

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15002591	IES Monte Neme	Carballo	2023/2024

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Bacharelato	Tecnoloxías da Información e da Comunicación I	1º Bac.	4	140

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
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	4
4.1. Concrecións metodolóxicas	13
4.2. Materiais e recursos didácticos	13
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	14
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	14
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	16
5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias	16
6. Medidas de atención á diversidade	17
7.1. Concreción dos elementos transversais	17
7.2. Actividades complementarias	19
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	20
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	21
9. Outros apartados	21

1. Introducción

O alumnado que cursa esta materia pode pertencer a calquera das modalidades do Bacharelato, polo que é esencial proporcionar unha visión multidisciplinar.

A lingua vehicular para esta materia é o galego.

A secuenciación de contidos partirá do repaso e profundización do uso do paquete ofimático, para pasar, posteriormente, á iniciación na programación con Python. Despois, traballarase cos programas de edición multimedia para reflexionar, logo, sobre a ética dixital.

Por último, realizarase un proxecto final onde se aplicarán os contidos vistos ao longo do curso.

Na medida do posible, tentarase evitar a aprendizaxe memorística, procurando que as actividades e instrumentos de avaliación sexan diversos e atractivos. O enfoque da materia será totalmente práctico.

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	
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	Procesadores de texto	Nesta Unidade o alumnado aprenderá a elaborar coa axuda do procesador documentos máis sofisticados.	10	10	X		
2	Folla de cálculo	Esta Unidade centrarase no emprego de funcións, creación de gráficos e fórmulas, uso de referencias absolutas, relativas e mixtas.	10	14	X		
3	Bases de datos	Esta Unidade ten o obxectivo de que o alumnado aprenda a crear bases de datos, aplicar filtros nelas, crear formularios e xerar informes e consultas.	10	14	X		
4	Presentacións dixitais	Nesta parte do curso o alumnado aprenderá a elaborar presentacións dixitais máis sofisticadas con software libre.	10	12	X		
5	Programación	Esta Unidade ten coma obxectivo a aprendizaxe da programación estruturada.	10	19		X	
6	Imaxe fixa	Nesta Unidade traballaranse a toma de imaxes e a súa edición con software libre.	10	14		X	
7	Captación e edición de audio	Esta Unidade versará sobre cómo gravar audio axeitadamente e cómo editalo con software libre.	10	13		X	
8	Imaxe en movemento	Nesta Unidade traballarase a captura de vídeo, a montaxe e a edición con software libre.	10	16			X
9	Seguridade, benestar e cidadanía dixital	Esta parte do curso centrarase en coñecer as ferramentas para un uso seguro e responsable dos dispositivos dixitais e da Internet.	10	10			X
10	Desenvolvemento de proxectos dixitais	Na derradeira unidade do curso o alumnado implementará o aprendido durante o ano nun proxecto dixital.	10	18			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Procesadores de texto	10

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1.1. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto.	Ser que de modificar, sen axuda externa, un documento de texto aplicando estilos, insertando ecuacións, hiperligazóns,...	PE	100
CA2.3 - Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Realizar actividades a través da Aula Virtual.		
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.		Baleiro	0

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Creación e edición de documentos de texto e de presentacións dixitais aplicados á documentación de proxectos dixitais: maquetación, formatado, modelos e integración de multimedia. - Creación e edición de documentos de texto aplicados á documentación de proxectos dixitais: maquetación, formatado, modelos e integración de multimedia. - Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
2	Folla de cálculo	14

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2.1. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de follas de cálculo.	Sen axuda externa, crear e editar follas de cálculo. Usar operadores, funcións, referencias absolutas, relativas e mixtas. Insertar gráficos.	PE	100
CA2.3 - Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Realizar actividades na Aula Virtual.		
CA2.2 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de follas de cálculo e bases de datos.		Baleiro	0

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Tratamento de datos con folla de cálculo: formato de datos, uso de fórmulas e funcións, filtrado da información e creación de gráficos. - Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
3	Bases de datos	14

