

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
Educación secundaria obrigatoria	Educación Dixital	3º ESO	3	105

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	4
3.1. Relación de unidades didácticas	5
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	5
4.1. Concrecións metodolóxicas	11
4.2. Materiais e recursos didácticos	11
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	12
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	12
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	14
6. Medidas de atención á diversidade	15
7.1. Concreción dos elementos transversais	15
7.2. Actividades complementarias	18
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	18
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	19
9. Outros apartados	19

1. Introducción

O IES Monte Neme está ubicado no concello de Carballo, dentro do seu núcleo urbano. É un centro con, aproximadamente, 600 alumnos/as entre ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos.

O seu alumnado, en liñas xerais, está implicado no proceso de aprendizaxe.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

O bloque de «Creación e edición de información e contidos dixitais» trata os aspectos que poden necesitarse para producir documentos e difundilos, ademais dalgúns temas relacionados co soporte das publicacións, como son o tratamento de datos, a xeración de informes e a incorporación de elementos gráficos e audiovisuais nos documentos.

Incídese na importancia das ferramentas que permitan o traballo colaborativo na Rede. Preténdese utilizar unha metodoloxía práctica que permita a adquisición de coñecementos, destrezas e actitudes que permitan a creación e reutilización de contidos dixitais, mantendo unha actitude crítica coa información e de respecto cos dereitos de autor e a propiedade intelectual. Finalmente, búscase a obtención de habilidades para comunicar e publicar os contidos creados cunha actitude de participación e respecto.

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

Finalmente, o bloque «Ética e seguridade dixital» introduce o alumnado na importancia da competencia dixital na sociedade actual. Busca que o alumnado coñeza e poña en práctica medidas preventivas para facerlles fronte aos posibles riscos e ameazas aos que os dispositivos, os datos e as persoas están expostos nun mundo no que se interactúa constantemente en contornas dixitais. Pon especial énfase en facer consciente o alumnado da importancia de coidar a identidade, a reputación, a privacidade dos datos e a pegada dixital que se deixa na rede.

Abordaranse, polo tanto, problemas como o ciberacoso, a suplantación de identidades, os contidos inadecuados e o abuso nos tempos do uso das tecnoloxías, asuntos, todos eles, que poden supoñer ameazas para o benestar psicolóxico do alumnado. Trátase, en fin, dun bloque de natureza eminentemente actitudinal dirixido a promover estratexias que lle permitan ao alumnado tomar conciencia desta realidade e xerar actitudes de prevención e protección, á vez que promover o respecto polos demais.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

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

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Dispositivos dixitais	Esta Unidade céntrase nas diferentes partes do hardware dun equipamento informático.	10	10	X		
2	Sistemas operativos e almacenamento da información	Esta Unidade trata das características xerais dos SO e de cómo realizar operacións básicas con eles (creación de cartafóis, copias de seguridade,...). Tamén explica a xestión de arquivos.	10	6	X		
3	O procesador de texto	Nesta Unidade traballarase co procesador de textos de LibreOffice, afondando nos coñecementos adquiridos en cursos anteriores.	10	10	X		
4	A folla de cálculo	Nesta Unidade traballarase coa folla de cálculo de LibreOffice, aprendendo a usar celas, operadores, funcións sinxelas, autocompletar, gráficos e referencias absolutas e relativas.	10	10	X		
5	Presentacións dixitais	Nesta Unidade traballarase a realización de presentacións dixitais con Impress de Libre Office.	10	10		X	
6	Tratamento da imaxe dixital fixa	Nesta Unidade o alumnado aprenderá a realizar retoque fotográfico con Gimp.	10	11		X	
7	Introdución á edición de vídeo	Esta Unidade está orientada a aprender os rudimentos da edición de vídeo.	10	12		X	
8	Programación gráfica	Esta Unidade introducirá ao alumnado nos conceptos de algoritmos e programación estruturada empregando a contorna gráfica de Scratch.	10	18			X
9	Seguridade dixital	Nesta parte do curso o alumnado coñecerá técnicas de seguridade informática.	10	9			X
10	Ética dixital	Esta Unidade servirá para que o alumnado aprenda a empregar de xeito seguro, saudable e respectuoso as novas tecnoloxías.	10	9			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Dispositivos dixitais	10

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	Identificar os compoñentes do hardware e coñecer as súas funcións.	PE	100

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

Contidos
- Arquitectura de computadores: elementos, montaxe e configuración.

