

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15005257	IES Ramón Menéndez Pidal	A Coruña	2023/2024

## Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Bacharelato	Tecnoloxías da Información e da Comunicación II	2º Bac.	4	116

## Réxime

Réxime xeral-ordinario

<b>Contido</b>	<b>Páxina</b>
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	5
4.1. Concrecións metodolóxicas	9
4.2. Materiais e recursos didácticos	9
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	9
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	9
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

O IES Ramón Menéndez Pidal é un centro moi activo, é frecuente a participación en proxectos de formación e en programas de innovación como a rede de Polos creativos. IES Ramón Menéndez Pidal- Zalaeta está no programa de Polos Creativos da Consellería de educación, con participación do Club de ciencia e Tecnoloxía Zalatecno, e colaboración dos CEE María Mariño, CEE Ntra Sra de Lourdes (Aspronaga), CEE Elviña (Aspanaes) e as entidades ASPACE Coruña, Fundación ONCE e Agrupación astronómica coruñesa IO ademais da Universidade de A Coruña (CITIC). Estar na rede de Polos Creativos e contar con Club de Ciencia e Tecnoloxía repercute directamente nas materias do departamento de Tecnoloxía, nas actividades e na dotación. O club de Ciencia e Tecnoloxía Club de ciencia e Tecnoloxía Zalatecno, supón: -organización de charlas, actividades e obradoiros no centro, como a Semana 11f (entorno a visibilidade da muller e a nena en ciencia e tecnoloxía) ou a Code Week con ampla participación de docentes e alumnado. -preparación de proxectos co alumnado e presentación en eventos e/ou concursos (Galiciencia, Imaxina, Robótica, Invento en galego, Poliedros, Maker Faire etc) -Presentación en eventos das nosas prácticas a docentes, familias e público xeral (Día da Ciencia na rúa, Ciencia en acción, Maker Faire, Xornada Polos creativos, Galiciencia, etc). -colaboración con entidades próximas coma os Museos científicos coruñeses, Igaciencia, Universidade de A Coruña, etc. -coordinación de actividades con outras áreas e docentes. -A divulgación das actividades e dos nosos proxectos con publicacións nas webs, nas redes (@zalatecno en instagram, @tecnozala en twitter), ademais de nas do propio centro e nas das entidades colaboradoras.

Na sociedade actual na que vivimos xorde a necesidade dunha alfabetización dixital que nos permita dominar tanto a linguaxe propia destas tecnoloxías coma o manexo seguro das mesmas. A materia de Tecnoloxías da Información e da Comunicación debe ir máis alá tratando que o alumnado desenvolva as competencias necesarias que lle permitan acceder con autonomía, capacidade de adaptación e autoaprendizaxe permanente no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, de xeito que consiga estar preparado para atender ás demandas deste campo de tan rápida evolución. A materia procurará educar ao alumnado na interacción co entorno dixital, cada vez máis presente na nosa sociedade, dun xeito crítico, ético e respectuoso cos demais. Non se poden esquecer os riscos derivados desta interacción, polo que o alumnado desenvolverá técnicas para preservar tanto a súa seguridade, coma a dos equipos e datos cos que traballa.

A proposta da materia contribuirá a desenvolver as competencias do alumnado, facendo que se enfrente a casos e situacións prácticas o máis semellantes posibles á vida cotiá. Deste xeito, potenciáranse as competencias relacionadas coa comprensión e a expresión utilizando ferramentas dixitais para procurar e analizar información, así como para elaborar documentación e presentar os logros conquistados. A resolución de problemas concretos utilizando a programación permitirá fortalecer as competencias matemática e en ciencia, tecnoloxía e enxeñería. O alumnado profundizará nas técnicas de comunicación audiovisual, imprescindible na sociedade actual, e mellorando a competencia en conciencia e expresión culturais.

As tecnoloxías da información e da comunicación están directamente vencelladas ás destrezas e habilidades esenciais relacionadas coa competencia emprendedora. A metodoloxía activa proposta, vai permitir transformar as ideas en produtos finais, de modo que, a través da aplicación das aprendizaxes traballadas e de estratexias persoais e grupais se consiga a resolución, con éxito, dos problemas e situacións propostas. A materia dota ao alumnado, ademais, de habilidades que están moi recoñecidas e valoradas no mundo laboral actual, nun campo, o das tecnoloxías da información e da comunicación, que supón unha das liñas profesionais con máis perspectivas de futuro.