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2.2. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de bases de datos.	Sen axuda externa, crear bases de datos. Aplicar filtros. Xerar consultas, informes e formularios.	PE	100
CA2.3 - Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Realizar actividades na Aula Virtual.		
CA2.2 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de follas de cálculo e bases de datos.		Baleiro	0

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

Contidos
- Tratamento de datos a través de bases de datos: almacenaxe, consulta e presentación da información.
- Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
4	Presentacións dixitais	12

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1.2. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer presentacións dixitais.	Crear presentacións dixitais cunha certa complexidade con transicións, animacións, elementos multimedia,...	TI	100
CA2.3 - Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Ser quen de coidar elementos éticos e estéticos das presentacións dixitais.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.		Baleiro	0

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Creación e edición de documentos de texto e de presentacións dixitais aplicados á documentación de proxectos dixitais: maquetación, formatado, modelos e integración de multimedia. - Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
5	Programación	19

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Identificar e analizar problemas desenvolvendo algoritmos que os resolvan.	Ser quen de empregar a programación estruturada para resolver problemas.	PE	25
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles, dando solución a problemas definidos.	Empregar contornas gráficas e textuais para crear programas cunha certa complexidade.	TI	75

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Diagramas de fluxo: elementos e símbolos e o seu significado. - Utilización de estruturas de programación: secuenciais, de selección e iterativas. - Utilización de operadores. - Uso de datos. Tipos de datos primitivos e compostos. - Utilización de funcións. Parámetros, código e retorno. - Utilización de librerías. - Desenvolvemento e programación de aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles. - Execución, proba, depuración e documentación de programas.

UD	Título da UD	Duración
6	Imaxe fixa	14

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Realizar o tratamento dixital de imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Empregar software libre (Gimp) para realizar retoques fotográficos.	TI	100
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.	Tomar imaxes empregando conceptos básicos de fotografía.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Edición dixital da imaxe fixa: retoques e montaxes fotográficas. - Resolución da imaxe e almacenamento. - Encadramento e ángulo de cámara. Tipos de plano: uso e funcionalidade. - Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.

UD	Título da UD	Duración
7	Captación e edición de audio	13

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos propios das producións audiovisuais, como os encadramentos, ángulos e movementos de cámara, e efectos sonoros mantendo a continuidade narrativa.	Integrar o audio en pezas audiovisuais.	TI	100
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 audio axeitadamente.		
CA4.4 - Editar pezas audiovisuais aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imaxes fixas, e de montaxe audiovisual, integrando e axustando a súa banda sonora e tendo en conta os recursos expresivos da linguaxe audiovisual.	Editar audio con software libre (Audacity).		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Manexar os principais formatos de audio.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Banda sonora da produción audiovisual: diálogos, efectos de son e música.

Contidos	
- Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.	

UD	Título da UD	Duración
8	Imaxe en movemento	16

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos propios das producións audiovisuais, como os encadramentos, ángulos e movementos de cámara, e efectos sonoros mantendo a continuidade narrativa.	Identificar e empregar diferentes tipos de planos.	TI	100
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.	Captar audio e imaxe.		
CA4.4 - Editar pezas audiovisuais aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imaxes fixas, e de montaxe audiovisual, integrando e axustando a súa banda sonora e tendo en conta os recursos expresivos da linguaxe audiovisual.	Ser quen de empregar diferentes recursos audiovisuais editándoos ata obter un conxunto valioso.		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Coñecer e empregar os diferentes formatos máis axeitados a cada caso.		

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

Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> - Encadramento e ángulo de cámara. Tipos de plano: uso e funcionalidade. - Aplicación dos conceptos de plano, toma, exposición, enfoque, punto de vista e ángulo de encadre. Escenas e secuencias. - Raccord e ritmo na edición. - Proceso de posprodución: selección de tomas, aplicación dos conceptos de ritmo e continuidade narrativa. - Recursos técnicos da montaxe e a edición: corte, fundido e encadeado. - Banda sonora da produción audiovisual: diálogos, efectos de son e música. - Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia. 	

