcionais dos xéneros radiofónicos, a partir da análise das grellas de programación de distintas emisoras de radio.	Coñece distintos xéneros radiofónicos. Diferencia as características estruturais, expresivas e funcionais dos xéneros radiofónicos, a partir da análise das grellas de programación de distintas emisoras de radio.
IS.7.1.5. Elabora mediante aplicacións dixitais a banda sonora dun produto audiovisual sinxelo ou multimedia e dun programa de radio, dando resposta aos seus requisitos comunicativos.	Elabora mediante aplicacións dixitais a banda sonora dun produto audiovisual sinxelo ou multimedia e dun programa de radio, dando resposta aos seus requisitos comunicativos.
IS.7.1.6. Analiza e valora os produtos de audiodescrición e subtitulación de obras audiovisuais e multimedia para a atención á minusvalía visual e auditiva.	Analiza e valora os produtos de audiodescrición e subtitulación de obras audiovisuais e multimedia para a atención á minusvalía visual e auditiva.
IS.7.2.1. Utiliza recursos sonoros de acordo coas leis de propiedade intelectual.	Coñece distintos tipos de licencias para as producións audiovisuais. Respecta a licencia das producións audiovisuais á súa disposición. Licencia correctamente as súas producións.
Bloque 8. Calidades técnicas do equipamento de son idóneo en radio e medios audiovisuais	

ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	INDICADORES DE LOGRO
IS.8.1.1. Analiza o proceso de captación do oído humano e a percepción das frecuencias audíbles.	Coñece os principios de funcionamento dos sistemas de captación e reprodución de sons. Compara estes sistemas de captación co funcionamento da captación e da percepción humanas.
IS.8.1.2. Identifica os fitos máis importantes producidos na evolución histórica do rexistro sonoro.	Identifica os fitos máis importantes producidos na evolución histórica do rexistro sonoro.
IS.8.1.3. Recoñece os sistemas de captación e rexistro sonoro empregados na produción de audiovisuais e radio.	Recoñece os sistemas de captación e rexistro sonoro empregados na produción de audiovisuais e radio.
IS.8.1.4. Identifica as prestacións técnicas dos diversos micrófonos e accesorios necesarios en proxectos audiovisuais e de espectáculos.	Identifica as prestacións técnicas dos diversos micrófonos e accesorios necesarios en proxectos audiovisuais e de espectáculos. Realiza unha análise razoada calidade-precio para micrófonos e accesorios para audiovisuais.
IS.8.1.5. Describe as prestacións de liñas de audio con diferentes tipos de cables e conectores, en función dos requisitos de micrófonos e dos equipamentos reprodutores, informáticos, de gravación e de rexistro de audio que se vaian empregar en proxectos audiovisuais.	Coñece e describe as prestacións de liñas de audio con diferentes tipos de cables e conectores en función do equipamento informático a empregar.
IS.8.1.6. Analiza as especificacións técnicas e as calidades operativas de diversas configuracións de equipamento de audio en gravacións en estudio de música, dobraxe e efectos sonoros.	Coñece especificacións técnicas de equipamento de audio en gravacións en estudio de música, dobraxe e efectos sonoros. Analiza este equipamento en función da súa calidade-precio.
Bloque 9. Equipamento técnico en proxectos multimedia	
IS.9.1.1. Identifica as prestacións do equipamento informático en proxectos multimedia.	Identifica as prestacións do equipamento informático en proxectos multimedia.
IS.9.1.2. Recoñece as prestacións técnicas e operativas das aplicacións de tratamento de imaxes, animación 2D, edición de vídeo e autoría.	Recoñece as prestacións técnicas e operativas das aplicacións de tratamento de imaxes, animación 2D e/ou 3D, edición de vídeo e autoría.
IS.9.1.3. Xustifica a utilización de determinados formatos de ficheiro de imaxe, audio e vídeo para cámaras fotográficas, escáners, micrófonos, liñas de audio e reprodutores de vídeo, adecuados aos proxectos multimedia.	Coñece os distintos formatos de ficheiro máis comúns en audio, vídeo e multimedia. Xustifica o emprego dun determinado ficheiro na súa produción.
IS.9.1.4. Valora as necesidades de usuarios con diferentes graos de accesibilidade e as esixencias técnicas dos diversos medios de explotación e as opcións de saída das aplicacións multimedia.	Coñece criterios de accesibilidade audiovisual para usuarios/consumidores con distintos graos de accesibilidade. Aplica nun suposto práctico sinxelo estes criterios de accesibilidade, p.ex., realizando o subtítulado ou a audiodescrición dunha escena, ....

## TECNOLOXÍAS DA INFORMACIÓN E COMUNICACIÓN I E II

### 4.2. TIC I 1º DE BAC

#### CONTIBUCIÓN DA MATERIA AO DESENVOLVEMENTO DAS COMPETENCIAS CLAVE

Obxectivos	Contidos	Crterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave
<b>Bloque 1: A sociedade da información e o computador</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ d</li> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> <li>▪ m</li> <li>▪ p</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.1. Concepto de sociedade da información.</li> <li>▪ B1.2. O sector das TIC: composición e características.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.1. Analizar e valorar as influencias das tecnoloxías da información e da comunicación na transformación da sociedade actual, tanto nos ámbitos da adquisición do coñecemento como nos da produción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC1B1.1.1. Describe as diferenzas entre o que se considera sociedade da información e sociedade do coñecemento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CSC</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC1B1.1.2. Explica cales son os novos sectores económicos que apareceron como consecuencia da xeneralización das tecnoloxías da información e da comunicación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CSC</li> </ul>
<b>Bloque 2: Arquitectura de computadores</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ d</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.1. Bloques funcionais dun sistema microinformático e compoñentes de cada bloque funcional.</li> <li>▪ B2.2. Compoñentes dos sistemas microinformáticos</li> <li>▪ B2.3. Periféricos básicos</li> <li>▪ B2.4. Dispositivos de almacenamento: características e tipos.</li> <li>▪ B2.5. Dispositivos de memoria: características e tipos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.1. Configurar computadores e equipamentos informáticos identificando os subsistemas que os compoñen e relacionando cada elemento coas prestacións do conxunto, e describir as súas características.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC1B2.1.1. Describe as características dos subsistemas que compoñen un computador, identificando os seus principais parámetros de funcionamento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC1B2.1.2. Realiza esquemas de interconexión dos bloques funcionais dun computador e describe a contribución de cada un ao funcionamento integral do sistema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> </ul>

Obxectivos	Contidos	Crterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave
			<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B2.1.3. Describe dispositivos de almacenamento masivo utilizados en sistemas de computadores, recoñecendo a súa importancia na custodia da información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> <li>CCL</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B2.1.4. Describe os tipos de memoria utilizados en computadores, analizando os parámetros que as definen e a súa achega ao rendemento do conxunto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> <li>CCL</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>a</li> <li>b</li> <li>d</li> <li>g</li> <li>i</li> <li>l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.6. Sistema operativo: elementos e estrutura. Clasificación, funcións e procesos do sistema operativo. Sistemas operativos actuais.</li> <li>B2.7. Instalación e actualización de sistemas operativos e de aplicacións de software.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.2. Instalar e utilizar software de propósito xeral e de aplicación, e avaliar as súas características e os contornos de aplicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B2.2.1. Elabora un diagrama da estrutura dun sistema operativo relacionando cada parte coa súa función.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B2.2.2. Instala sistemas operativos e programas de aplicación para a resolución de problemas en computadores persoais, seguindo instrucións de fábrica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> <li>CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>a</li> <li>b</li> <li>d</li> <li>e</li> <li>f</li> <li>g</li> <li>h</li> <li>i</li> <li>l</li> <li>m</li> <li>n</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.2. Elaboración de documentos mediante procesadores de texto.</li> <li>B3.8. As redes de intercambio como fonte de recursos multimedia. Dereitos que amparan as producións alleas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.1. Utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B3.1.2. Elabora informes de texto que integren texto e imaxes, aplicando as posibilidades das aplicacións e tendo en conta o destinatario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> <li>CCL</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> <li>CSC</li> <li>CCEC</li> </ul>
<b>Bloque 3. Software para sistemas informáticos</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>a</li> <li>b</li> <li>d</li> <li>e</li> <li>f</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.1. Deseño e utilización de bases de datos sinxelas.</li> <li>B3.5. Resolución de problemas mediante follas de cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B3.1. Utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B3.1.1. Deseña bases de datos sinxelas e/ou extrae información, realizando consultas, formularios e informes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> <li>CCEC</li> </ul>