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

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Entender o papel principal das tecnoloxías da información e da comunicación na sociedade actual e o seu impacto nos ámbitos social, económico e cultural para deseñar e planificar solucións a un problema ou necesidade de forma eficaz e innovadora.	1-2-3	3	1-2	1-2	31-40	1	1-2-3	

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX2 - Seleccionar, usar e combinar múltiples aplicacións informáticas para crear producións dixitais que cumpran uns obxectivos complexos, incluíndo a recollida, a análise, a avaliación e a presentación de datos e información, así como o cumprimento duns requisitos de usuario.	1-3		4	2-3-5				
OBX3 - Desenvolver e depurar aplicacións informáticas, analizando e aplicando os principios da programación para crear solucións a problemas concretos de maneira creativa.			1-2-4	2-3	31-40		1-2-3	
OBX4 - Crear proxectos audiovisuais de maneira creativa utilizando os recursos técnicos necesarios e aplicando os principios da linguaxe audiovisual.	2-3	2-3		2-5	11	1	1-2-3	31-32
OBX5 - Usar os sistemas informáticos e de comunicacións de forma segura, responsable e respectuosa, protexendo a identidade online e a privacidade, recoñecendo contido, contactos ou condutas incorrectas e sabendo como informar ao respecto.	1-2-3		2-5	3-5	11-12	1-3		

#### Descrición:

### 3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Seguridade, benestar e cidadanía dixital	Xestión de riscos e seguridade na rede. Sinatura dixital. Propiedade intelectual dos recursos dixitais.	15	12	X		
2	Linguaxe HTML e CSS e Ferramentas de interacción virtual	Estructuras básicas da linguaxe HTML e CSS. Adaptación dunha web ou blog.	15	12	X		
3	Programación	Introdución á programación orientada a obxectos. Desenvolvemento de aplicacións. Introdución a Git.	20	32	X	X	
4	Automatización de tratamento de datos	Automatización de datos en follas de cálculo e/ou bases de datos.	5	8		X	
5	Creación e edición de pezas audiovisuais	Elaboración de recursos audiovisuais. Axustes en imaxes dixitais fixas. Realización de efectos visuais (VFX) na edición de vídeo.	20	22		X	
6	Proxecto dixital	O alumnado elixirá profundizar nos	25	30			X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
6		contidos dos bloques de Programación ou de Audiovisuais á vez que desenvolve o proxecto dixital.	25	30			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Seguridade, benestar e cidadanía dixital	12

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Identificar situacións que representan unha ameaza na rede	PE	30
CA5.2 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet configurando as condicións de privacidade das redes sociais e dos espazos virtuais de traballo.	Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet	TI	70
CA5.3 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría	Respetar as licenzas e dereitos de autoría		
CA5.4 - Coñecer diferentes métodos de identificación persoal e certificación na rede.	Coñecer diferentes métodos de identificación persoal e certificación na rede		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xestión de riscos e seguridade da información.</li> <li>- Ciberseguridade: clases de ataques e mecanismos de protección e defensa.</li> <li>- Conectividade de redes locais de forma segura a internet.</li> <li>- Protocolos seguros de interconexión.</li> <li>- Uso e creación de recursos dixitais respectando a propiedade intelectual.</li> <li>- Certificados dixitais e autoridades de certificación. Sinatura dixital.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
2	Linguaxe HTML e CSS e Ferramentas de interacción virtual	12

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.3 - Crear contidos de interacción virtual en espazos de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Crear contidos de interacción virtual en espazos de comunicación	PE	40
CA2.1 - Analizar e comprender a estrutura dunha contorna web respectando a autoría.	Comprender a estrutura dunha contorna web	TI	60

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análise de estruturas básicas da linguaxe HTML e CSS. Configuración e adaptación dunha web ou blog.</li> <li>- Ferramentas de interacción virtual para a aprendizaxe na rede.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
3	Programación	32