UD	Título da UD	Duración
9	Seguridade, benestar e cidadanía dixital	10

Criterios 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 as ameazas máis habituais (phising, virus,...) e evitalas cos instrumentos axeitados.	PE	100
CA5.2 - Desenvolver prácticas saudables e seguras no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, valorando o benestar físico e mental, tanto persoal coma colectivo.	Valorar o uso de medidas de seguridade activa e pasiva.		
CA5.3 - 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.	Estabrecer contrasinais fortes así coma outras técnicas de protección de datos.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Respectar a autoría artística e intelectual. Empregar axeitadamente licenzas CC.		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Valorar a privacidade propia e dos demais.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - A seguridade da información: principios de integridade, dispoñibilidade, confidencialidade e autenticación. - Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede. - Identificación de software malicioso. - Condutas de seguridade activa e pasiva na protección dos equipos informáticos fronte a ataques externos. - Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría. - Pegada dixital e protección de datos persoais na rede. - Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
10	Desenvolvemento de proxectos dixitais	18

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Recompilar información fiable de diversas fontes.	TI	100
CA1.2 - Deseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Deseñar proxectos dixitais que satisfagan unha necesidade real.		
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Elaborar a documentación dun proxecto dixital mediante o uso de ferramentas ofimáticas, audiovisuais e interactivas.		
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Expoñer o proxecto usando as tecnoloxías axeitadas dunha maneira sinxela e efectiva.		
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.	Empregar técnicas de traballo en equipo.		
CA2.1.2. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer presentacións dixitais.	Elaborar unha presentación dixital.		
CA2.3 - Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Ser quen de manexar a AV.		
CA3.1 - Identificar e analizar problemas desenvolvendo algoritmos que os resolvan.	Elaborar un algoritmo que satisfaga os obxectivos do proxecto.		
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles, dando solución a problemas definidos.	Elaborar un programa que satisfaga os obxectivos do proxecto.		
CA4.1 - Realizar o tratamento dixital de imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Retocar fotos para o proxecto.		
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos propios das producións audiovisuais, como os encadramentos, ángulos e movementos de cámara, e efectos sonoros mantendo a continuidade narrativa.	Elixir os elementos expresivos máis axeitados.		
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 un vídeo que cumpra os obxectivos do proxecto.		
CA4.4 - Editar pezas audiovisuais aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imaxes fixas, e de montaxe audiovisual, integrando e axustando a súa banda sonora e tendo en conta os recursos expresivos da linguaxe audiovisual.	Editar o vídeo de forma axeitada.		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Exportar o vídeo editado a formato .mp4.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.		Baleiro	0

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Deseño creativo de proxectos. - Estratexias de procura crítica de información. - Estratexias, técnicas e marcos de desenvolvemento dun proxecto en diferentes contextos e as súas fases. - Documentación de proxectos. - Comunicación de información e de contidos dixitais en diferentes plataformas. - Creación e edición de documentos de texto e de presentacións dixitais aplicados á documentación de proxectos dixitais: maquetación, formatado, modelos e integración de multimedia. - Creación e edición de documentos de texto aplicados á documentación de proxectos dixitais: maquetación, formatado, modelos e integración de multimedia. - Creación e edición de presentacións dixitais aplicados á documentación de proxectos dixitais: maquetación, formatado, modelos e integración de multimedia. - Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede. - Utilización de estruturas de programación: secuenciais, de selección e iterativas. - Utilización de operadores. - Uso de datos. Tipos de datos primitivos e compostos. - Utilización de funcións. Parámetros, código e retorno. - Utilización de librerías. - Desenvolvemento e programación de aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles. - Execución, proba, depuración e documentación de programas. - Edición dixital da imaxe fixa: retoques e montaxes fotográficas. - Resolución da imaxe e almacenamento. - Encadramento e ángulo de cámara. Tipos de plano: uso e funcionalidade. - Aplicación dos conceptos de plano, toma, exposición, enfoque, punto de vista e ángulo de encadre. Escenas e secuencias. - Raccord e ritmo na edición. - Proceso de posproducción: selección de tomas, aplicación dos conceptos de ritmo e continuidade narrativa. - Recursos técnicos da montaxe e a edición: corte, fundido e encadeado. - Banda sonora da produción audiovisual: diálogos, efectos de son e música. - Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A intervención educativa na materia de Tecnoloxías da Información e da Comunicación desenvolverá o seu currículo e tratará de asentar de xeito gradual e progresivo nos distintos niveis da etapa as aprendizaxes que faciliten ao alumnado o logro dos obxectivos da materia e, en combinación co resto de materias, unha adecuada adquisición das competencias clave e o logro dos obxectivos da etapa.

