

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15014568	IES Nº 1	Ribeira	2023/2024

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Dixitalización	4º ESO	3	105

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	11
4.2. Materiais e recursos didácticos	11
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	11
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	11
6. Medidas de atención á diversidade	12
7.1. Concreción dos elementos transversais	12
7.2. Actividades complementarias	13
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	14
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	14
9. Outros apartados	14

1. Introducción

A materia Dixitalización dá resposta á necesidade de adaptación á forma en que a sociedade actual obtén a información e en que se relaciona e produce coñecemento no alumnado que lle permita satisfacer as necesidades, individuais ou colectivas, que se foron establecendo de forma progresiva na vida das persoas e no funcionamento da sociedade e da cultura dixital. Pero a formación da cidadanía actual vai máis alá da alfabetización dixital, xa que require unha atención específica á adquisición dos coñecementos necesarios para usar os medios tecnolóxicos de maneira ética, responsable, segura e crítica.

A materia aborda determinados temas que teñen unha clara relación coas características propias da sociedade e da cultura dixital, tales como: o consumo responsable, o logro dunha vida saudable, o compromiso ante situacións de iniquidade e exclusión, a resolución pacífica dos conflitos en contornas virtuais, o aproveitamento crítico, ético e responsable da cultura dixital, a aceptación e o manexo da incerteza, a valoración da diversidade persoal e cultural, o compromiso cidadán no ámbito local e global e a confianza no coñecemento como motor do desenvolvemento. Promove, a través da participación de todo o alumnado, o logro dunha visión integral dos problemas, o desenvolvemento dunha cidadanía dixital crítica e a consecución dunha efectiva igualdade de xénero. Tamén trata de favorecer aprendizaxes que lle permitan ao alumnado facer un uso competente das tecnoloxías, tanto na xestión de dispositivos e contornas de aprendizaxe coma no fomento do benestar dixital, o que posibilita que o alumnado tome conciencia e constrúa unha identidade dixital adecuada. Esta materia ten un carácter interdisciplinario, polo que contribúe á consecución das competencias clave do perfil de saída do alumnado ao termo da educación básica e á adquisición dos obxectivos de etapa. A materia aprofunda nos coñecementos, destrezas e actitudes en competencia dixital cunha metodoloxía práctica e abórdase cun enfoque transversal e continuado ao longo do curso dos contidos necesarios para poder exercer unha cidadanía dixital activa e comprometida de modo seguro, completando o proceso de formación dixital do alumnado.

O desenvolvemento da materia permite conectar coa realidade do alumnado partindo das súas dúbidas e problemas en relación cos usos tecnolóxicos particulares, á vez que sociais, académicos e laborais. Tamén debe supoñer un avance informado e práctico na mellora da propia seguridade na Rede, nas interaccións coas outras persoas e coas distintas aplicacións usadas polo alumnado, axudándolles a entender que Internet é un espazo no que é necesario aplicar criterios para contextualizar e contrastar a información, as súas fontes e os seus propósitos, así como unha ferramenta imprescindible para o desenvolvemento da aprendizaxe ao longo da vida.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Identificar e resolver problemas técnicos sinxelos e conectar e configurar dispositivos a Redes domésticas, aplicando os coñecementos de hardware e sistemas operativos para xestionar as ferramentas e instalacións informáticas e de comunicación de uso cotián.			1-2	4-5	1-5		3	
OBX2 - Configurar a contorna persoal de aprendizaxe interactuando e aproveitando os recursos do ámbito dixital para optimizar e xestionar a aprendizaxe permanente.				1-2-3-5	1-4-5		3	
OBX3 - Desenvolver hábitos que fomenten o benestar dixital aplicando medidas preventivas e correctivas para protexer dispositivos, datos persoais e a propia saúde.	3		5	1-4	2-5	2-3		
OBX4 - Exercer unha cidadanía dixital crítica coñecendo as posibles accións que se realizan na Rede, identificando as súas repercusións para facer un uso activo, responsable e ético da tecnoloxía.				3-4	1	1-2-3-4	1	