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA3.1 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles ou web dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Programar aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles ou web dando solución a problemas definidos	PE	50
CA3.2 - Utilizar contornas de programación para deseñar programas que resolvan problemas concretos.	Utilizar contornas de programación para deseñar programas	TI	50
CA3.3 - Utilizar plataformas de desenvolvemento colaborativo de software.	Utilizar plataformas de desenvolvemento colaborativo de software.		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción á programación orientada a obxectos: clases, obxectos, atributos e métodos.</li> <li>- Desenvolvemento de aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles e/ou webs.</li> <li>- Uso básico dunha contorna de desenvolvemento: edición de programas e xeración de executables.</li> <li>- Proceso de detección de erros e depuración con axuda de contornas integradas de desenvolvemento. Probas, optimización e validación.</li> <li>- Plataformas de desenvolvemento colaborativo. Introducción a Git.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
4	Automatización de tratamento de datos	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Automatizar operacións de tratamento de datos con folla de cálculo e/ou bases de datos mediante creación de macros e/ou aplicacións.	Automatizar operacións de tratamento de datos	PE	100

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

Contidos
- Automatización do tratamento de datos con folla de cálculo e/ou bases de datos: creación de macros e/ou aplicacións para resolver problemas reais.

UD	Título da UD	Duración
5	Creación e edición de pezas audiovisuais	22

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.5 - Crear e integrar unha composición de efectos visuais (VFX) a través de técnicas dixitais no proceso de posproducción dun proxecto audiovisual de maneira creativa.	Crear unha composición de efectos visuais (VFX)	PE	15
CA4.1 - Captar e corrixir imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Corrixir imaxes fixas	TI	85
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos utilizados nas producións audiovisuais, aplicando as técnicas de linguaxe audiovisual que garanten o mantemento da continuidade narrativa.	Analizar os recursos expresivos utilizados nas producións audiovisuais.		
CA4.3 - Gravar pezas audiovisuais aplicando técnicas de captación de imaxes fotográficas, de vídeo e son, mediante os recursos e medios técnicos da linguaxe audiovisual.	Gravar pezas audiovisuais mediante os recursos e medios técnicos da linguaxe audiovisual.		
CA4.4 - Editar e exportar pezas audiovisuais na liña de tempo dun programa de edición, realizando transicións, elaborando títulos e subtítulos, e sincronizando a imaxe co son.	Editar e exportar pezas audiovisuais na liña de tempo dun programa de edición.		

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

Contidos
- Axustes da imaxe fixa: balance de brancos, contraste, brillo e saturación. Corrección de cor. Correccións perspectivas.

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceptos espaciais da imaxe: posta en escena, campo e fóra de campo.</li> <li>- Elementos específicos da posproducción: transicións, efectos dixitais e sonorización.</li> <li>- Recursos específicos de linguaxe sonora. Procura e elaboración de recursos sonoros para produtos audiovisuais.</li> <li>- Elaboración de títulos e subtítulos.</li> <li>- Realización de efectos visuais (VFX) na edición de vídeo.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
6	Proxecto dixital	30

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	PE	60
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Documentar un proxecto dixital.		
CA1.1 - Definir problemas ou necesidades expostas para o desenvolvemento dun proxecto dixital, buscando e contrastando información de maneira crítica e segura e avaliando a súa fiabilidade.	Definir problemas ou necesidades expostas para o desenvolvemento dun proxecto dixital.	TI	40
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital.		
CA1.5 - Abordar a xestión do proxecto de forma creativa, fomentando o traballo en equipo e aplicando estratexias e técnicas colaborativas axeitadas, así como métodos de investigación para a súa ideación máis eficaz, accesible e innovadora posible.	Abordar a xestión do proxecto de forma creativa, fomentando o traballo en equipo.		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño creativo de proxectos.</li> <li>- Estratexias de procura crítica de información.</li> <li>- Estratexias, técnicas e marcos de desenvolvemento dun proxecto en diferentes contextos e as súas fases.</li> <li>- Documentación de proxectos.</li> <li>- Comunicación de información e de contidos dixitais en diferentes plataformas.</li> </ul>



#### 4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia debe afrontarse cunha metodoloxía a base de traballos prácticos e cun enfoque competencial do currículo que potencie a aprendizaxe significativa do alumnado.