Neste sentido, no deseño das actividades, o profesorado terá que considerar a relación existente entre os obxectivos da materia e as competencias clave a través dos descritores operativos e as liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe e seleccionar aqueles criterios de avaliación do currículo que se axusten á finalidade buscada, así como empregalos para verificar as aprendizaxes do alumnado e o seu nivel de desempeño.

Debe terse en conta que o alumnado desta materia é heteroxéneo e ten intereses moi diferentes polo que deben tratarse os contidos de xeito multidisciplinar para que quede claro para os rapaces que as ferramentas e técnicas dixitais vistas son útiles en calquera contorna.

A área abordarase dende unha perspectiva esencialmente práctica, facendo fincapé en actividades o máis directamente relacionadas que sexa posible cos intereses do alumnado e co que lles poida resultar útil para o seu futuro académico.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
1. Aula Virtual
2. Apuntamentos en pdf elaborados pola docente
3. Ordenadores de sobremesa con SO Windows
4. Paquete ofimático LibreOffice
5. Software de edición de imaxe Gimp
6. Software de edición de audio Audacity
7. Software de edición de vídeo Kdenlive
8. Contorna gráfica de programación Scratch
9. IDE de Python
10. Cañón de vídeo

1. Todo o material estará pendurado nesta plataforma, a través da cal traballarase presencialmente.
2. O alumnado disporá de apuntamentos en formato pdf pendurados na Aula Virtual. Igualmente, tamén poderá conseguilos utilizando o servizo de reprografía do IES.
3. Ordenadores da Aula de Informática.
4. Paquete de software incluído nos equipos.
5. Empregarase para a edición de fotografía.
6. Este software libre será usado na edición de audio.
7. Este software está orientado á edición multimedia.
8. Usarase coma introdución á programación.
9. Esta contorna textual será a linguaxe principal para este curso e o seguinte.
10. Proxector da aula para que o alumnado siga as explicacións.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

A avaliación inicial constará de dúas partes:

>Unha proba escrita (sen peso na cualificación) na que o alumnado respostará a cuestións sobre TIC vistas durante a ESO. Se a configuración da Aula Virtual durante os primeiros días de curso o permite, esta proba podería realizarse a través da plataforma mediante un test.

>Observación durante as primeiras xornadas de clase.

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	UD 9	UD 10
Peso UD/ Tipo Ins.	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Proba escrita	100	100	100	0	25	0	0	0	100	0
Táboa de indicadores	0	0	0	100	75	100	100	100	0	100

Unidade didáctica	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	100
Proba escrita	42
Táboa de indicadores	58

Criterios de cualificación:

CRITERIOS XERAIS

*Nos traballos e probas deberá cuidarse a presentación, ortografía e sintaxis.

*As expresións, imaxes, temas, ... groseiros ou fóra de lugar non están permitidos.

*Os plaxios, tanto entre compañeiros como de outras fontes serán cualificados cun 0.

*Os traballos deberán entregarse (agás casos de forza maior) na data establecida, do contrario serán cualificados cun 0. Se hai algún problema real deberá ser comentado con anterioridade á profesora.

*O alumnado deberá ter todas as súas actividades, proxectos, etc no curso correspondente da Aula Virtual do IES. Aquelas actividades das que non quede constancia da súa realización, en forma e en prazo, na devandita plataforma serán consideradas coma NON presentadas.

*Aquel alumnado que non asista a unha proba deberá realizala o mesmo día que se reincorpore ás clases presenciais da materia. Só se pactará outra data en casos moi excepcionais (enfermidade moi prolongada, por exemplo). Este exame só será correxido se a falta de asistencia está correctamente xustificada, en caso contrario, se considerará cualificado cun NON PRESENTADO (un 0).