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Follas de cálculo con LibreOffice Calc	Tratamento de datos, cálculos e gráficas coa folla de cálculo.	15	18	X		
2	Publicacións web	Publicación dunha páxina web ou dunha bitácora persoal. Recomendacións de seguridade e ética dixital.	5	8	X		
3	Maquetación de texto: Scribus	Elaboración dun tríptico de seguridade dixital, malware e consellos de navegación segura.	15	12	X		
4	Edición de son con Audacity	Gravación, descarga, edición e retoque de son coa ferramenta libre: Audacity	10	14		X	
5	Edición de vídeo con Openshot	Creación de vídeo con imaxes fixas e edición de vídeo empregando Openshot. Títulos, subtítulos, recorte, efectos e transicións.	10	15		X	
6	Proxecto de vídeo: Hardware e Software	Elaboración dun traballo de investigación sobre hardware e software, onde o resultado deberá ser un vídeo con imaxes fixas ou pequenos vídeos, cun audio explicativo gravado polo alumnado.	15	10		X	
7	Imaxe dixital	Traballo con distintas ferramentas de imaxe dixital.	10	8			X
8	Creación de modelos 3D	Creación de modelos 3D con Tinkercad.	10	6			X
9	Programación	Principios básicos de programación e algoritmos para resolver problemas sinxelos.	10	14			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Follas de cálculo con LibreOffice Calc	18

Cráterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Elabora táboas con datos, formatea as táboas, automatiza cálculos e engade fórmulas e representa os resultados de maneira gráfica.	TI	100

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

Contidos
- Tratamento da información: creación de informes e gráficos derivados do tratamento de datos con follas de cálculo e bases de datos.

UD	Título da UD	Duración
2	Publicacións web	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Buscar, seleccionar e archivar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe con sentido crítico e seguindo normas básicas de seguridade na Rede.	Atopar e seleccionar información axeitada aos problemas propostos.	TI	100
CA5.1 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade e as licenzas de uso e propiedade intelectual na comunicación, colaboración e participación activa na Rede.	Coñecer as diferentes licenzas de propiedade intelectual e utilizar arquivos de xeito ético.		
CA5.2 - Recoñecer as achegas das tecnoloxías dixitais nas xestións administrativas e no comercio electrónico, sendo consciente da brecha social de acceso, uso e aproveitamento das devanditas tecnoloxías para diversos colectivos.	Coñecer os beneficios das TIC nos campos administrativos e de comercio electrónico.		
CA5.3 - Valorar a importancia da oportunidade, facilidade e liberdade de expresión que supoñen os medios dixitais conectados, analizando de forma crítica as mensaxes que se reciben e transmiten tendo en consideración a súa obxectividade, ideoloxía, intencionalida	Analizar a información atopada na web dun xeito crítico.		
CA5.4 - Analizar a necesidade e os beneficios globais dun uso e desenvolvemento ecosociable responsable das tecnoloxías dixitais, tendo en conta criterios de accesibilidade, sostibilidade e impacto.	Analizar as TIC dende un punto de vista de sostibilidade e impacto ecolóxico		

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

Contidos
- Procura e selección e arquivo de información.

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Creación, maquetaxe e publicación de textos. - Publicación e difusión responsable en redes. - Interacción na Rede: liberdade de expresión, etiqueta dixital, propiedade intelectual e licenzas de uso. Formas de licenciar unha obra ou un contido. - Educación mediática: xornalismo dixital, blogosfera, estratexias comunicativas e uso crítico da Rede. Ferramentas para detectar noticias falsas e fraudes. - Xestións administrativas: servizos públicos en liña, rexistros dixitais e certificados oficiais. - Comercio electrónico: facturas dixitais, formas de pago e criptomonedas. - Ética no uso de datos e ferramentas dixitais: intelixencia artificial, nesgos algorítmicos e ideolóxicos, soberanía tecnolóxica e dixitalización sostible. - Activismo en liña: plataformas de iniciativa cidadá, cibervoluntariado e comunidades de hardware e software libres.

UD	Título da UD	Duración
3	Maquetación de texto: Scribus	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Buscar, seleccionar e arquivar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe con sentido crítico e seguindo normas básicas de seguridade na Rede.	Atopar e seleccionar información axeitada ao problemas presentados.	TI	100
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Maquetar a información cun formato de saída predeterminado.		
CA4.1 - 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.	Coñecer os tipos de datos en función da licenza creativa e respectar o seu uso.		
CA4.2 - Configurar e actualizar contrasinais, sistemas operativos e antivirus de forma periódica nos distintos dispositivos dixitais de uso habitual.	Coñecer as medidas básicas de protección das nosas contas e equipos		
CA4.3 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións, desenvolvendo prácticas saudables e seguras e valorando o benestar físico e mental, tanto persoal coma colectivo.	Recoñecer as ameazas máis comúns na rede.		