Obxectivos	Contidos	Cráterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> <li>▪ m</li> <li>▪ n</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC1B3.1.4. Resolve problemas que requiran a utilización de follas de cálculo, xerando resultados textuais, numéricos e gráficos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> <li>▪ m</li> <li>▪ n</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.6. Deseño e edición de Imaxes en 2D e 3D.</li> <li>▪ B3.8. As redes de intercambio como fonte de recursos multimedia. Dereitos que amparan as producións alleas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.1. Utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC1B3.1.5. Deseña elementos gráficos en 2D e 3D para comunicar ideas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> <li>▪ m</li> <li>▪ n</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.3. Elaboración de presentacións.</li> <li>▪ B3.4. Presentación ao público: conexión a un proxector e configuración.</li> <li>▪ B3.8. As redes de intercambio como fonte de recursos multimedia. Dereitos que amparan as producións alleas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.1. Utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC1B3.1.3. Elabora presentacións que integren texto, imaxes e elementos multimedia, adecuandoa mensaxe ao público obxectivo ao que se destina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> <li>▪ m</li> <li>▪ n</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.3. Elaboración de presentacións.</li> <li>▪ B3.4. Presentación ao público: conexión a un proxector e configuración.</li> <li>▪ B3.8. As redes de intercambio como fonte de recursos multimedia. Dereitos que amparan as producións alleas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.1. Utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC1B3.1.3. Elabora presentacións que integren texto, imaxes e elementos multimedia, adecuandoa mensaxe ao público obxectivo ao que se destina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ h</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> <li>▪ m</li> <li>▪ n</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.7. Creación de contidos audiovisuais. Elaboración de guións, captura de son e de imaxes, edición e montaxe.</li> <li>▪ B3.8. As redes de intercambio como fonte de recursos multimedia. Dereitos que amparan as producións alleas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.1. Utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC1B3.1.6. Realiza pequenas películas integrando son, vídeo e imaxes, utilizando programas de edición de ficheiros multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>
<b>Bloque 4: Redes de computadores</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B4.1. Configuración básica de redes locais: características, tipos, topoloxías e arquitecturas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B 4.1. Analizar as principais topoloxías utilizadas no deseño de redes de computadores, relacionándoas coa área de aplicación e coas tecnoloxías empregadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC1B4.1.1. Debuxa esquemas de configuración de pequenas redes locais, seleccionando as tecnoloxías en función do espazo físico dispoñible.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ d</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B4.2. Cables e conectores: características e tipoloxía. Normalización.</li> <li>▪ B4.3. Elementos das redes de datos: situación, dispositivos e adaptadores de interconexión de redes con fíos e sen eles; configuración básica destes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B4.2. Analizar a función dos equipos de conexión que permiten realizar configuracións de redes e a súa interconexión con redes de área extensa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC1B4.2.1. Realiza unha análise comparativa entre os tipos de cables utilizados en redes de datos.</li> <li>▪ TIC1B4.2.2. Realiza unha análise comparativa entre tecnoloxía con fíos e sen eles, e indica posibles vantaxes e inconvenientes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> </ul>



Obxectivos	Contidos	Crterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave
	<ul style="list-style-type: none"> <li>B4.4. Despregamento de redes locais sen fíos: elementos, medios de transmisión, protocolos e recomendacións. Seguridade básica.</li> </ul>		TIC1B4.2.3. Explica a funcionalidade dos elementos que permiten configurar redes de datos, indicando as súas vantaxes e os seus inconvenientes principais.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> <li>CCL</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>d</li> <li>g</li> <li>i</li> <li>l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B4.5. Niveis do modelo OSI: funcións dos niveis, os protocolos e os dispositivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B4.3. Describir os niveis do modelo OSI, relacionándoos coas súas funcións nunha rede informática.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B4.3.1. Elabora un esquema de como se realiza a comunicación entre os niveis OSI de dous equipamentos remotos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> <li>CCL</li> </ul>
<b>Bloque 5: Programación</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>d</li> <li>g</li> <li>i</li> <li>l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.1. Diagramas de fluxo: elementos e ferramentas; símbolos e o seu significado.</li> <li>B5.2. Identificación dos elementos dun programa informático: estruturas e bloques fundamentais.</li> <li>B5.3. Deseño de algoritmos utilizando diagramas de fluxo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.1. Aplicar algoritmos á resolución dos problemas máis frecuentes que se presentan ao traballar con estruturas de datos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B5.1.1. Desenvolve algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sinxelos, elaborando os correspondentes diagramas de fluxo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>d</li> <li>g</li> <li>i</li> <li>l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.4. Uso de estruturas de control: operadores, condicións, bloques e estruturas de repetición.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.2. Analizar e resolver problemas de tratamento de información, dividíndoos en subproblemas e definindo algoritmos que os resollen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B5.2.1. Escribe programas que inclúan bucles de programación para solucionar problemas que impliquen a división dun conxunto en partes máis pequenas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>d</li> <li>g</li> <li>i</li> <li>l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.5. Execución, proba, depuración e documentación de programas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.3. Analizar a estrutura de programas informáticos, identificando e relacionando os elementos propios da linguaxe de programación utilizada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B5.3.1. Obtén o resultado de seguir un pequeno programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>d.</li> <li>g.</li> <li>i.</li> <li>l.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.6. Identificación dos elementos da sintaxe da linguaxe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.4. Coñecer e comprender a sintaxe e a semántica das construcións básicas dunha linguaxe de programación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B5.4.1. Define o que se entende por sintaxe dunha linguaxe de programación e propón exemplos concretos dunha linguaxe determinada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> <li>CCL</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b</li> <li>d</li> <li>g</li> <li>i</li> <li>l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.1. Diagramas de fluxo: elementos e ferramentas; símbolos e o seu significado.</li> <li>B5.2. Identificación dos elementos dun programa informático: estruturas e bloques fundamentais.</li> <li>B5.3. Deseño de algoritmos utilizando diagramas de fluxo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.5. Realizar pequenos programas de aplicación nunha linguaxe de programación determinada e aplícalos á solución de problemas reais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B5.5.1. Realiza programas de aplicación sinxelos nunha linguaxe determinada que solucionen problemas da vida real.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD</li> <li>CMCCT.</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> <li>CSC</li> <li>CCEC,</li> </ul>

**ESTÁNDARES, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN, PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, TEMPORIZACIÓN E INDICADORES DE LOGRO**

Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo	Procedementos e instrumentos de avaliación	Temporización	Indicadores de logro
<b>Bloque 1: A sociedade da información e da comunicación</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B1.1.1. Describe as diferenzas entre o que se considera sociedade da información e sociedade do coñecemento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece as diferenzas entre o que se considera sociedade da información e sociedade do coñecemento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba escrita</li> </ul>	1º Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora un traballo monográfico sobre as diferenzas entre sociedade de información e do coñecemento.</li> <li>Participa nos debates</li> <li>Supera a proba escrita</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B1.1.2. Explica cales son os novos sectores económicos que apareceron como consecuencia da xeneralización das tecnoloxías da información e da comunicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece os novos sectores económicos que apareceron como consecuencia da xeneralización das tecnoloxías da información e da comunicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba escrita</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	1º Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa nos debates</li> <li>Realiza os exercicios propostos</li> <li>Supera a proba escrita</li> </ul>
<b>Bloque 2: Arquitectura de computadores</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B2.1.1. Describe as características dos subsistemas que compoñen un computador, identificando os seus principais parámetros de funcionamento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece as características dos subsistemas que compoñen un computador, identificando os seus principais parámetros de funcionamento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Proba escrita</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	2º Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza correctamente os exercicios propostos</li> <li>Acada o aprobado na proba escrita</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B2.1.2. Realiza esquemas de interconexión dos bloques funcionais dun computador e describe a contribución de cada un ao funcionamento integral do sistema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza esquemas de interconexión dos bloques funcionais dun computador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Proba escrita</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	2º Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza un mapa conceptual onde se representen as partes dun ordenador</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B2.1.3. Describe dispositivos de almacenamento masivo utilizados en sistemas de computadores, recoñecendo a súa importancia na custodia da información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece dispositivos de almacenamento masivo utilizados en sistemas de computadores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación directa</li> </ul>	2º Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso correcto destes dispositivos</li> </ul>

Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo	Procedementos e instrumentos de avaliación	Temporización	Indicadores de logro
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B2.1.4. Describe os tipos de memoria utilizados en computadores, analizando os parámetros que as definen e a súa achega ao rendemento do conxunto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece os tipos de memoria utilizados en computadores, analizando os parámetros que as definen e a súa achega ao rendemento do conxunto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Proba escrita</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	2º Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza conversións entre os sistemas de numeración.</li> <li>Clasifica os tipos de memoria RAM</li> <li>Acada o aprobado na proba escrita</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B2.2.1. Elabora un diagrama da estrutura dun sistema operativo relacionando cada parte coa súa función.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora un diagrama da estrutura dun sistema operativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba escrita</li> </ul>	2º Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza una táboa comparativa dos distintos sistemas operativos.</li> <li>Acada o aprobado na proba escrita</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B2.2.2. Instala sistemas operativos e programas de aplicación para a resolución de problemas en computadores persoais, seguindo instrucións de fábrica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instala programas de aplicación para a resolución de problemas en computadores persoais, seguindo instrucións de fábrica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba práctica</li> </ul>	2º Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instala programas de aplicación</li> </ul>
<b>Bloque 3: Software para sistemas informáticos</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B3.1.2. Elabora informes de texto que integren texto e imaxes, aplicando as posibilidades das aplicacións e tendo en conta o destinatario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora informes de texto que integren texto e imaxes respectando os dereitos dos recursos empregados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Proba práctica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1ª avaliación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mellora o aspecto dun texto.</li> <li>Elabora documentos con presentación axeitada, insertando fórmulas, táboas, imaxes, etc.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B3.1.1. Deseña bases de datos sinxelas e/ou extrae información, realizando consultas, formularios e informes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deseña bases de datos sinxelas e extrae información, realizando consultas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba práctica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1ª avaliación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora una base de datos e extrae información dela como consultas, informes, etc</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B3.1.4. Resolve problemas que requiran a utilización de follas de cálculo, xerando resultados textuais, numéricos e gráficos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolve problemas que requiran a utilización de follas de cálculo, xerando resultados textuais, numéricos e gráficos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba práctica</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica a folla de cálculo para elaborar un presuposto ou factura.</li> <li>Aplica fórmulas con referencias relativas e absolutas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B3.1.5. Deseña elementos gráficos en 2D e 3D para comunicar ideas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deseña elementos gráficos en 2D e 3D para comunicar ideas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba práctica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1ª avaliación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crea una imaxe animada</li> <li>Crea una imaxe co efecto pop art</li> <li>Deseña una peza en 3D.</li> <li>Recorta e escala una imaxe.</li> </ul>

Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo	Procedementos e instrumentos de avaliación	Temporización	Indicadores de logro
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B3.1.3. Elabora presentacións que integren texto, imaxes e elementos multimedia, adecuando a mensaxe ao público obxectivo ao que se destina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora presentacións que integren texto, imaxes e elementos multimedia, adecuando a mensaxe ao público obxectivo ao que se destina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba práctica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1ª avaliación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crea diapositivas de título con cadros de texto e autoformas.</li> <li>Utiliza efectos de transición e de animación nunha presentación.</li> <li>Insire organigramas e vídeos nunha presentación.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B3.1.6. Realiza pequenas películas integrando son, vídeo e imaxes, utilizando programas de edición de ficheiros multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza pequenas películas integrando son, vídeo e imaxes, utilizando programas de edición de ficheiros multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba práctica</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2ª avaliación e 3ª avaliación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crea un audio con dúas pistas.</li> <li>Crea un vídeo a partir dunha fotografía.</li> <li>Monta un clip de vídeo.</li> <li>Elabora un videotutorial.</li> </ul>
<b>Bloque 4: Redes de computadores</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B4.1.1. Debuxa esquemas de configuración de pequenas redes locais, seleccionando as tecnoloxías en función do espazo físico dispoñible.</li> </ul>	<p>Debuxa esquemas de configuración de pequenas redes locais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación directa</li> <li>Proba escrita</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	<p>3ª Avaliación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza os exercicios propostos de deseño dunha pequena rede.</li> <li>Acada o aprobado na proba escrita</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B4.2.1. Realiza unha análise comparativa entre os tipos decables utilizados en redes de datos.</li> </ul>	<p>Coñece os tipos de cables utilizados en redes de datos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba escrita</li> </ul>	<p>3ª Avaliación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora una táboa comparativa dos distintos tipos de cables.</li> <li>Acada o aprobado na proba escrita</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B4.2.2. Realiza unha análise comparativa entre tecnoloxía confíos e sen eles, e indica posibles vantaxes e inconvenientes.</li> </ul>	<p>Describe as diferenzas entre tecnoloxía con fíos e sen eles, e indica posibles vantaxes e inconvenientes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba escrita</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	<p>3ª Avaliación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora un esquema comparando as distintas tecnoloxías.</li> <li>Acada o aprobado na proba escrita</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B4.2.3. Explica a funcionalidade dos elementos que permiten configurar redes de datos, indicando as súas vantaxes e os seus inconvenientes principais.</li> </ul>	<p>Describe a función dos elementos que permiten configurar redes de datos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Proba escrita</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	<p>3ª Avaliación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora un esquema explicativo dos distintos elementos.</li> <li>Acada o aprobado na proba escrita</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B4.3.1. Elabora un esquema de como se realiza a comunicación entre os niveis OSI de dous equipamentos remotos.</li> </ul>	<p>Elabora un esquema de como se realiza a comunicación entre os niveis OSI de dous equipamentos remotos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Proba escrita</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	<p>3ª Avaliación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica nun documento de texto as diferentes capas do modelo OSI.</li> <li>Acada o aprobado na proba escrita</li> </ul>
<b>Bloque 5: Programación</b>				

Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo	Procedementos e instrumentos de avaliación	Temporización	Indicadores de logro
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B5.1.1. Desenvolve algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sinxelos, elaborando os correspondentes diagramas de fluxo.</li> </ul>	Desenvolve algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sinxelos, elaborando os correspondentes diagramas de fluxo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba práctica</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	3ª Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduce información co teclado e móstraa en pantalla.</li> <li>Deseña un programa que realiza cálculos e móstraos axeitadamente.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B5.2.1. Escribe programas que inclúan bucles de programación para solucionar problemas que impliquen a división dun conxunto en partes máis pequenas.</li> </ul>	Escribe programas que inclúan bucles de programación para solucionar problemas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba práctica</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	3ª Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deseña un programa que realiza conversión de unidades.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B5.3.1. Obtén o resultado de seguir un pequeno programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.</li> </ul>	Obtén o resultado de seguir un pequeno programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba práctica</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	3ª Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza un programa que permita practicar a táboa de multiplicar ou similar.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B5.4.1. Define o que se entende por sintaxe dunha linguaxe de programación e propón exemplos concretos dunha linguaxe determinada.</li> </ul>	Define o que se entende por sintaxe dunhalinguaxe de programación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba práctica</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	3ª Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Supera a proba proposta</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>TIC1B5.5.1. Realiza programas de aplicación sinxelos nunha linguaxe determinada que solucionen problemas da vida real.</li> </ul>	Realiza programas de aplicación sinxelos nunhalinguaxe determinada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traballo individual</li> <li>Observación directa</li> <li>Proba práctica</li> <li>Traballo en grupo</li> </ul>	3ª Avaliación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza un programa que calcula a suma de 20 números introducidos por medio do teclado, ou similar.</li> </ul>

## **METODOLOXÍA**

### ASPECTOS XERAIS

De forma xeral, na aula traballarase competencialmente, partindo do nivel de competencia inicial do alumnado, e tendo en conta a forma de aprender de cadaquén. Potenciarase a metodoloxía activa combinando:

- Traballo individual
- Traballo en grupo.

As clases serán eminentemente prácticas naqueles contidos procedimentais. Nos contidos máis teóricos fomentárase a investigación e aprender a aprender por parte do alumnado

O profesorado exercerá un papel de facilitador para que o alumnado sexa o protagonista na adquisición de coñecemento, gañando así en autonomía..

Vincularanse as tarefas competenciais con contextos reais próximos ou asociados a temas de actualidade, que permita establecer unha conexión co entorno vivencial do alumnado.

O enfoque estará orientado á realización de tarefas e á resolución de problemas.