*As probas, cando sexan escritas, deben realizarse con bolígrafo indeleble azul ou negro. Non se permite o uso de líquido corrector.

*O uso de "chuletas", teléfonos móbiles, ou calquera outra irregularidade suporá a retirada inmediata do exame que será cualificado cun 0.

*O alumnado non poderá ter ao seu alcance durante os exames ningún material didáctico. Se se realiza no salón actos non deberá levar ese material ou ben deixalo ao fondo do espazo. Se o exame é noutra aula, o material terá que estar gardado na súa mochila e fóra do seu alcance. Non se permitirá que esté sobre a mesa, no caixón desta, ao

carón da cadeira,... No caso de incumprirse esta norma se lle retirará a proba que será cualificada cun 0.

*Se un alumno/a non é quen de acceder á Aula Virtual por ter esquecido o seu contrasinal terá un 0 na proba ou actividade/s programadas para ese día.

*Cada vez que o alumnado deba aportar algún material de elaboración propia (por exemplo, un vídeo ou unha foto) será avisado coa suficiente antelación. No caso de que non aporte ese material preciso para unha determinada actividade seguirase o seguinte criterio:

-Se é un traballo para facer nunha soa clase será cualificado cun 0 nesa tarefa se o alumno non trae as cousas que se pediron con antelación. Xa non se poderá recuperar esa nota.

-Se é un traballo para facer en varias sesións a nota final será rebaixada un 20% por cada falta. Ademais o alumno deberá rematar o traballo na mesma data que os seus compañeiros non dispoñendo de tempo extra.

CÁLCULO DA CUALIFICACIÓN DE CADA UNIDADE DIDÁCTICA

As distintas actividades de cada unidade terán diferente peso na cualificación desta en función da súa complexidade. O alumnado será informado previamente do peso de cada actividade, proba e proxecto. Igualmente, nos proxectos disporán dunha rúbrica.

Cada unidade terá o mesmo peso global na totalidade do curso.

Debido á configuración da aula virtual, a suma das cualificacións de cada unidade será sempre de 100 puntos. Esta cualificación será "traducida" á escala convencional de 0 a 10 puntos á hora de expresar a nota "oficial".

A continuación, precísanse os instrumentos de avaliación para cada unidade didáctica:

Unidade 1: Proba escrita (75% exame práctico + 25% actividades na aula).

Unidade 2: Proba escrita (75% exame práctico + 25% actividades na aula).

Unidade 3: Proba escrita (75% exame práctico + 25% actividades na aula).

Unidade 4: Táboa de indicadores (100% realización dunha presentación dixital).

Unidade 5: 75% Táboa de indicadores + 25% Proba escrita (actividades).

Unidade 6: Táboa de indicadores (58% proxecto + 42% actividades)

Unidade 7: Táboa de indicadores (75% proxecto + 25% actividades)

Unidade 8: Táboa de indicadores (65% proxecto + 35% actividades)

Unidade 9: Proba escrita (100% realización de actividades na aula).

Unidade 10: Táboa de indicadores (100% realización dun proxecto que involucre contidos vistos ao longo do curso).

CÁLCULO DA CUALIFICACIÓN NA 1ª, 2ª E 3ª AVALIACIÓN

(Considerando as cualificacións na escala convencional de 0 a 10 puntos).

Para calcular a nota de cada avaliación realizarase a media aritmética das cualificacións finais das unidades rematadas ata eses intres DENDE O INICIO DO CURSO.

Para calcular esa media tomarase, para cada unidade, a cualificación máis favorable para o alumnado, xa sexa a obtida ao longo do desenvolvemento dela ou a da proba de recuperación (ver apartado "Criterios de recuperación").

Á hora de expresar o resultado obtido en xeito de cualificación en cada avaliación coma un número enteiro, o redondeo farase "cara abaixo". É dicir, un alumno que obteña, por exemplo, un 6,7 terá un 6 no seu boletín de notas. Polo tanto un 4,9 corresponderíase cunha nota de 4.

A materia consta de 10 unidades didácticas, cada unha das cales ten un peso no conxunto do curso dun 10%.