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

Contidos

Contidos

- Procura e selección e arquivo de información.
- Creación, maquetaxe e publicación de textos.
- Seguridade de dispositivos: accións de configuración específicas. Contraseñas e aplicacións relacionadas, medidas preventivas e correctivas para facer fronte a riscos, ameazas e ataques a dispositivos.
- Seguridade e protección de datos: identidade, reputación dixital, privacidade e pegada dixital. Medidas preventivas na configuración nas redes sociais e na xestión de identidades virtuais.
- Seguridade na saúde física e mental: aplicacións ou medidas que se han adoptar fronte aos riscos e ameazas ao benestar persoal. Opcións de resposta e prácticas de uso saudable. Situacións de violencia e de risco na Rede (ciberacoso, sextorsión, acceso a c

UD	Título da UD	Duración
4	Edición de son con Audacity	14

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Gravar e editar arquivos de son seguindo as especificacións dos exercicios.	TI	100
CA2.4 - 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.	Empregar espazos virtuais para traballar en equipo.		

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

Contidos

- Edición e montaxe de materiais audiovisuais a partir de fontes diversas. Captura de imaxe, de son e de vídeo e conversión a outros formatos.

UD	Título da UD	Duración
5	Edición de vídeo con Openshot	15

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

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Elaborar e editar vídeos seguindo as especificacións dos exercicios	TI	100
CA2.4 - 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.	Compartir traballo empregando algunha plataforma virtual.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Edición e montaxe de materiais audiovisuais a partir de fontes diversas. Captura de imaxe, de son e de vídeo e conversión a outros formatos. - Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
6	Proxecto de vídeo: Hardware e Software	10

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Conectar dispositivos e xestionar redes locais aplicando os coñecementos e procesos asociados a sistemas de comunicación con e sen fíos con autonomía e dun xeito activo.	Conectar periféricoas aos equipos.	TI	100
CA1.2 - Instalar e manter sistemas operativos configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Empregar as funcións de xestión básicas do SO		
CA1.3 - Identificar e resolver problemas técnicos sinxelos analizando compoñentes e funcións dos dispositivos dixitais, avaliando as solucións de maneira crítica e, en caso necesario, reformulando o procedemento.	Detectar erros sinxelos no equipamento de traballo		
CA2.1 - Xestionar a aprendizaxe no ámbito dixital configurando a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais de maneira autónoma.	Configurar o equipo personal	TI	100
CA2.2 - Buscar, seleccionar e arquivar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe con sentido crítico e seguindo normas básicas de seguridade na Rede.	Buscar, seleccionar e presentar a información no formato requerido e seguindo as especificacións do traballo.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Elaborar un vídeo de xeito cooperativo e empregando imaxes con licencia CC.		
CA2.4 - 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.	Traballar de xeito cooperativo empregando plataformas dixitais para compartir datos.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Arquitectura de ordenadores: elementos, montaxe, configuración e resolución de problemas sinxelos. - Sistemas operativos: instalación e configuración de usuario. Instalación de software de uso habitual para a creación de contidos e a xestión de arquivos. - Sistemas operativos: operacións básicas de organización e almacenamento da información. - Sistemas de comunicación e Internet: dispositivos de Rede e funcionamento. Procedemento de configuración dunha Rede doméstica e conexión de dispositivos. - Dispositivos conectados (IoT+ Wearables): configuración e conexión de dispositivos. - Procura e selección e arquivo de información. - Edición e montaxe de materiais audiovisuais a partir de fontes diversas. Captura de imaxe, de son e de vídeo e conversión a outros formatos. - Comunicación de información e contidos dixitais. Presentacións dixitais e infografías en diferentes plataformas dixitais. - Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
7	Imaxe dixital	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Crear ou editar imaxes dixitais en diferentes formatos e seguindo as especificacións de cada exercicio.	TI	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Edición e montaxe de materiais audiovisuais a partir de fontes diversas. Captura de imaxe, de son e de vídeo e conversión a outros formatos.