UD	Título da UD	Duración
2	Sistemas operativos e almacenamento da información	6

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Ser quen de configurar pantalla, rato e escritorio.	TI	100
CA1.3 - Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.	Crear, eliminar e renomear cartafoles. Empregar as diferentes vistas e organizacións do xestor de arquivos.		

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

Contidos
- Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización.
- Almacenamento da información: operacións básicas de organización e copias de seguridade.

UD	Título da UD	Duración
3	O procesador de texto	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Editar textos, engadindo hiperligazóns, imaxes e índices interactivos.	PE	75

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Editar textos, engadindo hiperligazóns, imaxes e índices interactivos.	TI	25

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. - Procesos de produción de documentos con aplicacións ofimáticas e de deseño gráfico. Maquetación, aplicación de estilos e formatos. Índices interactivos. Importación de imaxes e gráficos. - Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
4	A folla de cálculo	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Editar follas de cálculo, sendo quen de xestionar as follas un libro, usar función sinxelas, referencias absolutas e relativas e formatar celas.	PE	75
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Editar follas de cálculo, sendo quen de xestionar as follas un libro, usar función sinxelas, referencias absolutas e relativas e formatar celas.	TI	25

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. - Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos. - Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
5	Presentacións dixitais	10

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Crear presentacións dixitais con software libre, engadindo imaxes, hiperligazóns e transicións axeitadas.	TI	100
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Crear presentacións dixitais con software libre, engadindo imaxes, hiperligazóns e transicións axeitadas.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. - Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia. - Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
6	Tratamento da imaxe dixital fixa	11

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Facer retoques básicos en imaxes (cambios de tonalidade, engadir texto,...).	TI	100
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Colaborar co resto do grupo.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. - Tratamento básico da imaxe dixital. - Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
7	Introdución á edición de vídeo	12

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Ser que de editar de xeito sinxelo un pequeno vídeo.	TI	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. - Tratamento básico da imaxe dixital.

UD	Título da UD	Duración
8	Programación gráfica	18

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	Empregar algoritmos básicos (secuenciais, condicionais e iterativos) en contornas de programación gráficas.	TI	100
CA3.2 - Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Deseñar programas (de complexidade adaptada a 3º ESO) empregando as estruturas anteriores.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de estruturas básicas de programación. - Uso de datos. Constantes e variables. - Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para computadores e/ou dispositivos móbiles mediante contornas de programación gráfica.

UD	Título da UD	Duración
9	Seguridade dixital	9

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
-------------------------	------------------------	----	---

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet, configurando as condicións de privacidade das redes sociais e en espazos virtuais de traballo.	Coñecer as principais técnicas de protección de datos, salvagardando a súa intimidade e a dos demais.	TI	100
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	Empregar contrasinais robustos e seguros.		
CA4.3 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións e valorando o benestar persoal e colectivo.	Coñecer as principais tipos de ameazas (virus, troianos,...) e implementar as accións necesarias (antivirus, devasas,...) para a protección dos equipos e usuarios.		

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

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

UD	Título da UD	Duración
10	Ética dixital	9

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.3 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións e valorando o benestar persoal e colectivo.	Interactuar de xeito respectuoso na Rede.	TI	100
CA4.4 - Valorar a importancia da protección dos dereitos de autoría, utilizando aplicacións, datos e creacións dixitais de terceiros de xeito ético, respectando as licenzas de utilización.	Respectar os dereitos de autoría. Coñecer e empregar axeitadamente licenzas CC.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Seguridade na saúde física e mental: aplicacións ou medidas que deben adoptarse fronte aos riscos e ameazas ao benestar persoal. Opcións de resposta. Situacións de violencia e de risco na Rede. - Uso de recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A metodoloxía será práctica de xeito que o alumnado teña un papel protagonista da súa aprendizaxe, realizando unha ou varias actividades sobre cada contido no seu portátil.