CÁLCULO DA CUALIFICACIÓN NA AVALIACIÓN ORDINARIA

Trala 3ª avaliación podemos atopar dous casos diferentes:

-Alumnado cunha nota igual ou superior a 5 na 3ª avaliación: terán a materia superada.

-Alumnado cunha nota inferior a 5 na 3ª avaliación: non supera aínda a materia.

>Alumnado que obtivese unha cualificación igual ou superior a 5 na 3ª avaliación: Á hora de expresar o resultado obtido na avaliación ordinaria coma un número enteiro o redondeo farase co criterio convencional de que se o primeiro decimal é igual ou maior que 5 será cara arriba. É dicir, un alumno que obteña, por exemplo, un 6,7 terá un 7 no seu boletín de notas pero un alumno que obtivese un 6,4 tería un 6 na cualificación.

>Alumnado que obtivese unha cualificación inferior a 5 na 3ª avaliación: recibirá a mesma cualificación na avaliación ordinaria.

CÁLCULO DA CUALIFICACIÓN NA AVALIACIÓN EXTRAORDINARIA

O alumnado que obtivese unha cualificación inferior a 5 na avaliación ordinaria disporá dunha proba final que abranguerá TODA a materia do curso.

Esa proba celebrarase en datas aínda por determinar dentro do periodo de xuño comprendido entre a avaliación ordinaria e a avaliación extraordinaria.

Nesta proba final debe obterse un 5, como mínimo, para considerar a materia superada. Para axudar na preparación desta proba o alumnado suspenso disporá dunha serie de actividades de reforzo que poderá realizar no periodo comprendido entre a avaliación ordinaria e a extraordinaria.

AS PROBAS E AS FOLGAS DE ESTUDANTES

Se no momento de fixar a data dun exame o alumnado é coñecedor de que hai unha convocatoria de folga deberá advertir á profesora. Ésta, en consecuencia, anulará esa data entre as posibles candidatas.

Se unha vez fixado o exame, o alumnado coñecese posteriormente unha convocatoria de folga a proba non se verá afectada. Polo tanto os/as estudantes deberán asistir ao exame e, en caso de non facelo, non terán dereito á repetición noutra data.

Criterios de recuperación:

O alumnado dispón de dúas vías, non excluíntes entre si, para "recuperar" unha cualificación negativa dunha unidade:

* As probas de recuperación.

* "Compensar" esa cualificación coas notas das outras unidades á hora de facer a media aritmética.

- Ao rematar cada unidade didáctica, o alumnado que non acade unha cualificación de 5 puntos (sobre a escala convencional de 0 a 10) poderá realizar unha proba de recuperación que poderá abranguer todos os contidos da devandita unidade.

Estas probas de recuperación realizaranse o máis axiña que sexa posible tras rematar esa unidade. Á hora de calcular as medias das avaliacións (xa sexan parciais ou ordinaria) tomarase, para cada unidade, a cualificación máis favorable para o alumnado (xa sexa a cualificación obtida polo conxunto de actividades, probas, ... ou a da proba de recuperación). Se por motivos de tempo, non é posible realizar un exame de recuperación antes dunha avaliación, a cualificación (de ser máis favorable) será tida en conta para a seguinte.

A estas probas de recuperación poderá concurrir, tamén, o alumnado que, tendo superada a unidade didáctica, desexe mellorar a súa cualificación. Nese caso, estas persoas deberán avisar á docente deste feito. Isto, igualmente, se aplica nos casos nos que unha Unidade teña sido superada pola totalidade do grupo.

- Para aquel alumnado que non obtivese na avaliación ordinaria unha nota de 5, coma mínimo, organizarase unha proba final extraordinaria que abranguerá todo o traballado no curso.

Esta proba celebrarase en datas aínda por determinar dentro do periodo de xuño comprendido entre a sesión de avaliación ordinaria e a avaliación extraordinaria.

Nesta proba final debe obterse un 5, como mínimo para considerar a materia superada. Para axudar na preparación desta proba o alumnado suspenso disporá dunha serie de actividades de reforzo.