Contidos	
- Comunicación de información e contidos dixitais. Presentacións dixitais e infografía en diferentes plataformas dixitais.	

UD	Título da UD	Duración
8	Creación de modelos 3D	6

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.3 - 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 e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Creación de modelos 3D empregando unha ferramenta axeitada. Integración do modelo 3D nun entorno virtual ou de realidade aumentada.	TI	100

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

Contidos	
- Utilización da realidade virtual, aumentada e mixta.	

UD	Título da UD	Duración
9	Programación	14

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos de intelixencia artificial, valorando a importancia de facer un uso ético do tratamento da información na elaboración de aplicacións.	Coñecer os campos básicos da IA e da ciencia de datos.	TI	100
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións sinxelas para ordenadores, dispositivos móbiles ou web, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Realizar programas sinxelos, depurando erros e engadindo melloras creativas.		

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

Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de estruturas de programación: secuenciais, de selección e iterativas. - Utilización de funcións. Parámetros, código e retorno. - Uso de datos. Constantes, variables e estruturas de datos. - Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para ordenadores, dispositivos móbiles e/ou webs. 	

Contidos

- Introducción á intelixencia artificial. Creación de aplicacións prácticas da IA.
- Ética no desenvolvemento de aplicacións: nesgo alorítmico, obsolescencia programada.

4.1. Concrecións metodolóxicas

Afrontarase a materia dunha maneira eminentemente práctica, de xeito que se traballen á vez os contidos do tema e as destrezas dixitais noutras aplicacións de interese (presentacións, maquetación, traballo cooperativo online, búsqueda e selección de información de maneira crítica, edición de texto, edición multimedia...). En diversos proxectos esixirase un emprego das aplicacións traballadas ao longo do curso, integrando así os coñecementos adquiridos nunha competencia dixital global e non parcelada.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación

O desenvolvemento desta programación require que cada alumno dispoña dun equipo informático dotado das seguintes características, programas e periféricos:

- Conexión a internet
- Software libre: libreoffice, scribbus, adudacity, openshot, gimp...
- Conta de google workspace coa que acceder a aplicacións online gratuítas pero non libres: google classroom, blogger, tinkercad, youtube, scribble diffusion, scratch...
- Auriculares, micrófono, croma, cámara...

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

A avaliación inicial realizarase a partires das primeiras tarefas encomendadas ao alumnado, observando así o seu nivel de partida e as capacidades ou intereses que poidan ter pola materia.

Con esta avaliación inicial poderemos detectar necesidades individuais ou adaptar os contidos ao nivel do grupo.

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	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	15	5	15	10	10	15	10	10	10	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Criterios de cualificación:

O instrumentos de avaliación serán as táboas de indicadores do traballo realizado por cada alumnado. Na aula virtual de Classroom, o alumnado verá a calificación de cada tarefa avaliable, así coma o prazo de entrega da mesma. As entregas fora de prazo, salvo debidamente xustificadas (a valorar polo profesor), serán penalizadas proporcionalmente en función do retraso na entrega.

As tarefas non entregadas valoraranse coma un 0.

É preciso acadar un 5 para superar a materia.

A cualificación final da avaliación ordinaria do curso virá dada pola media ponderada das cualificacións de todas as unidades didácticas impartidas ao longo do curso. A ponderación establecerase en base aos pesos de cada unidade didáctica.

Criterios de recuperación:

Durante o curso, o profesor poderá indicar tarefas novas para recuperar algún contido suspenso ou que tarefas deberán ser repetidas para poder acadar o aprobado dalgunha parte da materia.

O alumnado que non acade unha cualificación final de 5 ou máis de 5 na avaliación continua do curso, terá que realizar unha proba obxectiva final, que se realizará nas últimas semanas do curso. O alumnado deberá recuperar, nesta proba, aquelas avaliacións nas que non acade un mínimo de 5, podendo ter que presentarse a recuperar 1, 2 ou a 3 avaliacións.