A intervención educativa na materia de Educación Dixital desenvolverá o seu currículo e tratará de asentarse de xeito gradual e progresivo as aprendizaxes que lle 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 do perfil de saída 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.

Liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe

* O uso de distintos métodos que teñan en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe do alumnado, favorezan a capacidade de aprender por si mesmos e promovan o traballo en equipo mediante a realización de tarefas prácticas ou mediante retos aos que o alumnado ten que atoparlles unha solución.

Deste xeito, empregando a contorna E-Dixgal, proporánse actividades moi variadas para permitir que o alumnado con perfís diversos poida acadar as competencias sinaladas.

*A realización de proxectos significativos para o alumnado e a resolución colaborativa de problemas, reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade, promovendo a participación do alumnado cunha visión integral da disciplina, reducindo a fenda dixital e de xénero en condicións de igualdade ao longo de toda a etapa.

*A énfase na atención á diversidade do alumnado, na atención individualizada, na prevención das dificultades de aprendizaxe e na posta en práctica de mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten estas dificultades, aproveitando os recursos dixitais de xeito que favorezan a aprendizaxe persoal dese alumnado.

* O uso de estratexias para traballar transversalmente a comprensión lectora, a expresión oral e escrita, a comunicación audiovisual, a competencia dixital, o fomento da creatividade, do espírito científico e do emprendemento.

*O uso de metodoloxías activas con traballos prácticos, para coñecer e configurar os distintos dispositivos dixitais de uso cotián.

A materia estará case na súa totalidade centrada na realización de actividades prácticas (configurar o SO, editar documentos, retocar imaxes,...).

* O uso de métodos procedementais no desenvolvemento de proxectos que integren varios bloques de contidos e que conduzan a adquisición de coñecementos, destrezas e actitudes dixitais por parte do alumnado.

*A realización de proxectos creativos que permitan mellorar as destrezas para escoller e utilizar as ferramentas máis axeitadas para producir documentos dixitais de diversos tipos e sempre respectando as licenzas e dereitos de autor.

*O desenvolvemento de proxectos que teñan por obxectivo a creación de aplicacións sinxelas que resolvan problemas, afondando no coñecemento do pensamento computacional.

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

*O uso responsable, seguro e ético das tecnoloxías dixitais para aprender ao longo da vida e reflexionar de forma crítica sobre a sociedade dixital para afrontar situacións e problemas actuais atendendo á diversidade e sen prexuízos de diferentes razas, linguas, sexos, ideas políticas, relixións etc.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
1. Contorna de aprendizaxe E-Dixgal
2. Apuntamentos elaborados pola docente da materia
3. Portátil E-Dixgal

4. Software libre
5. Proxector
6. Ordenadores co SO Windows
7. Conexión á Internet
8. Aula Virtual do IES

1. O traballo desenvolverase case na súa totalidade nesta contorna. Alí, o alumnado disporá de toda información, actividades,...
2. O alumnado disporá de apuntamentos en formato pdf pendurados na plataforma E-Dixgal. Igualmente, tamén poderá conseguilos utilizando o servizo de reprografía do IES.
3. Ordenador portátil aportado pola Consellería para cada alumno/a dentro do programa E-Dixgal ao que pertence esta materia.
4. Paquete de software incluído nos equipos E-Dixgal (SO Linux, paquete ofimático LibreOffice, Gimp,...).
5. Proxector da aula para que o alumnado siga as explicacións.
6. Puntualmente, e co obxectivo de que o alumnado coñeza e manexe outro SO de uso moi extendido, empregaranse os equipos da aula de informática.
7. Empregarase a conexión á Internet (sen fíos e con eles) das redes do IES.
8. No caso de que, por algún tipo de problema técnico, non sexa posible usar E-Dixgal, empregaranse a Aula Virtual do Centro.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

A avaliación inicial, que non terá ningunha influencia na cualificación da materia, consistirá:

- Nunha breve proba escrita con cuestións moi básicas sobre identificación de programas de uso común e terminoloxía de hardware e software.
- Durante os primeiros días de curso a docente observará a destreza do alumnado no uso dos seus portátiles E-Dixgal co obxectivo de identificar posibles áreas susceptibles de mellora e traballar sobre elas.