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

No caso de que exista alumnado de 2º de Bacharelato coa materia pendente deberá realizar as seguintes actividades ao longo do curso:

-Proba práctica con cuestións de manexo do procesador de textos, folia de cálculo, presentacións e bases de datos do paquete ofimático Libre Office. Esta proba realizarase antes da sesión da 1ª avaliación de 2º Bacharelato.

-Elaboración dun proxecto Python que se deberá entregar a través da Aula Virtual. A data de entrega será antes da sesión da 2ª avaliación de 2º Bacharelato.

-Elaboración dun proxecto, que implique o uso de Gimp, Audacity e Kdenlive, e que se deberá entregar a través da Aula Virtual. A data de entrega será antes da sesión da 3ª avaliación de 2º Bacharelato.

En cada parte deberá obter un 3,5 coma mínimo para poder facer media. Esta media debe acadar un valor mínimo de 5. En caso contrario, o alumnado deberá realizar unha proba escrita final antes do remate da 3ª avaliación. Esta proba abranguerá os contidos de todo o curso.

No caso de non acadar un 5 na proba final, deberá acudir á convocatoria extraordinaria e realizar unha nova proba escrita de todos os contidos do curso onde deberá acadar, coma mínimo, unha nota de 5.

5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias

Dado que existe continuidade entre as materias de Tecnoloxías da Información e Comunicación I e II, que aquel alumnado de 2º que desexe cursar TIC II e que non cursara TIC I deberá realizar unha proba de acreditación de coñecementos previos. A proba versará sobre contidos relacionados con conceptos básicos sobre programación, seguridade e publicación web. O Departamento porase en contacto co alumnado afectado coa suficiente antelación para indicarlle os contidos da proba.

6. Medidas de atención á diversidade

---No caso de alumnado con trastorno do espectro do autismo (TEA) ou con trastorno de déficit de atención e hiperactividades (TDAH) seguirase o protocolo recomendado pola Consellería de Educación.

---Alumnado con dificultades de visión:

*Adaptaranse os materiais para permitir a súa accesibilidade, sinaladamente: Incrementar a tipografía de exames, fichas, apuntamentos, ... a un tamaño de 26 puntos coma mínimo.

*Uso de lupas.

*Emprego de ferramentas de accesibilidade dos sistemas operativos e do software.

*Emprego de software lector.

---Alumnado con diagnóstico de altas capacidades:

*Actividades con nivel da materia de TIC II de 2º Bach.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Competencia dixital	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Competencia de lectura, expresión oral e escrita	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.3 - Emprendemento social e empresarial								
ET.4 - Comunicación audiovisual				X	X	X	X	X
ET.5 - Fomento do espírito crítico e científico					X			
ET.6 - Educación emocional e en valores								
ET.7 - Igualdade de xénero	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.8 - Creatividade				X	X	X	X	X
ET.9 - Educación para a saúde afectivo-sexual								
ET.10 - Formación estética				X	X	X	X	X
ET.11 - Educación para a sustentabilidade e o consumo responsable	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.12 - Aprendizaxe da prevención e da resolución pacífica de conflitos								
ET.13 - Respecto mutuo e cooperación entre iguais	X	X	X	X	X	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.14 - Aprendizaxe dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto polo Estado de dereito, o respecto e a consideración polas vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.								

	UD 9	UD 10
ET.1 - Competencia dixital	X	X
ET.2 - Competencia de lectura, expresión oral e escrita	X	X
ET.3 - Emprendemento social e empresarial		X
ET.4 - Comunicación audiovisual		
ET.5 - Fomento do espírito crítico e científico	X	X
ET.6 - Educación emocional e en valores	X	
ET.7 - Igualdade de xénero	X	X
ET.8 - Creatividade		X
ET.9 - Educación para a saúde afectivo-sexual	X	
ET.10 - Formación estética		X
ET.11 - Educación para a sustentabilidade e o consumo responsable	X	X
ET.12 - Aprendizaxe da prevención e da resolución pacífica de conflitos	X	X
ET.13 - Respeto mutuo e cooperación entre iguais	X	X