Fomentárase o debate, discusión e argumentación de posturas sobre temas concretos de interese formativo para o alumnado, tendo sempre en conta o aspecto transversal da educación.

## TRABALLO NA AULA

O traballo na aula desenvolverase arredor do material de elaboración propia e subido na aula virtual a disposición do alumnado. O traballo será eminentemente práctico, seguindo o esquema de resolución de problemas.

Esta metodoloxía de traballo adáptase ao ensino presencial, semipresencial ou a distancia no caso de que fose necesario, tendo xa adquirido o alumnado a rutina de traballo para un hipotético caso de ensino telemático, co apoio da ferramenta de videoconferencia.

### **MATERIAIS E RECURSOS**

Os materias estarán a disposición do alumnado na aula virtual:

- Unidades didácticas de elaboración propia ou de terceiros
- Vídeos
- Artigos de interese
- Tarefas propostas
- Recursos da aula de informática
- Permitirase ao alumnado a utilización dos móbiles sempre por indicación do profesorado

### **CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO**

Os procedementos de avaliación participan na calificación de cada avaliación do modo seguinte:

Probas escritas	Ata 30 %
Tarefas	Entre 50 % e 80%
Actitude	10 %
Comportamento	10%

A nota mínima para aprobar a avaliación será de 5.

Valoraranse con 0 puntos as actividades entregadas fóra do prazo establecido, as que amosen indicios de ter sido copiadas literalmente de internet ou doutros compañeiros/as e calquera outra circunstancia obxectiva pola que o profesorado considere que non procede avaliar ese traballo

Recuperacións. Avaliación ordinaria e extraordinaria.

Os alumnos/as que non superen unha avaliación (nota inferior a 5) farán un exame de recuperación de contidos e/ou repetición de actividades non superadas. As novas actividades que se presenten deben ter un nivel de calidade suficiente para ser recuperables.

A cualificación de actitude e comportamento non se modificará.

As probas de recuperación da 1ª e 2ª avaliación faranse sempre despois da entrega dos boletíns, nas primeiras datas do comezo do seguinte trimestre.

A recuperación do 3º trimestre, sendo o único suspenso, terá lugar no exame final de xuño.

A cualificación da **avaliación ordinaria de xuño** calcularase coa media das avaliacións parciais do curso, sempre e cando o alumno/a non teña máis dunha avaliación parcial suspensa e con nota non inferior a 3.

Os/as alumnos/as que non superen a materia coa nota media do curso, ou teñan máis dunha avaliación suspensa, realizarán en xuño unha proba final teórico/práctica con contidos de todas as avaliacións non superadas.

Os/as alumnos/as que non superen a materia na avaliación ordinaria de xuño, realizarán unha **proba extraordinaria en setembro**, de tipo teórico/práctica, na que terán que examinarse de todos os contidos do curso.



### 4.3. TIC II

#### CONTRIBUCIÓN DA MATERIA AO DESENVOLVEMENTO DAS COMPETENCIAS CLAVE

Tecnoloxías da Información e da Comunicación II. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 1. Programación				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ d</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.1. Estructuras de almacenamento de datos. Tipos de datos. Variables, vectores e matrices. Listas, pilas e colas. Estructuras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.1. Describir as estruturas de almacenamento e analizar as características de cada unha.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC2B1.1.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.2. Diagramas de fluxo: elementos e símbolos, e o seu significado.</li> <li>▪ B1.3. Deseño de algoritmos con diagramas de fluxo utilizando ferramentas informáticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.2. Coñecer e comprender a sintaxe e a semántica das construcións dunha linguaxe de programación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC2B1.2.1. Elabora diagramas de fluxo de mediana complexidade usando elementos gráficos e relacionándoos entre si para dar resposta a problemas concretos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.4. Transformación de diagramas de fluxo en pseudocódigo ou en código fonte.</li> <li>▪ B1.5. Programación modular: módulos, procedementos e funcións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.3. Realizar programas de aplicación nunha linguaxe de programación determinada e aplicarlos á solución de problemas reais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC2B1.3.1. Elabora programas de mediana complexidade definindo o fluxograma correspondente e escribindo o código correspondente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC2B1.3.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.6. Deseño e realización de probas: tipos de probas e casos de proba. Depuración.</li> <li>▪ B1.7. Optimización e documentación. Análise</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.4. Depurar programas informáticos, optimizándoos para a súa aplicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC2B1.4.1. Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> </ul>

Tecnoloxías da Información e da Comunicación II. 2º de bacharelato

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	de código e refactorización. Repositorios de código e control de versións.		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC2B1.4.2. Optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.8. Seguridade lóxica. Tipos de ameaza e técnicas de vixilancia dos sistemas: protección contra virus e respaldo de información.</li> <li>▪ B1.9. Seguridade física: protección física das redes.</li> <li>▪ B1.10. Tipos de código malicioso e usos: virus, troianos, portas traseiras e publicitario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.5. Analizar a importancia da protección da información na sociedade do coñecemento, valorando as repercusións de tipo económico, social ou persoal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC2B1.5.1. Selecciona elementos de protección de software para internet relacionándoos cos posibles ataques.</li> <li>▪ TIC2B1.5.2. Elabora un esquema de bloques cos elementos de protección física fronte a ataques externos para unha pequena rede, considerando os elementos de hardware de protección</li> <li>▪ TIC2B1.5.3. Clasifica o código malicioso pola súa capacidade de propagación e describe as características de cada un, indicando sobre que elementos actúan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIE..</li> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CSC</li> </ul>
Bloque 2. Publicación e difusión de contidos				

Tecnoloxías da Información e da Comunicación II. 2º de bacharelato

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> <li>▪ m</li> <li>▪ p</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.1. Linguaxes de marcaxe para a creación de documentos web.</li> <li>▪ B2.2. Accesibilidade e usabilidade en internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.1. Utilizar e describir as características das ferramentas relacionadas coa web social, identificando as funcións e as posibilidades que ofrecen as plataformas de traballo colaborativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC2B2.1.1. Deseña páxinas web e blogs con ferramentas específicas analizando as características fundamentais relacionadas coa súa accesibilidade e a súa usabilidade, tendo en conta a función á que está destinada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CCA</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ f</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> <li>▪ m</li> <li>▪ p</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.3. Ferramentas de xestión de contidos da web 2.0.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.2. Elaborar e publicar contidos na web que integren información textual, gráfica e multimedia, tendo en conta a quen van dirixidos e os obxectivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC2B2.2.1. Elabora traballos utilizando as posibilidades de colaboración que permiten as tecnoloxías baseadas na web 2.0.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> <li>▪ m</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.4. Características da web 2.0.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.3. Analizar e utilizar as posibilidades que nos ofrecen as tecnoloxías baseadas na web 2.0 e sucesivos desenvolvementos, aplicándoas ao desenvolvemento de traballos colaborativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC2B2.3.1. Explica as características relevantes da web 2.0 e os principios en que esta se basea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>

Tecnoloxías da Información e da Comunicación II. 2º de bacharelato

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 3. Seguridade				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a</li> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.1. Medidas físicas e lóxicas de seguridade en redes: devasas, copias de seguridade, sistemas de control de acceso, monitorización de sistemas e análise de logs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.1. Adoptar as condutas de seguridade activa e pasiva que posibiliten a protección dos datos e do propio individuo nas súas interaccións en internet e na xestión de recursos e aplicacións locais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC2B3.1.1. Elabora un esquema de bloques cos elementos de protección física fronte a ataques externos para unha pequena rede, considerando tanto os elementos de hardware de protección como as ferramentas de software que permiten protexer a información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.2. Uso básico dun contorno de desenvolvemento: edición de programas e xeración de executables.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.2. Utilizar contornos de programación para deseñar programas que resolvan problemas concretos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TIC2B3.2.1. Elabora programas de mediana complexidade utilizando contornos de programación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT.</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> </ul>

**TEMPORIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN PARA CADA ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE**

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación
<b>Bloque 1. Programación</b>				
1	TIC2B1.1.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.	Todas as avaliacións.	Identifica e utiliza as estruturas de almacenamentonalgunha aplicación tendo en conta as súas características.	Probas escritas. Probas prácticas na aula.
	TIC2B1.2.1. Elabora diagramas de fluxo de mediana complexidade usando elementos gráficos e relacionándoos entre si para dar resposta a problemas concretos.	Todas as avaliacións.	Realiza diagramas de fluxoresolven algoritmos sinxelos.	Probas escritas. Probas prácticas na aula.
	TIC2B1.3.1. Elabora programas de mediana complexidade utilizando contornos de programación.	Todas as avaliacións.	Realiza programas sinxelos en linguaxe C e en Scratch.	Probas escritas. Probas prácticas na aula.
	TIC2B1.4.1. Elabora programas de mediana complexidade definindo o fluxograma correspondente e escribindo o código correspondente.	Todas as avaliacións.	Transforma os diagramas de fluxo que resolven algoritmos sinxelos noseu código correspondente.	Probas escritas. Probas prácticas na aula.
	TIC2B1.4.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.	2ª e 3ª avaliación.	Programa a resolución dun problema de complexidade media ao descompoñelo en problemas máis pequenos e por tanto máis doados de seren programados.	Probas escritas. Probas prácticas na aula.
	TIC2B1.5.1. Obtén o resultado de seguir un programa escrito nuncódigo determinado, partindo dedeterminadas condicións.	Todas as Avaliacións.	Acada o resultado que se obteríana execución de programas decomplexidade media a partir da análise do código cunhas condicións determinadas.	Probas escritas. Probas prácticas na aula.

