

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36020301	IES de Meaño	Meaño	2023/2024

## Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Educación Dixital	3º ESO	3	105

## Réxime

Réxime xeral-ordinario

<b>Contido</b>	<b>Páxina</b>
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	4
3.1. Relación de unidades didácticas	5
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	5
4.1. Concrecións metodolóxicas	9
4.2. Materiais e recursos didácticos	9
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	10
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	10
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	11
6. Medidas de atención á diversidade	11
7.1. Concreción dos elementos transversais	11
7.2. Actividades complementarias	12
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	13
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	14
9. Outros apartados	14

## 1. Introducción

A educación dixital desenvolve un papel fundamental na sociedade actual porque proporciona un conxunto de coñecementos e de técnicas que permiten satisfacer as necesidades individuais e colectivas. Neste sentido, esta materia achégalle ao currículo a capacidade de analizar e redeseñar a relación entre os dispositivos tecnolóxicos e as necesidades sociais, ámbito no que a innovación e a constante renovación que lle son propias dotan esta materia dunha gran relevancia educativa. Na resolución de problemas con ferramentas dixitais conxúganse, ademais da innovación, elementos como o traballo en equipo ou o carácter emprendedor, que son imprescindibles para formar unha cidadanía autónoma e competente. Ademais, o coñecemento das tecnoloxías da información proporciona unha imprescindible perspectiva científico-tecnolóxica sobre a necesidade de construír unha sociedade formada por unha cidadanía crítica con respecto ao que acontece arredor dela.

Como noutras materias que tratan aspectos tecnolóxicos, nesta intégranse coñecementos de carácter matemático e científico, ademais de que é frecuente que as ferramentas dixitais se utilicen para resolver problemas específicos doutras disciplinas. Polo tanto, un enfoque interdisciplinar favorecerá a conexión con outras materias e mesmo con diversos temas de actualidade.

A contribución desta materia ao desenvolvemento das competencias clave dependerá en gran medida do tipo de actividades; é dicir, da metodoloxía empregada. Neste sentido, a comunicación lingüística desenvolverase na medida en que o alumnado adquiera e utilice un vocabulario técnico preciso, elabore programas e documentos, explique conceptos ou elabore e expoña información.

A competencia matemática e as competencias básicas en ciencia, tecnoloxía e enxeñería poden alcanzarse configurando e administrando máquinas e sistemas operativos, aplicando técnicas de tratamento e almacenamento de datos ou asumindo hábitos seguros no contexto das redes de comunicación, competencias que tamén se favorecen analizando o funcionamento de programas, aplicacións e sistemas operativos, ou mediante a análise e a valoración das

repercusións dos hábitos sociais en internet.

A competencia dixital, que é a específica desta materia, desenvolverase co emprego constante das ferramentas dixitais para procurar e almacenar información, obter e presentar datos, simular sistemas, así como na elaboración de programas ou utilidades informáticas que sirvan para resolver problemas.

Para que o alumnado poida aprender a aprender, as actividades deben permitir que tome decisións cun certo grao de autonomía, que organice o proceso da propia aprendizaxe e que aplique o aprendido a situacións cotiás das que poida avaliar os resultados. Do mesmo xeito, as competencias sociais e cidadá alcanzaranse procurando que o alumnado traballe en equipo, interactúe con outras persoas de forma democrática, e respecte a diversidade e as normas, reflexionando sobre a súa pegada dixital e analizando a interacción entre o desenvolvemento da dixitalización e os cambios socioeconómicos e culturais que produce.

O sentido de iniciativa e espírito emprendedor conséguense nesta materia a través do deseño, da planificación e da xestión de proxectos informáticos sinxelos, ao transformarse as ideas propias en programas ou en documentos.

A conciencia e as expresións culturais reflíctense na análise da influencia dos fitos técnicos da dixitalización en distintas culturas e no seu desenvolvemento e progreso.

En resumo, esta materia ofrece un inmenso potencial para axudar a comprender o contorno social e para desenvolver un conxunto de competencias relacionadas tanto co contexto profesional como coas formas que a participación cidadá está a adoptar no contexto da dixitalización e que afectan por igual os ámbitos social e do desenvolvemento persoal.

