

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 II	2º Bac.	4	116

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	8
4.2. Materiais e recursos didácticos	8
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	13
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	13
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	14
9. Outros apartados	14

1. Introducción

O IES Monte Neme está situado no ámbito rural.

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	Seguridade	Nesta Unidade abórdanse os problemas de ciberseguridade, os sistemas de xestión de riscos, o uso de licenzas CC e os certificados dixitais.	20	10	X		
2	Creación e edición de contidos audiovisuais	Esta Unidade ten coma obxectivo afondar no tratamento da imaxe fixa e en movemento, obtendo coma resultado final un vídeo elaborado por cada alumno/a.	20	23	X		
3	Creación, tratamento e presentación da información e os datos de contidos	Esta Unidade serve para adquirir coñecementos de publicación web (html, css, javascript,...) así como de macros ofimáticas.	20	28	X	X	
4	Programación	Esta Unidade está centrada en dar os primeiros pasos na POO en Python.	20	30		X	X
5	Proxecto final	Ao final de curso, o alumnado realizará un proxecto individual no que terá que combinar os contidos vistos na materia.	20	25			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Seguridade	10

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 o phishing e saber reaccionar ante os intentos. Coñecer os principais tipos de malware.	PE	100
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.	Empregar contrasinais seguros e salvagardar os datos persoais na Rede.		
CA5.3 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría	Respectar os dereitos de autor e empregar axeitadamente as licenzas CC.		
CA5.4 - Coñecer diferentes métodos de identificación persoal e certificación na rede.	Coñecer o DNI electrónico e o certificado dixital da FNMT: a súa utilidade e cómo obtelos.		

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

Contidos
- Xestión de riscos e seguridade da información.

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

UD	Título da UD	Duración
2	Creación e edición de contidos audiovisuais	23

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Captar e corrixir imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Modificar o balnace de brancos e a perspectiva dunha foto.	PE	40
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.	Identificar os tipos de planos máis importantes e os efectos da música diegética e extradiegética.		
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.	Elaborar vídeos breves.	TI	60
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.	Engadir títulos e subtítulos. Aplicar transicións básicas (fade in e fade out). Sincronizar imaxe e son.		
CA4.5 - Crear e integrar unha composición de efectos visuais (VFX) a través de técnicas dixitais no proceso de posprodución dun proxecto audiovisual de maneira creativa.	Utilizar o efecto chroma.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Axustes da imaxe fixa: balance de brancos, contraste, brillo e saturación. Corrección de cor. Correccións perspectivas. - Conceptos espaciais da imaxe: posta en escena, campo e fóra de campo. - Elementos específicos da posprodución: transicións, efectos dixitais e sonorización. - Recursos específicos de linguaxe sonora. Procura e elaboración de recursos sonoros para produtos audiovisuais. - Elaboración de títulos e subtítulos. - Realización de efectos visuais (VFX) na edición de vídeo.

UD	Título da UD	Duración
3	Creación, tratamento e presentación da información e os datos de contidos	28

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Analizar e comprender a estrutura dunha contorna web respectando a autoría.	Diferenciar o corpo e o encabezado dun documento web. Manexar as principais etiquetas e elaborar follas de estilo sinxelas.	PE	50
CA2.2 - Automatizar operacións de tratamento de datos con folla de cálculo e/ou bases de datos mediante creación de macros e/ou aplicacións.	Crear macros sinxelas para bases de datos e follas de cálculo.		
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.	Elaborar un blog que inclúa vídeos embebidos, hiperligazóns e gadgets. Modificar a súa aparaciencia estética.	TI	50

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Análise de estruturas básicas da linguaxe HTML e CSS. Configuración e adaptación dunha web ou blog. - Automatización do tratamento de datos con folla de cálculo e/ou bases de datos: creación de macros e/ou aplicacións para resolver problemas reais. - Ferramentas de interacción virtual para a aprendizaxe na rede.

UD	Título da UD	Duración
4	Programación	30

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.2 - Utilizar contornas de programación para deseñar programas que resolvan problemas concretos.	Empregar as estruturas de datos de Python.	PE	25
CA3.3 - Utilizar plataformas de desenvolvemento colaborativo de software.	Manexar os fundamentos básicos de GitHub		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles ou web dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Elaborar con Pytho programas usando a POO.	TI	75

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

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

UD	Título da UD	Duración
5	Proxecto final	25

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.	Elxir unha necesidade social que poida ser solventada co proxecto.	TI	100
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Elaborar un sitio web cun programa Python incrustado.		
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Documentar o proxecto axeitadamente.		
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Elaborar un vídeo explicando o rproxecto.		
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.	Procurar información e amosar unha actitude creativa e autónoma.		

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.

Contidos

- 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.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A metodoloxía será completamente práctica, elaborando proxectos e realizando actividades que impliquen a aplicación dos contidos.

O alumnado terá todo o material no curso correspondente da Aula Virtual.

A docente guiará o proceso explicando os contidos e solventando dúbidas.