Estas actividades prácticas facilitarán mellorar as destrezas para escoller e utilizar as ferramentas máis axeitadas para producir materiais dixitais de diversos tipos, así como crear aplicacións que resolvan problemas concretos.

Os traballos prácticos estarán deseñados para favorecer a capacidade de aprender por si mesmos e promoverán o traballo en equipo. O profesor/a servirá de guía desde tarefas sinxelas ata proxectos máis complexos que permitan o seu logro e a satisfacción do alumnado.

Na realización de todos os traballos prácticos farase fincapé no respecto polas licenzas e dereitos de autor.

A difusión dos contidos dixitais creados en plataformas dixitais promoverá a liberdade de expresión e o respecto polos demais aplicando as normas da etiqueta dixital.

En todo momento do curso o alumnado implicarase no mantemento da seguridade, tanto da súa persoa como da información e dos equipos cos que traballa.

Realizarase un proxecto final baseado en programación ou na creación de contidos audiovisuais. Esta actividade permite que a materia sexa flexible e adaptable aos diferentes intereses e motivacións do alumnado, de xeito que poda ter un enfoque máis técnico ou máis artístico-creativo segundo o grupo de alumnado.

Os métodos de traballo utilizados, terán en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe e a diversidade do alumnado poñendo en práctica, se fose necesario, mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten dificultades. Así mesmo estes métodos favorecerán a capacidade de aprender por si mesmos e promoverán o traballo en equipo.

#### 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.

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.

#### 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Tomando como referencia as materias cursadas polo alumnado en anos anteriores e a través de pequenas actividades prácticas ao comezo de curso, avaliaránse os coñecementos básicos.

#### 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	Total
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>20</b>	<b>5</b>	<b>20</b>	<b>25</b>	<b>100</b>
<b>Proba escrita</b>	30	40	50	100	15	60	<b>44</b>
<b>Táboa de indicadores</b>	70	60	50	0	85	40	<b>56</b>

### Crterios de cualificación:

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

Na materia de Tecnoloxías da Información e da Comunicación II empregaranse, principalmente, como instrumento de avaliación:

- Tarefas de clase, traballos de investigación, documentos de proxectos, contidos enviados por correo ou na aula virtual, deseños, simulacións e outros.

- Táboas de indicadores referidos a actividades que se desenvolven na materia (como exposicións orais, utilización de software e aplicacións específicas, etc) e/ ou que se observan durante o curso ( como colaboración e traballo en grupo, respecto ás normas, interese e participación, etc) así como a adquisición de competencias básicas.

#### 2. CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

A cualificación de cada avaliación será a media ponderada das tarefas asignadas á mesma. Os pesos asignados a cada tarefa asignaranse segundo o criterio do profesor en cada avaliación en función da unidade a tratar e das tarefas realizadas ao longo do trimestre.

Asimesmo, teranse en conta as necesidades do alumnado. Estes pesos serán dados a coñecer ao alumnado.

A cualificación final do curso virá dada pola media da cualificación de cada unha das tres avaliacións e axustada acorde á adquisición das competencias.

O cálculo da nota da avaliación se axustará aos pesos das unidades abordadas en cada trimestre. A nota estará determinada polos pesos dos instrumentos definidos para as unidades dese trimestre e descritas no punto 3.1 desta programación. A ponderación da cualificación dos contidos de cada avaliación establecerase en base aos pesos outorgados a cada unidade didáctica. Pero os pesos indicados son orientativos e poden ser modificados segundo a evolución do curso. Os pesos se darán a coñecer ao alumnado.

**PENALIZACIÓN** dos traballos/tarefas non entregados ao longo da avaliación, entregados fora de PRAZO e/ou en xeito incorrecto, implicará unha cualificación de cero nas mesmas.

**PENALIZACIÓN** dunha TAREFA realizada de forma fraudulenta: As tarefas ou probas realizadas de forma fraudulenta suporán unha cualificación de 0 na mesma e a perda ao dereito a repetilas. Todas as persoas implicadas no fraude serán sancionadas.

**PENALIZACIÓN POR FRAUDE:** No caso de intentar copiar, polo medio que sexa, deixarse copiar ou colaborar no fraude en calquera proba ou tarefa avaliable a cualificación da mesma cun cero na proba/tarefa/traballo correspondente con perda de dereito a repetilo.