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación
	TIC2B1.5.2. Optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.	2ª e 3ª avaliación.	Aplica procedementos de depuración para optimizar o código de programas de dificultade media- baixa.	Probas escritas. Probas prácticas na aula.
<b>Bloque 2. Publicación e difusión de contidos</b>				
2	TIC2B2.1.1. Deseña páxinas web e blogs con ferramentas específicas analizando as características fundamentais relacionadas coa súa accesibilidade e a súa usabilidade, tendo en conta a función á que está destinada.	Todas as avaliacións.	Deseña un blog e unha páxina web e modificaos traballando cunha linguaxe de marcaxe acadando un bo resultado que dé resposta aos fins para os que foron creados.	Probas escritas. Probas prácticas na aula. Exposicións orais apoiadas nas TIC.
	TIC2B2.2.1. Elabora traballos utilizando as posibilidades de colaboración que permiten as tecnoloxías baseadas na web 2.0.	Todas as avaliacións.	Realiza traballos en colaboración con outros/as compañeiros/as nos que utiliza algunhas das ferramentas da web 2.0.	Probas escritas. Probas prácticas na aula. Exposicións orais apoiadas coas TIC.
	TIC2B2.3.1. Explica as características relevantes da web 2.0 e os principios en que esta se basea.	1ª avaliación.	Enumera as características principais da web 2.0 e os principios en que se basea e utiliza parte das posibilidades que nos oferta.	Probas escritas. Probas prácticas na aula.
<b>Bloque 3. Seguridade</b>				
3	TIC2B3.1.1. Elabora un esquema de bloques cos elementos de protección física fronte a ataques externos para unha pequena rede, considerando tanto os elementos de hardware de protección como as ferramentas de software que permiten protexer a información.	3ª Avaliación.	Realiza un esquema de bloques cos principais elementos de hardware e de software necesarios nunha pequena rede para acadar protexer a información.	Probas escritas. Exposicións orais apoiadas coas TIC.

Bloque	Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación
	TIC2B3.2.1. Selecciona elementos de protección de software para internet relacionándoos cos posibles ataques.	3ª Avaliación.	Relaciona os ataques máis comúnsco software que dá resposta a cada un deles.	Probas escritas. Exposicións orais apoiadas coas TIC.
	TIC2B3.2.2. Elabora un esquema debloques cos elementos de protección física fronte a ataques externos para unha pequena rede, considerando os elementos dehardware de protección	3ª Avaliación.	Realiza un esquema de bloques cos principais elementos de hardware nunha pequena rede para acadar protexer a información.	Probas escritas. Exposicións orais apoiadas coas TIC.
	TIC2B3.2.3. Clasifica o código malicioso pola súa capacidade de propagación e describe as características de cada un, indicando sobre que elementos actúan.	3ª Avaliación.	Describe as principais características e clasifica o código malicioso máis común e sinala sobre que elementos actúa.	Probas escritas. Exposicións orais apoiadas coas TIC.

## **METODOLOXÍA**

### ASPECTOS XERAIS

De forma xeral, na aula traballarase competencialmente, partindo do nivel de competencia inicial do alumnado, e tendo en conta a forma de aprender de cadaquén.

Potenciarase a metodoloxía activa combinando:

- Traballo individual
- Traballo en grupo.

As clases serán eminentemente prácticas naqueles contidos procedimentais. Nos contidos máis teóricos fomentarse a investigación e aprender a aprender por parte do alumnado

O profesorado exercerá un papel de facilitador para que o alumnado sexa o protagonista na adquisición de coñecemento, gañando así en autonomía..

Vincularanse as tarefas competenciais con contextos reais próximos ou asociados a temas de actualidade, que permita establecer unha conexión co entorno vivencial do alumnado.

O enfoque estará orientado á realización de tarefas e á resolución de problemas.

Fomentarase o debate, discusión e argumentación de posturas sobre temas concretos de interese formativo para o alumnado, tendo sempre en conta o aspecto transversal da educación.

## TRABALLO NA AULA

O traballo na aula desenvolverase arredor do material de elaboración propia e subido na aula virtual a disposición do alumnado. O traballo será eminentemente práctico, seguindo o esquema de resolución de problemas.

Esta metodoloxía de traballo adáptase ao ensino presencial, semipresencial ou a distancia no caso de que fose necesario, tendo xa adquirido o alumnado a rutina de traballo para un hipotético caso de ensino telemático, co apoio da ferramenta de videoconferencia.

### ***MATERIAIS E RECURSOS***

Os materias estarán a disposición do alumnado na aula virtual:

- Unidades didácticas de elaboración propia ou de terceiros
- Vídeos
- Artigos de interese
- Tarefas propostas
- Recursos da aula de informática
- Permitirase ao alumnado a utilización dos móbiles sempre por indicación do profesorado

### ***CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO***



Os procedementos de avaliación participan na calificación de cada avaliación do modo seguinte:

Probas escritas	Ata un 30 %
Tarefas	Entre un 60 % e o 90%
Actitude	10 %

A nota mínima para aprobar a avaliación será de 5.

Valoraranse con 0 puntos as actividades entregadas fóra do prazo establecido, as que amosen indicios de ter sido copiadas literalmente de internet ou doutros compañeiros/as e calquera outra circunstancia obxectiva pola que o profesorado considere que non procede avaliar ese traballo

Recuperacións. Avaliación ordinaria e extraordinaria.

Os alumnos/as que non superen unha avaliación (nota inferior a 5) farán un exame de recuperación de contidos e/ou repetición de actividades non superadas. As novas actividades que se presenten deben ter un nivel de calidade suficiente para ser recuperables.

A calificación de actitude e comportamento non se modificará.

As probas de recuperación da 1ª e 2ª avaliación faranse sempre despois da entrega dos boletíns, nas primeiras datas do comezo do seguinte trimestre.

A recuperación do 3º trimestre, sendo o único suspenso, terá lugar no exame final de xuño.

A calificación da **avaliación ordinaria de xuño** calcularase coa media das avaliacións parciais do curso, sempre e cando o alumno/a non teña máis dunha avaliación parcial suspensa e con nota non inferior a 3.

Os/as alumnos/as que non superen a materia coa nota media do curso, ou teñan máis dunha avaliación suspensa, realizarán en xuño unha proba final teórico/práctica con contidos de todas as avaliacións non superadas.

Os/as alumnos/as que non superen a materia na avaliación ordinaria de xuño, realizarán unha **proba extraordinaria en setembro**, de tipo teórico/práctica, na que terán que examinarse de todos os contidos do curso.

## INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR O PROCESO DE ENSINO E A PRÁCTICA DOCENTE

ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	INDICADORES DE LOGRO
<b>Bloque 1. Programación</b>	
TIC2B1.1.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.	Identifica e utiliza as estruturas de almacenamento en diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.
TIC2B1.2.1. Elabora diagramas de fluxo de mediana complexidade usando elementos gráficos e relacionándoos entre si para dar resposta a problemas concretos.	Realiza diagramas de fluxo que resolven algoritmos de complexidade media
TIC2B1.3.1. Elabora programas de mediana complexidade utilizando contornos de programación.	Realiza programas de complexidade media en linguaxe C e en Scratch.
TIC2B1.4.1. Elabora programas de mediana complexidade definindo o fluxograma correspondente e escribindo o código correspondente.	Transforma os diagramas de fluxo que resolven algoritmos de complexidade media no seu código correspondente.
TIC2B1.4.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.	Programa a resolución diferentes problemas de complexidade media ao descompoñelos en problemas máis pequenos e por tanto máis doados de seren programados.
TIC2B1.5.1. Obtén o resultado de seguir un programa escrito nuncódigo determinado, partindo de determinadas condicións.	Acada o resultado que se obtería na execución de programas de complexidade media e alta a partir da análise do código cunhas condicións determinadas.
TIC2B1.5.2. Optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.	Aplica procedementos de depuración para optimizar o código de programas de dificultade media.
<b>Bloque 2. Publicación e difusión de contidos</b>	
TIC2B2.1.1. Deseña páxinas web e blogs con ferramentas específicas analizando as características fundamentais relacionadas coa súa accesibilidade e a súa usabilidade, tendo en conta a función á que está destinada.	Deseña un blog e unha páxina web de complexidade media e modifícaa traballando cunha linguaxe de marcaxe acadando un bo resultado que dé resposta aos fins para os que foron creados.
TIC2B2.2.1. Elabora traballos utilizando as posibilidades de colaboración que permiten as tecnoloxías baseadas na web 2.0.	Realiza traballos en colaboración con outros/as compañeiros/asnos que utiliza moitas das ferramentas da web 2.0.

ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	INDICADORES DE LOGRO
TIC2B2.3.1. Explica as características relevantes da web 2.0 e os principios en que esta se basea.	Enumera e analiza as características principais da web 2.0 e os principios en que se basea e sácalle o máximo rendemento ás posibilidades que nos oferta
Bloque 3. Seguridade	
TIC2B3.1.1. Elabora un esquema de bloques cos elementos de protección física fronte a ataques externos para unha pequena rede, considerando tanto os elementos de hardware de protección como as ferramentas de software que permiten protexer a información.	Realiza un esquema de bloques con todos os elementos de hardware e de software necesarios nunha pequena rede para acadar protexer a información.
TIC2B3.2.1. Selecciona elementos de protección de software para internet relacionándoos cos posibles ataques.	Relaciona todo tipo de ataques co software que dá resposta a cada un deles.
TIC2B3.2.2. Elabora un esquema de bloques cos elementos de protección física fronte a ataques externos para unha pequena rede, considerando os elementos de hardware de protección	Realiza un esquema de bloques con todos os elementos de hardware necesarios nunha pequena rede para acadar protexer a información.
TIC2B3.2.3. Clasifica o código malicioso pola súa capacidade de propagación e describe as características de cada un, indicando sobre que elementos actúa.	Describe todas as características e clasifica o código malicioso sinalando sobre que elementos actúa.

#### 4.4. IMPRESIÓN 3 D 1º/2º BAC

##### Introducción

Esta materia preséntase como materia de libre configuración do centro, para 1º e 2º de Bacharelato, podéndose cursar so nun dos cursos.

Ten unha carga horaria de 1 hora semanal.

##### Obxectivos

- a) Capacitar ao alumnado para o fomento do traballo por proxectos en materias de programación, deseño 3D e impresión 3D.
- b) Coñecer diversas ferramentas de deseño 3D así como o uso de formas e operacións xeométricas básicas.
- c) Procesar un deseño 3D para poder ser impreso.
- d) Desenvolver e consolidar hábitos de disciplina, estudo e traballo individual e en equipo, como condición necesaria para unha realización eficaz das tarefas do aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.
- e) Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa personal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.
- f) Recoñecer a importancia da tecnoloxía nos avances da humanidade.
- g) Manexar a impresión 3D para a creación de obxectos.
- h) Utilizar o ordenador como dispositivo de control no desenvolvemento de automatismos.
- i) Aplicar criterios de normalización e escalas na representación de obxectos mediante vistas e perspectivas.
- j) Realizar interpretacións a través de croquis y bocetos de produtos tecnolóxicos.
- k) Coñecer, cumprir, exixir e respectar as normas de seguridade e hixiene no traballo,
- l) Empregar ferramentas e recursos informáticos axitados no proceso de deseño e para xerar a documentación asociada ao proceso tecnolóxico.

## CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

Contidos	Criterios de Avaliación	Estándares de Aprendizaxe Avaliables	C.clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiais plásticos.</li> <li>• Tipos de lásticos.</li> <li>• Conformado de Plásticos</li> <li>• Mecanizado de plásticos</li> <li>• Repercusións medioambientais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coñecer as propiedades básicas dos plásticos como materiais técnicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe as características propias dos materiais de uso técnico, comparando as súas propiedades.</li> </ul>	CCL,
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica as técnicas de identificación das propiedades mecánicas dos materias de uso técnico.</li> </ul>	CCL
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostrar ter destrezas técnicas no uso de materiais, ferramentas e máquinas na construción de prototipos respectando as normas de seguridade e hixiene no traballo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostra ter destrezas técnicas no uso de materiais, ferramentas e máquinas na construccón de prototipos respectando as normas de seguridade e hixiene no traballo.</li> </ul>	CAA, CSIEE
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar o impacto ambiental producido pola explotación, transformación e desfeito dos plásticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora un informe identificando o impacto ambiental derivado da explotación, transformación e desfeito dos plásticos de uso máis habitual</li> </ul>	CSC CCL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manexo de Tinkercad</li> <li>• Utilización de Google Sketch-up.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empregar ferramentas e recursos informáticos adecuados no proceso de deseño para xerarr documentación asociada ó proceso tecnolóxico e utilizar software de deseño en 2 e 3D para realizar debuxos xeométricos respectando a normalización.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza software CAD para representar liñas, figuras e obxectos.</li> </ul>	CMCCT CD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descarga programas de 3D para deseño de pezas.</li> </ul>	CD CSIEE
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza consultas a bases de datos de deseños dispoñibles en Internet.</li> </ul>	CAA CD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• . Usar a interacción entre os elementos dun programa.</li> </ul>	CD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sitúa move obxectos nunha dirección dada.</li> </ul>	CD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica a aparencia de obxectos. Crea outros novos.</li> </ul>	CD CAA
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con destreza un entorno de programación gráfica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emprega as diferentes ferramentas do entorno de programación</li> </ul>	CD CAA

Contidos	Criterios de Avaliación	Estándares de Aprendizaxe Avaliables	C.clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>Impresión 3D. Materiais utilizados.</li> <li>Impresoras 3D. Características.</li> <li>Proceso de impresión 3D.</li> <li>Modelos STL.</li> <li>Técnicas de modelado 3D.</li> <li>Control, calibración e posta a punto de impresoras 3D.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar software de deseño en 3D e sinalar as posibilidades da impresión 3D para a creación de obxectos sinxelos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece as extensións STL e como exportar arquivos a STL.</li> </ul>	CD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza software de deseño CAD e modelado 3D para os planos.</li> </ul>	CD CMCCT
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñecer o funcionamento dunha impresora 3D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe con suficiente precisión o funcionamento dun sistema de impresión 3D</li> </ul>	CD CCL
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demostrar destrezas técnicas no uso de materiais, ferramentas e máquinas na construción de prototipos respectando as normas de seguridade e hixiene no traballo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deseña e imprimir os prototipos elaborados mediante sistemas de impresión 3D.</li> </ul>	CD CSIEE CCEC
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Empregar ferramentas e recursos informáticos adecuados ó proceso de deseño e para xerar a documentación asociada ó proceso tecnolóxico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza software de deseño CAD e modelado 3D para os planos.</li> </ul>	CD
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñecer as diferentes técnicas de fabricación en impresión 3D e os pasos necesarios para imprimir unha peza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elixe a técnica de impresión axeitada segundo materiais dispoñibles, modelo de impresión</li> </ul>	CD