A intervención educativa na materia de Tecnoloxías da Información e da Comunicación desenvolverá o seu currículo e tratará de asentarse 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 son útiles en calquera contorna.

A área abordarse 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 do IES
2. Ordenadores
3. Teléfono móbil/cámara vídeo
4. Blogger
5. Auriculares
6. Cañón de vídeo
7. Gimp
8. Audacity
9. KdenLive

10. LibreOffice
11. Bloc de Notas de Windows
12. IDLE de Python
13. GitHub

1. Curso creado especificamente na AV para esta materia e que conterá todos os apuntamentos, actividades,...
2. e 6. Equipamento da Aula de Informática.
3. e 5. Cada alumno/a deberá aportar os seus.
4. Para a elaboración do proxecto da Unidade 3.
- 7., 8. e 9. Para a edición de imaxe fixa, audio e vídeo, respectivamente.
10. Para a elaboración de macros na Unidade 2.
11. Como editor de texto sen formato para crear documentos html e folla de estilos.
12. Para a Unidade 4. e o proxecto final de curso.
13. Para a edición colaborativa de programas.

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 I vistas durante 1º Bach. Se a configuración da Aula Virtual durante os primeiros días de curso o permite, esta proba podería realizarse a través da platadorma 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	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	20	20	20	20	20	100
Proba escrita	100	40	50	25	0	43
Táboa de indicadores	0	60	50	75	100	57

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 como NON presentadas.

*Serán cualificadas directamente cun 0 aquelas actividades e probas nas que o alumnado envíe arquivos con nomes non axeitados (por exemplo: inxustificadamente longos, supostamente "graciosos", groseiros, etc).

*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 + 25% actividades)

Unidade 2: 25% Proba escrita (actividades)+75% Táboa de indicadores (elaboración dun vídeo)

Unidade 3: 50% Proba escrita (actividades)+50% Táboa de indicadores (elaboración dun blogue)

Unidade 4: 25% Proba escrita (actividades)+75% Táboa de indicadores (elaboración dun programa)

Unidade 5: 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, desexa 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 abrenquerá 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.

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 sobre IA.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5
ET.1 - Competencia dixital	X	X	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5
ET.2 - Competencia de lectura, expresión oral e escrita	X	X	X	X	X
ET.3 - Emprendemento social e empresarial					X
ET.4 - Comunicación audiovisual		X			X
ET.5 - Fomento do espírito crítico e científico	X	X	X	X	X
ET.6 - Educación emocional e en valores	X	X	X	X	X
ET.7 - Igualdade de xénero	X	X	X	X	X
ET.8 - Creatividade		X	X	X	X
ET.9 - Educación para a saúde e afectivo-sexual	X	X	X	X	X
ET.10 - Formación estética		X	X		X
ET.11 - Educación para a sustentabilidade e o consumo responsable	X	X	X	X	X
ET.12 - Aprendizaxe da prevención e da resolución pacífica de conflitos	X	X	X	X	X
ET.13 - Respeto mutuo e cooperación entre iguais	X	X	X	X	X
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	X	X	X	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 coa edición de imaxe fixa e vídeo.
5. Esta competencia será traballada en todas as unidades.
6. A educación en valores será traballada en todas unidades.
7. O respecto e a igualdade traballaranse en todas as unidades.
8. Esta competencia desenvolverase máis sinaladamente na edición de vídeo, creación de contidos para a Rede, programación e proxecto final.
9. Respetar nas interaccións pola rede a intimidade dos demais.
10. A formación estética traballarase sinaladamente nas unidades relativas ao tratamento da imaxe e na publicación de contidos.
11. Ao longo do curso aprenderase a valorar a importancia do software libre.
12. Traballarase en todas as unidades.
13. Traballarase en todas as unidades.
14. Traballarase en todas as unidades. 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 complementarias.	Non se prevén actividades complementarias.	X	X	X

Observacións:

Non se prevén actividades complementarias.

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
Temporalización correcta
Metodoloxía empregada
Porcentaxe de aprobados
Porcentaxe de notas altas (8, 9 e 10)
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Incidencias técnicas

Medidas de atención á diversidade
Porcentaxe de aprobados entre o alumnado con nee
Clima de traballo na aula
Cualificacións das actividades de aula.
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
Axeitada comunicación coa titora do grupo e familias.
Outros
Prontitude en entregar as tarefas, proxectos e probas correxidas.

Descrición:

Ao longo do curso, e moi especialmente ao final de cada trimestre, realizarase unha revisión dos indicadores de logro

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

Esta programación didáctica terá seguimento a través da propia aplicación PROENS. Ao rematar cada Unidade didáctica consignaranse as desviacións e as propostas de mellora. No seguimento e avaliación terase en conta:

- A porcentaxe de aprobados.
- A porcentaxe de cualificacións altas (8,9 e 10).
- A adecuación da temporalización.
- A adecuación da metodoloxía e os materiais didácticos.

9. Outros apartados