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	0	75	75	0	0	0	0	0	0
Táboa de indicadores	0	100	25	25	100	100	100	100	100	100

Unidade didáctica	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	100
Proba escrita	25

Unidade didáctica	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	100
Táboa de indicadores	75

Cráterios 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 na plataforma E-Dixgal. 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 plataforma E-Dixgal por ter esquecido o seu contrasinal terá un 0 na proba ou actividade/s programadas para ese día.
- *Se un alumno/a non é quen de acceder á plataforma E-Dixgal por non ter batería no seu portátil ou ben por non traer éste, 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

A continuación, indícanse os instrumentos en cada avaliación e o seu peso en cada unha das unidades:

- Unidade 1. "Dispositivos dixitais". Exame teórico: 75%. Actividades: 25%.
- Unidade 2. "Sistemas operativos e almacenamento de información". Actividades 100%.
- Unidade 3. "O procesador de textos". Exame práctico: 75%. Actividades: 25%.
- Unidade 4. "A folla de cálculo". Exame práctico: 75%. Actividades: 25%.
- Unidade 5. "Presentacións dixitais". Proxecto: 100%
- Unidade 6. "Tratamento da imaxe fixa dixital". Actividades 100%.
- Unidade 7. "Introdución á edición de vídeo". Proxecto: 65%. Actividades: 35%.
- Unidade 8. "Programación gráfica". Proxecto: 60%. Actividades: 40%.
- Unidade 9. "Seguridade dixital". Actividades 100%.
- Unidade 10. "Ética dixital". Actividades 100%.

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.

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

Todas as unidades teñen o mesmo peso no curso.

Para calcular a nota de cada avaliación realizarase a media aritmética das cualificacións das unidades rematadas desde o INICIO DO CURSO ata o momento da sesión de avaliación.

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.

CÁLCULO DA CUALIFICACIÓN NA AVALIACIÓN FINAL DE XUÑO

Para calcular a nota da avaliación final realizarase a media aritmética das cualificacións de todas as unidades rematadas durante o curso.

O alumnado recibirá a mesma cualificación na avaliación final ca na 3ª avaliación cunha excepción: aqueles que tivesen máis dun 5 na 3ª avaliación e a parte decimal da súa nota fose igual ou superior a 5, verán a súa cualificación redondeada cara arriba. Por exemplo, un 6,5 pasaría a ser un 7, un 8,7 un 9,

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.

Cráterios de recuperación:

RECUPERACIÓNS

Non haberá exames de recuperación coma tales durante o curso. Os/as estudantes disporán de actividades de repaso dos contidos xa vistos con anterioridade no curso para axudarllos a acadar o grao mínimo de consecución dos estándares de aprendizaxe non conqueridos. Esas actividades deberá realizalas todo o alumnado independientemente das súas cualificacións.

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

Marco lexislativo:

Artigo 7 da ORDE do 26 de maio de 2023 pola que se desenvolve o Decreto 156/2022, do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo da educación secundaria obrigatoria na Comunidade Autónoma de Galicia e se regula a avaliación nesa etapa educativa.

Artigo 51 da Orde do 8 de setembro de 2021, pola que se desenvolve o Decreto 229/2011, do 7 de decembro, polo que se regula a atención á diversidade do alumnado dos centros docentes da Comunidade Autónoma de Galicia nos que se imparten as ensinanzas establecidas na Lei orgánica 2/2006, do 3 de maio, de educación.

- A canle de comunicación alumnado-docente será a Aula Virtual a través dun curso específico para a recuperación da materia.

- Igualmente, neste curso da AV, o alumnado disporá de todo material didáctico e as actividades precisas.