### TEMPORIZACIÓN, GRAO MÍNIMO E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación
<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe as características propias dos materiais de uso técnico, comparando as súas propiedades.</li> </ul>	1ª Avaliación	Coñece as características dos materiais técnicos para impresión 3D	Proba escrita Realización de traballos individuais ou grupais
<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica as técnicas de identificación das propiedades mecánicas dos materiais de uso técnico.</li> </ul>	1ª Avaliación	Coñece as propiedades mecánicas dos polímeros	Proba escrita Realización de traballos individuais ou grupais
<ul style="list-style-type: none"> <li>Demostra ter destrezas técnicas no uso de materiais, ferramentas e máquinas na construción de prototipos respectando as normas de seguridade e hixiene no traballo.</li> </ul>	Todas as avaliacións	Observa as normas de seguridade e hixiene no traballo. Manipula adecuadamente as ferramentas necesarias para a construción dun prototipo	Observación Traballos prácticos Probas prácticas
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora un informe identificando o impacto ambiental derivado da explotación, transformación e desfeito dos plásticos de uso máis habitual</li> </ul>	1ª Avaliación	Coñece as implicacións medioambientais máis importantes derivadas do uso dos plásticos	Traballos individuais ou grupais
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza software CAD para representar liñas, figuras e obxectos.</li> </ul>	Todas as avaliacións	Manexa adecuadamente o software de deseño	Observación Traballo individual ou en grupo Probas prácticas
<ul style="list-style-type: none"> <li>Descarga programas de 3D para</li> </ul>	1ª Avaliación	Segue os pasos para a descarga e instalación dun	Observación

Estándar de aprendizaxe avaliable	Temporización	Grao mínimo de consecución	Procedementos e instrumentos de avaliación
deseño de pezas.		programa.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza consultas a bases de datos de deseños dispoñibles en Internet.</li> </ul>	Todas as avaliacións	Realiza unha procura accedendo a fontes de información fiables. Contrasta a información	Traballos individuais ou grupais
<ul style="list-style-type: none"> <li>. Usa a interacción entre os elementos dun programa.</li> </ul>	Todas as avaliacións	Manexa con soltura os elementos dun programa de deseño	Observación
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sitúa move obxectos nunha dirección dada.</li> </ul>	Todas as avaliacións		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Modifica a aparencia de obxectos. Crea outros novos.</li> </ul>	Todas as avaliacións		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Emprega as diferentes ferramentas do entorno de programación</li> </ul>	3ª Avaliación	Elabora un programa sinxelo	Traballos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Coñece as extensións STL e como exportar arquivos a STL.</li> </ul>	1ª Avaliación	Coñece o significado dunha extensión STL e o proceso de exportar arquivos a este formato	Proba escrita Demostración
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza software de deseño CAD e modelado 3D para os planos.</li> </ul>	Todas as avaliacións	Realiza os planos dun prototipo mediante software CAD	Traballos prácticos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe con suficiente precisión o funcionamento dun sistema de impresión 3D</li> </ul>	2ª Avaliación	Coñece as partes dunha impresora 3D e o seu funcionamento	Proba escrita
<ul style="list-style-type: none"> <li>Deseña e imprimir os prototipos elaborados mediante sistemas de impresión 3D.</li> </ul>	Todas as avaliacións	Deseña e imprime un prototipo	Traballo na aula Probas prácticas
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elixe a técnica de impresión axeitada segundo materiais dispoñibles, modelo de impresión</li> </ul>	Todas as avaliacións	Coñece as técnicas de impresión e elixe a máis axeitada.	Traballo na aula Probas prácticas

### **CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO**

O alumnado será evaluado mediante procedementos prácticos tendo en conta a madureza á hora de traballar; a capacidade de resolución de problemas e a autonomía con que se desenvolven suporá un 80% da nota. A actitude de cara á materia será valorada cun 10% mentras que el comportamento tenr á un peso de outro 10%.



Haberá unha recuperación ordinaria en xuño e outra extraordinaria en Setembro que consistirán en levar a cabo un caso práctico dos desenvolvidos nal aula durante o curso.

### **Sistema de recuperación de avaliacións pendentes.**

As/os alumnas/os que suspendan unha avaliación por non acadar as competencias mínimas nos contidos prácticos, pediráselles a realización dunha actividade práctica na casa, a modo de proxecto técnico. Este traballo deberá ser presentado á profesora nas datas indicadas para as recuperacións. Ademais deberán entregar o caderno da materia completo.

O alumnado que suspenda a avaliación por non acadar as competencias mínimas nos contidos teóricos, realizarán un exame teórico – práctico nas datas indicadas para as recuperacións.

A nota final do alumno con algunha avaliación pendente, obterase facendo a media ponderada das notas obtidas en cada unha das avaliacións, incluíndo a suspenso, e da nota obtida no exame de xuño.

O alumnado que non supere a materia en xuño, poderá facelo na convocatoria extraordinaria de Setembro, da seguinte maneira:

Realización dun caderno de actividades durante o verán, que deberán entregar completo á profesora, o día do exame de setembro. Terá un valor máximo do 30%.

Realización dun exame práctico en Setembro, nas datas programadas a tal efecto. Terá un valor do 70%

Aquel alumnado que non superase o curso por ter o caderno da materia incompleto, entregarán un caderno de actividades realizado durante o verán, sendo esta a única proba exixida para recuperar a materia.

A nota final será a obtida da suma das notas anteriores coa ponderación correspondente

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES DEPARTAMENTO DE TECNOLOXÍA		
CURSO E MATERIA	ACTIVIDADE	TEMPORIZACIÓN
1º ESO IDENTIDADE DIXITAL	Charlas de expertos relacionadas cos contidos da materia	Todas as avaliacións en horario de clase
2º ESO TECNOLOXÍA	Saída ao parque experimental de Sotavento	3º Avaliación
4º ESO TECNOLOXÍA	Saída ao parque experimental de Sotavento en Xermade.	3º Avaliación
2º BAC IMAXE E SON	Visita a fotógrafa profesional, divulgadora e formadora. Visita emisora de radio. As dúas saídas a Vilalba, no mesmo día.	2ª Avaliación
	Visita a “Ficción Producciones”, en Santiago de Compostela	2ª Avaliación
TIC 4º ESO, 1º BAC E 2º DE BAC E IMAXE E SON 2º BAC	Saídas na hora de clase ao entorno do instituto para facer gravacións, fotos, entrevistas, etc	Todas as avaliacións

### AVALIACIÓN INICIAL

Levarase a cabo durante os primeiros días do curso unha avaliación inicial por medio de cuestionarios sinxelos sobre os contidos básicos da materia e/ou por medio de preguntas orais, para determinar o nivel de partida do alumnado, identificar as carencias, para unha adaptación do proceso de ensino aprendizaxe.

### MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

Propóñense as seguintes medidas:

#### Respecto aos contidos

- Limitar os contidos a aqueles imprescindibles que contribúen ao desenvolvemento de capacidades xerais: comprensión, expresión verbal e gráfica, resolución de problemas, busca e selección da información, aplicación de técnicas e utilización adecuada de ferramentas tomando as medidas oportunas de seguridade, traballo en grupo e comunicación cos demais.

- A selección de contidos terá en conta o posible grao de dificultade para poder atender aprioridades, distribuíndo o tempo e fixando uns mínimos para todo o grupo.

- Por outra banda deben contemplarse actividades complementarias para os alumnos/asmáis avanzados.

### **Respecto ás estratexias didácticas**

- As actividades de aprendizaxe serán variadas para que permitan diversos accesos ós contidos e con distintos graos de dificultade (por exemplo o uso do papel pautado ou enbranco para os debuxos a man alzada).

- Empregar materiais didácticos diversos.

- Contemplar distintas formas de agrupamento do alumnado adaptándose aos espazos da aula-taller, de xeito que permitan o traballo individual máis ou menos dirixido, de pequeno ou gran grupo con certos niveis de liberdade e autonomía.

### **Respecto á avaliación**

- Utilizar procedementos de avaliación inicial sinxelos e áxiles antes de realizar calquera proposta de traballo, ben sexa individual ou en grupo.

- Ter en conta non so os contidos conceptuais acadados polo alumno/a, senón tamén os procedementos e actitudes, as diferentes habilidades que se traballaron na aula-taller e os distintos grados de dificultade das tarefas propostas.

- As probas escritas serán adaptadas en tempo ou forma para aqueles alumnos/as con dificultades de comprensión e/ou expresión, así como a posibilidade de realizar probas orais.

- Ter en conta o punto de partida de cada alumno/a e o seu ritmo de aprendizaxe referido aos contidos seleccionados.