A materia de Educación Dixital trata de achegarlle ao alumnado as habilidades necesarias para adaptarse aos cambios no ámbito dixital. Deste xeito, estrutúrase en catro bloques: «Dispositivos dixitais e sistemas operativos», «Creación e edición de información e contidos dixitais», «Pensamento computacional» e «Ética e seguridade dixital», os cales tratan aspectos moi relacionados entre si, que son necesarios para que o alumnado poida desenvolverse con soltura e seguridade nos ámbitos profesional e persoal.

O bloque de «Dispositivos dixitais e sistemas operativos» afonda en aspectos de configuración básica e organización da información nos diferentes dispositivos dixitais cos que as persoas usuarias deben familiarizarse para utilizar computadores e aplicacións así como outros dispositivos hoxe imprescindibles (teléfonos intelixentes, tabletas, etc.). Tamén aborda as posibilidades de conectividade das ferramentas dixitais para a xestión da información e a comunicación na Rede.

O bloque de «Creación e edición de información e contidos dixitais» trata os aspectos que poden necesitarse para producir documentos e difundilos, ademais dalgúns temas relacionados co soporte das publicacións, como son o tratamento de datos, a xeración de informes e a incorporación de elementos gráficos e audiovisuais nos documentos. Incídese na importancia das ferramentas que permitan o traballo colaborativo na Rede. Preténdese utilizar unha metodoloxía práctica que permita a adquisición de coñecementos, destrezas e actitudes que permitan a creación e

reutilización de contidos dixitais, mantendo unha actitude crítica coa información e de respecto cos dereitos de autor e a propiedade intelectual. Finalmente, búscase a obtención de habilidades para comunicar e publicar os contidos creados cunha actitude de participación e respecto.

O bloque «Pensamento computacional» afonda no proceso de resolución de problemas cotiáns mediante o uso dos conceptos fundamentais da programación, para deseñar programas que permitan dar solucións a problemas do mundo real e que, ao tempo, poidan ser usados no mundo de Internet. Preténdese, polo tanto, que o alumnado mellore a súa competencia á hora de desenvolver aplicacións para resolver problemas, desde unha actitude emprendedora, creativa e ética.

Finalmente, o bloque «Ética e seguridade dixital» introduce o alumnado na importancia da competencia dixital na sociedade actual. Busca que o alumnado coñeza e poña en práctica medidas preventivas para facerlles fronte aos posibles riscos e ameazas aos que os dispositivos, os datos e as persoas están expostos nun mundo no que se interactúa constantemente en contornas dixitais. Pon especial énfase en facer consciente o alumnado da importancia de coidar a identidade, a reputación, a privacidade dos datos e a pegada dixital que se deixa na rede. Abordaranse, polo tanto, problemas como o ciberacoso, a suplantación de identidades, os contidos inadecuados e o abuso nos tempos do uso das tecnoloxías, asuntos, todos eles, que poden supoñer ameazas para o benestar psicolóxico do alumnado. Trátase, en fin, dun bloque de natureza eminentemente actitudinal dirixido a promover estratexias que lle permitan ao alumnado tomar conciencia desta realidade e xerar actitudes de prevención e protección, á vez que promover o respecto polos demais.

## 2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Utilizar dispositivos dixitais, identificando os elementos que os compoñen e a súa función no conxunto, configurando as súas características en función das necesidades persoais e mediante diferentes medios dixitais para poder organizar a información dun xeito eficaz.				2			3	
OBX2 - Organizar, deseñar e producir información dixital de forma individual e colectiva utilizando as ferramentas máis adecuadas para a súa publicación e difusión facendo un uso responsable e ético das tecnoloxías aplicadas.	3	2-3	4	1-2-3	3-4	1-2-3-4	3	4
OBX3 - Desenvolver algoritmos e aplicacións informáticas en distintas contornas, aplicando os principios do pensamento computacional para crear solucións a problemas concretos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.				5	5			
OBX4 - Xestionar e protexer a pegada dixital aplicando medidas preventivas para identificar e reaccionar ante riscos e ameazas ao benestar persoal, facendo un uso responsable e ético da información e a comunicación dixital.	2	3	5	3-4	1-2-5	2-3	1	

### Descrición:

### 3.1. Relación de unidades didácticas

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

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Dispositivos dixitais e sistemas operativos.	5