	UD 9	UD 10
ET.14 - Aprendizaxe dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto polo Estado de dereito, o respecto e a consideración polas vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.	X	

Observacións:

1. Dadas as características desta materia, a competencia dixital traballarase ao longo de todo o curso.
2. A competencia en comprensión de lectura, a expresión oral e escrita vai ser empregada ao longo de todo o curso.
3. Esta competencia estará vinculada ao desenvolvemento dun proxecto final que abranga contidos de todo o curso.
4. Esta competencia desenvolverase máis sinaladamente nas unidades relacionadas coas presentacións dixitais e a edición de imaxe fixa e vídeo.
5. Esta competencia será traballada tanto na elaboración de programas, coma na detección de bulos na Internet.
6. A educación en valores está especialmente relacionada coa penúltima unidade na que se falará do uso seguro, responsable e ético das redes.
7. O respecto e a igualdade traballaranse en todas as unidades.
8. Esta competencia desenvolverase máis sinaladamente nas unidades relacionadas coas presentacións dixitais e a edición de imaxe fixa e vídeo.
9. Respetar nas interaccións pola rede a intimidade dos demais.
10. A formación estética traballarase sinaladamente nas unidades relativas ás presentacións dixitais, o tratamento da imaxe e na elaboración de programas informáticos.
11. Ao longo do curso aprenderase a valorar a importancia do software libre.
12. Está especialmente relacionada coa penúltima unidade na que se falará do uso seguro, responsable e ético das redes.
13. Traballarase en todas as unidades.
14. Impulsarase o respecto ás ideas dos demais e a interacción respectuosa na Internet.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Non se prevén actividades.	Non se prevén actividades.			

Observacións:

Non se prevén actividades.

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

Indicadores de logro
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
1. Porcentaxe da programación impartido
Metodoloxía empregada
3. Variedade nos instrumentos de avaliación
4. Prontitude na comunicación de resultados
5. Publicidade de criterios de avaliación e cualificación, rúbricas, taboas de indicadores e semellantes.
6. Variedade de estratexias metodolóxicas
7. Procentaxe de aprobados e porcentaxe de notas altas
10. Potenciación dos elementos transversais
11. O alumnado pode consultar as probas e actividades correxidas e comentalas coa docente
Medidas de atención á diversidade
9. Implementación de reforzos, protocolos específicos e outras medidas de atención á diversidade para o alumnado que así o precise
Clima de traballo na aula
8. Participación do alumnado na aula
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
2. Comunicación fluída docente-familias.

Descrición:

1. Este indicador pretende valorar se o ritmo foi o axeitado e se é preciso facer algún axuste na temporalización.
2. Este indicador tenta avaliar se as comunicacións foron rápidas e o intercambio de información fluído.
3. Con este parámetro pretende determinarse se os instrumentos de avaliación foron o máis diversos posibles (tests, probas, actividades, proxectos, ...).
4. Este indicador trata de valorar se os resultados e cualificacións son transmitidos con axilidade ao alumnado.
5. O alumnado debe coñecerlos previamente.
6. Este indicador valora se se teñen empregado diferentes estratexias: vídeos, explicacións para toda a aula, explicacións individualizadas,...
7. Este parámetro serve para determinar a efectividade das clases e detectar zonas de mellora.
8. O clima da aula debe favorecer a confianza para que o alumnado, sempre de xeito respectuoso, poida realizar aportacións ou preguntar dúbidas.
9. O alumnado que precise medidas de atención á diversidade as obterá o máis axiña posible.
10. Os elementos transversais son traballados aom longo das diferentes unidades didácticas.
11. O alumnado debe poder revisar as probas e actividades correxidas e poder solicitar aclaracións á docente da área.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

A programación didáctica será revisada e avaliada mensualmente en xuntanzas do Departamento. Deste xeito valoraranse aspectos tales como a temporalización, contidos, instrumentos de avaliación, ...

O seguimento quedará rexistrado na aplicación Proens.

As disfuncións na programación serán anotadas e traballadas co obxecto de subsanalas neste curso, se é posible, ou no vindeiro.

9. Outros apartados