6. Medidas de atención á diversidade

Para a atención á diversidade, aplicaranse:

- As medidas ordinarias de atención á diversidade recollidas na orde do 8 de setembro de 2021 que desenvolve o Decreto 229/2011.
- De ser o caso, levaranse a cabo as medidas extraordinarias precisas recollidas tamén nas referencias legislativas mencionadas anteriormente.
- As medidas recollidas nos protocolos educativos específicos da Xunta (TEA, TDAH, alumnado con discapacidade auditiva...) ao alumnado que o requira, previa comunicación co departamento de orientación.
- A materia dispoñerá dun curso na aula Classroom do centro onde se poñerán ao dispor do alumnado os contidos e tarefas que se van impartindo, facilitando así o seguimento do alumnado que non puidese seguir presencialmente toda a formación.

Unha boa estratexia para a integración do alumnado con necesidades educativas especiais ou con determinados problemas de aprendizaxe, é implicalos nas mesmas tarefas co resto do grupo, con distintos métodos de apoio e esixencia. Esta posibilidade de distinto nivel de profundización en moitas das actividades propostas, permitirán atender demandas de carácter máis profundo por parte daqueles alumnos con niveis de partida máis avanzados ou cun interese maior sobre o tema estudado. O traballo por parellas ou en pequeno grupo, propiciará a "tutorización entre iguais" onde o alumnado poderá prestarse apoio mutuamente.

Por último, insistir en que o traballo nas aulas de informática, ademais do xa comentado, posibilita a aqueles alumnos e alumnas máis avantaxados unha profundización no tema tratado; e a aqueles ou aquelas con deficiencias, permítelles unha nova oportunidade para asimilar os contidos básicos do bloque ou da unidade. Ademais, a formación de grupos para a realización de proxectos e prácticas fomenta as relacións sociais entre o alumnado e a formación ou asentamento dunha maior cultura social e cívica.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Comprensión lectora		X	X			X		
ET.2 - Expresión oral e escrita			X	X	X	X		
ET.3 - Comunicación audiovisual			X	X	X	X	X	

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.4 - Competencia dixital	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Fomento do espírito crítico e científico		X	X					
ET.6 - Educación moral e cívica		X	X					
ET.7 - Creatividade		X	X	X	X	X	X	X
ET.8 - Consumo responsable		X						
ET.9 - Igualdade	X	X	X	X	X	X	X	X

	UD 9
ET.1 - Comprensión lectora	
ET.2 - Expresión oral e escrita	
ET.3 - Comunicación audiovisual	
ET.4 - Competencia dixital	X
ET.5 - Fomento do espírito crítico e científico	
ET.6 - Educación moral e cívica	
ET.7 - Creatividade	X
ET.8 - Consumo responsable	
ET.9 - Igualdade	X

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Charlas ou visitas	Charlas ou visitas divulgativas relacionadas coa materia	X	X	X

Observacións:

Saídas ou charlas relacionadas cos contidos da materia, segundo poidan xurdir durante o curso.

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
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
Axeitamento das tarefas, duración, interese mostrado polo alumnado...
A avaliación das tarefas resultou clara para o alumnado así como o seguimento do seu progreso durante o curso
Metodoloxía empregada
Os traballos foron atractivos para o alumnado, profundizaron na materia a través de actividades prácticas variadas.
Medidas de atención á diversidade
Adaptouse o nivel e as tarefas ao alumnado con dificultades
Proporcionouse traballo extra motivador ao alumnado máis avanzado
Clima de traballo na aula
As clases foron agradables, o grupo colaborou e participou nas actividades con interese

Descrición:

A avaliación da programación será un proceso continuo que se realizará durante o seguimento da mesma así como ao final do curso, ben cunha enquisa ao alumnado, ben con intercambio de opinións de xeito oral na aula, tentando detectar as partes do curso que funcionaron mellor e as que precisan ser melloradas ou modificadas.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

O seguimento da programación realizarase periodicamente nas distintas reunións de departamento, e a través do apartado de "Seguimento" da aplicación Proens. Para cada UD comprobaranse as datas de inicio e final, a correspondencia entre sesións previstas e realizadas e o grado de cumprimento do programado para a unidade. No caso de detectar problemas realizaranse as propostas de mellora e correccións necesarias.

Ao remate do curso realizarase unha avaliación da programación mediante unha táboa de cotexo, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación así como unha enquisa ao alumnado para que valore o traballo de todo o curso e proporcione suxestións de mellora.

9. Outros apartados