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	Identificar os elementos que configuran un equipamento informático e a súa función no conxunto.	TI	100
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Configurar un sistema operativo en función das súas necesidades persoais.		
CA1.3 - Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.	Organizar a información de maneira segura e eficaz.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arquitectura de computadores: elementos, montaxe e configuración.</li> <li>- Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización.</li> <li>- Almacenamento da información: operacións básicas de organización e copias de seguridade.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
2	Creación e edición de documentos de texto.	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Producir documentos con aplicacións ofimáticas, incorporando gráficos, aplicando estilos e formatos e índices interactivos.	TI	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital.</li> <li>- Procesos de produción de documentos con aplicacións ofimáticas e de deseño gráfico. Maquetación, aplicación de estilos e formatos. Índices interactivos. Importación de imaxes e gráficos.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
3	Creación e edición de de follas de cálculo.	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Realizar operacións básicas en follas de cálculo. Crear gráficos.	TI	100

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

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

UD	Título da UD	Duración
4	Creación e edición de presentacións dixitais.	15

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Crear presentacións dixitais, integrando elementos multimedia.	TI	100

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

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

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
5	Creación e edición de imaxe dixital.	15

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Identificar os formatos de arquivos máis utilizados e realizar tratamento básico de imaxe dixital.	TI	100

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital.</li> <li>- Procesos de produción de documentos con aplicacións ofimáticas e de deseño gráfico. Maquetación, aplicación de estilos e formatos. Índices interactivos. Importación de imaxes e gráficos.</li> <li>- Tratamento básico da imaxe dixital.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
6	Creación e publicación de contidos na rede	15

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

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

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

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

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
7	Pensamento computacional: programación	20

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	Utilizar unha contorna de programación gráfica.	TI	100
CA3.2 - Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles.		

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

<b>Contidos</b>
- Utilización de estruturas básicas de programación.
- Uso de datos. Constantes e variables.
- Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para computadores e/ou dispositivos móbiles mediante contornas de programación gráfica.

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
8	Ética e seguridade dixital.	5

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



Crterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet, configurando as condicións de privacidade das redes sociais e en espazos virtuais de traballo.	Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet.	TI	100
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	Xestionar contrasinais.		
CA4.3 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións e valorando o benestar persoal e colectivo.	Identificar situacións que representan unha ameaza na rede.		
CA4.4 - Valorar a importancia da protección dos dereitos de autoría, utilizando aplicacións, datos e creacións dixitais de terceiros de xeito ético, respectando as licenzas de utilización.	Usar recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguridade de dispositivos. Xestión de contrasinais.</li> <li>- Recursos para a protección da información e datos persoais, da identidade e dos contidos dixitais. Configuración en espazos virtuais de traballo.</li> <li>- Seguridade na saúde física e mental: aplicacións ou medidas que deben adoptarse fronte aos riscos e ameazas ao benestar persoal. Opcións de resposta. Situacións de violencia e de risco na Rede.</li> <li>- Uso de recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.</li> </ul>

#### 4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia de Educación Dixital desenvolverase por proxectos, é dicir, ao comezo de cada unha das unidades didácticas proporanse unha serie de obxectivos/tarefas que o alumnado, de forma individual ou colectiva, ten que realizar nun tempo determinado.

Dotarase ao alumnado de diferentes recursos para que poida dirixir a súa propia aprendizaxe, fomentando así a competencia de aprender a aprender. Así, a función do profesorado será orientar e resolver aquelas dúbidas que o alumnado non sexa capaz de resolver por si mesmo.

Todos os recursos, así como os descritores das tarefas a realizar, facilitaranse a través dunha contorna virtual de aprendizaxe (CLASSROOM, EDIXGAL, AULA VIRTUAL, etc.) As distintas tarefas que terá que realizar o alumnado, entregaranse e serán avaliadas e cualificadas tamén nesa contorna virtual de aprendizaxe.

Os temas máis prácticos, dende o punto de vista do HARDWARE, realizaranse nunha aula-obradoiro onde o alumnado poderá manexar computadores e aprender así a aprender súa estrutura básica.

#### 4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Ordenador persoal - dispositivos dixitais
Software de uso xeral (sistema operativo, ofimática...) e de uso específico (editores de arquivos audiovisuais, simuladores, entornos de programación...). En todo caso e salvo que non sexa posible, utilizarase software libre.