**Nota Avaliación Final ou Ordinaria:**

A cualificación final na materia corresponderase coa media da cualificación obtida en cada unha das avaliacións e axustada acorde á adquisición das competencias

Os pesos indicados son orientativos e poderán ser modificados segundo a evolución do curso e as necesidades do alumnado . Estes pesos serán dados a coñecer ao alumnado.

### Crterios de recuperación:

O alumnado que non acade unha cualificación de 5 ou máis de 5 na nota media por avaliacións, deberá realizar actividades de reforzo-recuperación que lle permitirán subir a súa cualificación nas unidades/probas ou tarefas que lle indique a súa docente.

- Realizaráanse durante o curso as probas e/ou actividades para alumnado que non teña superado a materia nas avaliacións. A recuperación poderá realizarse por cada avaliación ou unidade didáctica. A realización dunha proba ou actividade de recuperación será determinada (en data e contido) polo docente

- As actividades de recuperación e/ou reforzo da materia non superada satisfactoriamente estarán relacionadas coas tarefas con carencias, poderán ser outras tarefas.

- A nota final calcularase tendo en conta as novas cualificacións obtidas e seguindo o procedemento establecido

polas docentes en cada avaliación.

O alumnado que non acade unha cualificación final de 5 ou máis de 5 na avaliación ordinaria do curso, terá que realizar unha proba obxectiva de recuperación extraordinaria no ordenador, que en todo caso tratará sobre todas as unidades didácticas do curso.

Nas sesións de clase que teñan lugar no período comprendido entre a avaliación ordinaria e a extraordinaria, o alumnado que teña que realizar a proba extraordinaria poderá realizar tarefas para preparar dita proba.

## 6. Medidas de atención á diversidade

Entre outras, contémpanse as seguintes medidas de atención á diversidade en relación á Orde de 8 de setembro de 2021 de atención á diversidade:

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

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

## 7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
ET.1 - Comprensión de lectura	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X				X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual	X	X	X	X	X	X
ET.4 - Competencia dixital	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial		X		X		X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico	X	X	X		X	X
ET.7 - Educación emocional e en valores		X	X	X		X
ET.8 - Igualdade de xénero						X
ET.9 - Creatividade	X	X	X	X	X	X
ET.10 - Educación para a saúde	X					
ET.11 - Formación estética						X
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable	X	X			X	X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
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 propostos.

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: procesos de deseño e acabado nos 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 e cooperación entre iguais: 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 ou actividades relacionadas coa materia.	Saídas didácticas ou actividades relacionadas coa materia que poidan xurdir durante o curso, previamente solicitadas.	X	X	X

### Observacións:

Se o docente da materia o estima oportuno, participárase en calquera actividade complementaria proposta polo Departamento de Tecnoloxía, no Centro ou fóra del, as cales deberán 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.

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

<b>Indicadores de logro</b>
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
A selección e temporalización de contidos foi axeitada.
Os criterios de avaliación e calificación foron claros e rigurosos e permitiron un seguemento do progreso do alumnado.
<b>Metodoloxía empregada</b>
Facilitáronse ao alumnado estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, búsqueda de información crítica, redacción de documentación técnica....
As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
Facilitouse ao alumnado e as familias o coñecemento dos criterios de avaliación e calificación de cada unidade didáctica, ao comezo da mesma.
Proporcionáronse actividades e procedementos para que o alumnado fose recuperando as partes non superadas da materia.
<b>Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos</b>
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
<b>Medidas de atención á diversidade</b>
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender ás necesidades de todo o alumnado.
<b>Clima de traballo na aula</b>
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
<b>Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais</b>
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.
Existiu coordinación entre os distintos profesores/as.
<b>Outros</b>
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
Proporcionouse ao alumnado información sobre o seu progreso e calificacións.

### Descrición:

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

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

O seguimento da programación realizarase periódicamente nas reunións de coordinación e de departamento, e a través do apartado de "Seguimento" da aplicación Proens. Revisaránse correspondencias entre sesións previstas e realizadas e o grado de cumprimento do programado por unidades. No caso de detectar problemas ou diferentes necesidades realizaranse as propostas de mellora e correccións necesarias.

Ao remate do curso realizarase unha memoria.

## **9. Outros apartados**