## AVALIACIÓN DA PRÁCTICA DOCENTE

ACTIVIDADE	INDICADORES DE LOGRO
Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planifica a práctica docente tendo en conta os estándares de aprendizaxe.</li> <li>• Realiza a temporización tendo en conta as horas asignadas á materia e a duración dunha sesión de traballo.</li> <li>• Selecciona e secuencia os contidos de maneira progresiva e tendo en conta os aspectos particulares de cada grupo.</li> <li>• Planifica as clases de maneira aberta e flexible.</li> <li>• Selecciona e elabora os materiais e recursos didácticos para desenvolver a práctica docente na aula-taller.</li> <li>• Prepara o material e guións das prácticas e proxectos que se desenvolverán na aula-taller.</li> <li>• Establece criterios, procedementos e instrumentos de avaliación correlacionados cos estándares de aprendizaxe</li> <li>• Coordínase co profesorado do propio departamento e doutros departamentos.</li> </ul>
Motivación do alumnado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dá a coñecer a planificación da práctica na aula-taller proporcionando unha visión de conxunto ao comezo de cada bloque de contidos e de cada sesión de traballo.</li> <li>• Establece canles de comunicación para que o diálogo sexa fluído dentro e fóra da aula-taller.</li> <li>• Proporciona ao alumnado o apoio necesario durante o proceso de ensino-aprendizaxe.</li> <li>• Desenvolve actividades de diversos tipos e características introducindo elementos novos e variados.</li> <li>• Fomenta un bo ambiente na aula-taller.</li> <li>• Promove a participación activa do alumnado.</li> <li>• Fai posible a realimentación na entrega e avaliación de prácticas e traballos.</li> <li>• Relaciona os contidos, os proxectos e as actividades cos intereses do alumnado.</li> <li>• Organiza a aula-taller para que o alumnado dispoña de espazo e recursos na realización de prácticas e proxectos.</li> <li>• Evita a repetición de proxectos a fin de introducir elementos novos e variados que motiven ao alumnado.</li> </ul>
Traballo na aula-taller	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza exemplos na introdución de novos contidos.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolve as dúbidas do alumnado.</li> <li>• Utiliza diferentes soportes durante as sesións de traballo.</li> <li>• Selecciona prácticas, proxectos e actividades en xeral que permitan alcanzar os estándares de aprendizaxe e a adquisición das competencias clave.</li> </ul>

ACTIVIDADE	INDICADORES DE LOGRO
<p>Avaliación do proceso de ensino-aprendizaxe</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza a avaliación inicial a fin de tomar as medidas individuais ou colectivas necesarias.</li> <li>• Analiza os procesos e os resultados das prácticas, proxectos, exercicios probas e actividades en xeral.</li> <li>• Establece medidas que permitan introducir melloras.</li> <li>• Fai posible a realimentación na entrega e avaliación de prácticas e traballos indicando os aspectos nos que o alumnado pode e debe introducir melloras.</li> <li>• Proporciona indicacións durante a realización do traballo práctico na aula-taller.</li> <li>• Supervisa de forma continua a resolución de exercicios e realización de tarefas que se desenvolven durante as sesións de traballo.</li> <li>• Favorece os procesos de autoavaliación.</li> <li>• Propón actividades complementarias para resolver problemas que xorden durante o proceso de ensino-aprendizaxe.</li> <li>• Establece con claridade os criterios de avaliación e de puntuación.</li> <li>• Informa ao alumnado e ás súas familias dos resultados obtidos.</li> </ul>

## **MECANISMOS DE REVISIÓN, AVALIACIÓN E MODIFICACIÓN DA PROGRAMACIÓN EN RELACIÓN COS RESULTADOS ACADÉMICOS E PROCESOS DE MELLORA**

Adicarase unha sesión, preferentemente a primeira do curso, a informar a todo o alumnado de cada un dos grupos, niveis e materias dasque se fai cargo este departamento, dos aspectos máis relevantes desta programación. Facendo fincapé na avaliación, os criterios de calificación e os mínimos esixibles. que, ademais, estarán dispoñibles para ser consultados para todos os membros da comunidade educativa que así no lugar designado pola dirección do centro

Ao rematar o curso o departamento reunirase para valorar os resultados dos diferentes cursos e grupos. Estudiarase se a maioría do alumnado acadou os obxectivos perseguidos nesta programación e, naqueles casos nos que non sexa así, comentarase de que forma se poderían mellorar, en opinión de cada membro, os aspectos dela que afectaron a eses resultados non desexados (contidos, temporización, recursos didácticos, etc). Tendo en conta esta reunión faranse, se fora necesario, os cambios pertinentes na programación do vindeiro curso académico.

Tamén se revisarán os obxectivos, contidos e estándares de aprendizaxe avaliábeis da presente programación en relación a novas realidades; en particular, intentando incorporar ao ámbito educativo, sempre que sexa posible, as novas tecnolóxicas que vaian xurdindo

### **Anexo: Adaptacións no suposto de docencia non presencial**

#### **Metodoloxía**

No contexto de formación en liña, esta tentará adaptarse no posible ás metodoloxías xa programadas para esta materia sempre prestando especial atención á retroalimentación necesarianestas circunstancias e apoiada nos materiais e recursos empregados.

Desde os primeiros días do curso o profesorado axudará ao alumnado a familiarizarse no manexo das ferramentas que se empregarán. Isto, promoverá, sen dúbida, a mellora nas capacidades de manexo das ferramentas entre o alumnado así como a súa autonomía persoal á hora de poñerse en comunicación co grupo e co docente.

Terase en conta en todo momento a diversidade da aula (diferentes ritmos de aprendizaxe, capacidades, intereses, entre outros), polo que, ademais das

actividades de ensinanza/aprendizaxe ordinarias, poderán realizarse actividades de ampliación ou reforzo.

### **Materiais e recursos metodolóxicos**

- Pre-requisito: É de todo imprescindible que o alumnado dispoña na súa casa dun equipo informático e conexión a internet axeitada, ben da súa propiedade ou aportada pola Consellería de Educación.
- Plataforma de comunicación e de traballo telemática. Empregarase preferentemente a aula virtual do centro

As tarefas entréganse a través da aula virtual.

Cada tarefa incluírá instrucións, indicacións relativas á entrega, recursos.

A corrección das tarefas realizarase na aula virtual.

- Materiais e recursos didácticos dixitais ofrecidos por editoriais, sitios de internet especializados, publicacións, plataformas de formación en liña, materiais de elaboración propia do profesorado, etc. Poden ser xogos, vídeos, audios, fotografías, cuestionarios, animacións, presentacións, monografías, documentais, simuladores, revistas dixitais, catálogos...

### **Procedementos e instrumentos de avaliación**

Prevalecen:

- Probas específicas telemáticas.
- Portafolio dixital coas tarefas (na plataforma telemática), Valoraranse especialmente nas producións:
  - Grao de consecución das actividades propostas
  - Grao de implicación e a actitude na realización das tarefas: entrega regular e respecto escrupuloso aos prazos de entrega.

## Probas telemáticas

No caso de realizar probas telemáticas o alumnado deberá seguir as indicacións que marque o profesorado.

Con carácter xeral:

- O alumnado deberá participar na reunión planificada na plataforma Cisco Webex (ou similar).
- Para verificar a identidade dos participantes a cámara e o micrófono deberán estar conectados.
- Calquera dúbida durante a realización da proba será atendida na plataforma de videoconferencia.
- Durante a realización da proba deberán respectarse as seguintes normas:
  - O/a alumno/a deberá permanecer só/soa nunha habitación.
  - O/a alumno/a deberá ter a cámara e o micrófono acendidos en todo momento.
  - O/a alumno/a atenderá en calquera momento ás peticións por parte do profesor/a para comprobar que se encontra só/soa mostrando coa cámara o espazo no que se atopa e/ou a pantalla do ordenador.

Se non se cumpren estas normas a proba quedará anulada.

En caso de ter problemas de conexión no día da proba o alumno/a debe poñerse inmediatamente en contacto co centro (vía telefónica) para comunicar a incidencia e que non sexa considerado/a non presentado á proba.

Non se admitirán probas entregadas despois da hora de remate sinalada polo profesor/a.

Os intentos de engano, fraude, copia (parcial ou total) ou uso de dispositivos electrónicos non permitidos en calquera das probas implicarán automaticamente a anulación da proba.



## **Criterios de cualificación**

No caso de combinación de ensino presencial e non presencial seguirase o establecido nas programacións didácticas de cada materia no relativo a criterios de cualificación..

## **Comunicación coas familias**

De ser necesario, empregarase:

- preferentemente a aplicación Abalar Móbil
- correo electrónico particular do pai, nai ou titor legal
- chamada telefónica