Materiais e recursos de creación propia e recursos educativos abertos.

Aula virtual do centro ou do plan Edixgal.

Cada alumno/a tendrá acceso en todas as clases a un ordenador, no que se atopen instalados todos os programas informáticos necesarios e terá tamén conexión de Internet. Tamén cada alumno/a terá acceso aos dispositivos dixitais necesarios para o seguimento das unidades didácticas propostas.

### 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

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

### 5.2. Criterios de cualificación e recuperación

#### Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	5	15	15	15	15	10	20	5	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100	100	100	100	100	100

#### Criterios de cualificación:

A cualificación de cada unha das 3 avaliacións do curso, virá dada pola media ponderada das cualificacións das unidades didácticas desenvolvidas na avaliación. A ponderación establecerase en base aos pesos otorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación.

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

Cálculo da nota final: Nota final = 35% da 1ª avaliación + 35% da 2ª avaliación + 30% da 3ª avaliación.

#### Criterios de recuperación:

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

Nas 3 últimas semanas do curso, o alumnado que o precise, deberá realizar tarefas e probas obxectivas de recuperación no ordenador daquelas unidades didácticas que non superase no seu momento.

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

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

O alumnado que curse 4º de ESO pero teña a materia de Educación Dixital de 3º ESO pendente de superar, ao non tela superado no ano anterior deberán de realizar as seguintes actividades :

Realización e entrega periódica, de actividades relativas ás unidades didácticas do curso.

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

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

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

- Para o cálculo da cualificación da materia pendente, terase a seguinte consideración: Media aritmética das probas obxectivas parciais realizadas no ordenador 50% da cualificación. Actividades realizadas ao longo do curso 50% da cualificación.

- No caso de que o alumno ou alumna non supere a materia deste xeito poderá realizar unha proba obxectiva final no ordenador en data por definir. Esta proba abranguerá os contidos de toda a materia. En tal caso, darase por superada a materia nesta proba cando a cualificación sexa igual ou superior a 5.

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

### 6. Medidas de atención á diversidade

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

- Aplicación dos protocolos educativos específicos (TEA, TDAH, etc.) ao alumnado que o requira.

- Adecuación da organización e xestión da aula ás características do alumnado.

- Adaptación dos tempos, instrumentos ou procedementos de Avaliación.

- Reforzo educativo e apoio con profesorado do departamento

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

- Adaptacións curriculares

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

### 7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Comprensión de lectura.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita.	X		X		X	X		X
ET.3 - Comunicación audiovisual.		X	X		X	X	X	X
ET.4 - Competencia dixita.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial.			X	X	X	X	X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico.							X	X
ET.7 - Educación emocional e en valores.						X		X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.8 - Igualdade de xénero.						X	X	
ET.9 - Creatividade.		X	X	X	X	X	X	X
ET.10 - Educación para a saúde								X
ET.11 - Formación estética.		X	X	X	X	X	X	X
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable	X							X
ET.13 - Respecto mutuo e cooperación entre iguais.						X		

### Observacións:

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

Expresión oral e escrita: resolución das tarefas de clase e elaboración de documentación. Farase maior fincapé no uso do vocabulario e a linguaxe técnica, tamén traballarase técnicas de comunicación de ideas.

Comunicación audiovisual: presentación de proxectos mediante creacións audiovisuais.

Competencia dixital: intrínseca aos contidos propios da materia.

Emprendemento social e empresarial: desenvolvemento de proxectos.

Espírito crítico e científico: procura de información e a investigación nas tarefas e proxectos.

Educación emocional e en valores: contidos sobre seguridade na rede e benestar dixital. O desenvolvemento de proxectos fomentará o traballo en equipo.

Igualdade de xénero: buscarase o reparto axeitado de roles no traballo colaborativo en grupos á hora de desenvolver proxectos, evitando nos proxectos os nesgos de xénero, e aplicando criterios de igualdade.

Creatividade: desenvolvemento de proxectos.

Educación para a saúde: Contidos relacionados co benestar dixital, tan importante para conservar a saúde emocional na actualidade.

Formación estética: deseño e presentación dos traballos e proxectos.