- Nas primeiras semanas do curso, o alumnado con esta materia pendente recibirá presencialmente, en formato físico, o seu plan de reforzo. Neste plan poderá consultar a información sobre as tarefas precisas para recuperar a materia e a súa temporalización.

- A distribución ao longo do curso de unidades didácticas será como segue:

1º Trimestre

50% Proba escrita Unidade 1. Dispositivos Dixitais.

50% Actividades na Aula Virtual sobre a Unidade 1. Dispositivos Dixitais, a Unidade 2. Sistemas operativos e a Unidade 5. Presentacións dixitais.

2º Trimestre

50% Proba práctica co procesador Writer (Unidade 3).

50% Actividades na Aula Virtual sobre a Unidade 3. O procesador de textos, Unidade 6. Tratamento da imaxe dixital fixa, Unidade 7. Introducción á edición de vídeo.

3º Trimestre

50% Proba práctica coa folla de cálculo Calc (Unidade 4).

50% Actividades na Aula Virtual sobre a Unidade 4. A folla de cálculo, a Unidade 8. Programación gráfica, a Unidade 9 Seguridade dixital e a Unidade 10. Ética dixital.

Para considerar superada a materia o alumnado deberá obter, como mínimo, un 5 de media entre as notas dos tres trimestres.

De non ser así, será convocado a unha proba teórico-práctica no mes de maio que abranguerá todos os contidos do curso. Nesta proba deberá obter unha cualificación de, como mínimo, 5 para superar a materia.

6. Medidas de atención á diversidade

---Alumnado con dificultades de aprendizaxe que requira de reforzo educativo nesta materia:

O alumnado con reforzo educativo deberá empregar os mesmos apuntamentos que o resto do alumnado.

As probas, controis e actividades adaptaranse ao seu nivel, agás naqueles casos moi puntuais onde non se considere preciso.

Estas adaptacións serán, en xeral, as seguintes:

*Actividades adaptadas.

*Probas e controis con cuestións máis conectadas á realidade cotiá do alumnado e/ou con preguntas básicas centradas na consecución do grao mínimo dos estándares imprescindibles de aprendizaxe.

*No deseño das probas tratará de que éstas sexan máis breves e de resposta máis directa cas do alumnado sen necesidades educativas especiais.

---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 Dixitalización de 4º ESO.

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

	UD 9	UD 10
ET.1 - Competencia dixital	X	X
ET.2 - Comprensión de lectura, a expresión oral e escrita.	X	X
ET.3 - Empredemento social e empresarial	X	X
ET.4 - Comunicación audiovisual		
ET.5 - Fomento do espírito crítico e científico	X	X
ET.6 - Educación emocional e en valores	X	X
ET.7 - Igualdade de xénero	X	X
ET.8 - Creatividade		
ET.9 - Educación para a saúde e afectivo-sexual	X	

	UD 9	UD 10
ET.10 - Formación estética		
ET.11 - Educación para a sustentabilidade e o consumo responsable		
ET.12 - Aprendizaxe da prevención e da resolución pacífica de conflitos	X	X
ET.13 - Respeto mutuo e a cooperación entre iguais	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	

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 de aplicacións elaboradas polo alumnado e na aplicación de iniciativas orientadas cara a un uso máis seguro e responsable das ferramentas dixitais.
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 coas dúas derradeiras unidades nas 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. Trátase de coñecer as características dos nosos equipos para promover o consumo responsable: mercar dispositivos que se axeiten ás nosas necesidades e saber cando podemos aproveitar (reparando ou ampliando) aqueles que xa temos.
12. Está especialmente relacionada coas dúas derradeiras unidades nas 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
1. Porcentaxe da programación impartido
2. Comunicación fluída docente-familias.
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
8. Participación do alumnado na aula
9. Implementación de reforzos, protocolos específicos e outras medidas de atención á diversidade para o alumnado que así o precise
10. Potenciación dos elementos transversais
11. O alumnado pode consultar as probas e actividades correxidas e comentalas coa docente

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