Educación para a sostibilidade e o consumo responsable: contidos sobre tecnoloxía sostible, respecto pola propiedade intelectual na elaboración de contidos e aplicación de criterios de sostibilidade.

Respecto mutuo: contidos relacionados coa etiqueta dixital. Este respecto e a cooperación entre iguais serán fundamentais no traballo en equipo no desenvolvemento de proxectos.

## 7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Saídas didácticas relacionadas coa materia.	Saídas didácticas relacionadas coa materia.		X	X

### Observacións:

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

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

Para cada actividade complementaria indicaranse as seguintes características:

- Obxectivos - Profesorado responsable.
- Alumnado participante.
- Datas e lugar de celebración.
- Repercusións económicas.

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

<b>Indicadores de logro</b>
A secuencia de unidades ao longo do curso é adecuada.
O desenvolvemento da programación axústase á temporalización prevista.
O tempo previsto para as prácticas de laboratorio é suficiente.
Hai coordinación co profesorado doutros departamentos con contidos relacionados coa materia.
Considerar actividades que introduzan a unidade (lecturas, vídeos, diálogos, etc.).
Os materiais e recursos empregados son adecuados para motivar o alumnado.
Relacionar a aprendizaxe con aplicacións reais ou son a súa finalidade.
Foméntase a participación activa do alumnado na clase.
Os contidos e actividades están relacionados cos intereses do alumnado.
Infórmase ao alumnado dos avances realizados e das dificultades atopadas.
Antes de pasar a unha nova unidade, faise un resumo coas ideas fundamentais comentadas.
Cando se introducen novos contidos, relaciónanse, se é posible, cos xa coñecidos; intercálanse preguntas explicativas, exemplos, etc.
Os contidos desenvólvense con orde e organizados.
Mantense unha comunicación fluída co alumnado.
Aplícanse as medidas necesarias para atender a diversidade na aula.
Aplícanse medidas específicas de atención ao alumnado con necesidades específicas de apoio educativo.
As actividades de ideas previas son eficaces para coñecer os coñecementos previos do alumnado e adaptar a metodoloxía docente.
As actividades propostas permiten a adquisición de estándares de aprendizaxe e competencias clave.
As actividades propostas permiten traballar os elementos transversais.
Propóñense actividades grupais e individuais.
Propóñense actividades de reforzo para facilitar a adquisición de obxectivos cando estes non fosen suficientemente acadados.

As actividades de nivel superior propóñense cando os obxectivos foron suficientemente acadados.
As actividades propostas contribúen significativamente ao proxecto lector.
As actividades contribúen significativamente ao desenvolvemento das TIC.
Os traballos e actividades son corrixidos e explicados de forma periódica e danse pautas para mellorar a aprendizaxe do alumnado.
Os criterios de avaliación axústanse ao nivel que deben alcanzar os alumnos.
Os criterios de recuperación axústanse ao nivel que deben alcanzar os alumnos.
Os instrumentos de avaliación empregados son útiles, eficaces e adecuados.
Infórmase ás familias do alumnado da súa evolución.

### **Descrición:**

Ademais do proceso de aprendizaxe do alumnado, tamén se avaliará a práctica docente, para o que se establecerán indicadores de logro, cun claro obxectivo de axuste e mellora. Esta avaliación realizarase mediante unha serie de indicadores de logro con tres niveis de adecuación (3: nivel alto; 2: nivel suficiente; 1: nivel baixo). A finalidade desta metaavaliación é coñecer o grao de adecuación de todos os elementos que articulan esta programación didáctica para o fin para o que foron propostos. Se os resultados non son os esperados, modificaranse aqueles elementos que sexan necesarios para mellorar o proceso de ensino-aprendizaxe.

### **8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora**

O seguimento da programación realizarase periodicamente nas distintas reunións de departamento, e a través do apartado de "Seguimento" da aplicación Proens.

Para cada UD comprobaranse as datas de inicio e final, a correspondencia entre sesións previstas e realizadas e o grado de cumprimento do programado para a unidade.

No caso de detectar problemas realizaranse as propostas de mellora e correccións necesarias.

Ao remate do curso realizarase unha avaliación da programación mediante unha táboa de cotexo, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

Na última semana do curso realizarase entre o alumnado unha avaliación da actividade docente, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

### **9. Outros apartados**