

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
Bacharelato	Tecnoloxías da Información e da Comunicación I	1º Bac.	4	140

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	5
4.1. Concrecións metodolóxicas	17
4.2. Materiais e recursos didácticos	18
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	18
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	19
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	20
5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias	20
6. Medidas de atención á diversidade	20
7.1. Concreción dos elementos transversais	21
7.2. Actividades complementarias	24
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	24
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	25
9. Outros apartados	25

1. Introducción

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

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

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

Neste curso abordaremos usos das ferramentas dixitais dun xeito maioritariamente práctico, cunha filosofía de "aprender facendo", abordando diversos campos de coñecemento dixital como: ofimática, creación audiovisual, programación e veremos como se interrelacionan entre eles. O traballo colaborativo, axudados por ferramentas en rede, e os hábitos de seguridade dixital e respecto pola propiedade intelectual tamén estarán moi presentes.

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	

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
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	Introdución: Conceptos comúns nas aplicacións dixitais.	Nesta unidade aborademos conceptos e ferramentas que se repetirán ao longo do curso como por exemplo: acceso á aula virtual, formtaos de arquivos, gardar e exportar, compresión de arquivos, gardado na nube, capturas de pantalla, etc...	5	4	X		
2	Imaxe dixital: tipos e propiedades	Nesta unidade estudaremos os distintos tipos de imaxes dixitais (mapa de bits, vectorial, 3D...), os programas máis coñecidos para traballar con elas, e as propiedades dunha imaxe (resolución, tamaño físico, tamaño digital, profundidade de color...).	5	6	X		
3	Imaxe dixital: Tratamento de imaxes e retoque fotográfico.	Afrontaremos o retoque e creación de imaxes, por exemplo coa ferramenta libre: GIMP. É unha ferramenta que nos permitirá adaptar as imaxes ás nosas necesidades ao longo do curso e que empregaremos en multitude de unidades posteriores.	15	20	X		
4	Maquetación e edición de texto colaborativa.	Aprenderemos a realizar trípticos, carteis, revistas... Unha posibilidade libre será a ferramenta SCRIBUS.	5	12	X		
5	Proxecto colaborativo: Revista TIC	Elaborarase unha revista dixital en grupos	10	16	X	X	
6	Bases de datos: Libreoffice BASE	Empregaremos a ferramenta Libreoffice para crear unha base de datos onde poderemos facer diferentes tipos de buscas.	5	8		X	
7	Folla de cálculo: Libreoffice	Repasaremos o aprendido na ESO sobre	10	12		X	

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
7	CALC	follas de cálculo e crearemos táboas con gráficos e operacións automatizadas.	10	12		X	
8	Edición de son	Aprenderemos a grabar, editar, cortar e mesturar sons coa ferramenta AUDACITY	5	6		X	
9	Edición de vídeo	Crearemos vídeos a partir de imaxes estáticas, vídeos descargados e vídeos elaborados polo propio alumnado. Inclúese traballo de corte, cambio de orde, superposición de vídeos, inclusión de son, efectos e transicións. Unha posibilidade libre é OPENSHOT	5	8		X	
10	Proxecto: video-tutorial sobre seguridade dixital	Traballaremos os conceptos máis importantes sobre a seguridade dixital mediante a creación en grupo dun vídeo instructivo.	10	16		X	
11	Programación: conceptos básicos	Adentrarémonos no mundo da programación vendo algún dos conceptos básicos: tipos de linguaxes, entornos integrados, diagramas de fluxo, comandos, variables, etc...	5	4			X
12	Programación	Elaboraremos programas onde nos achegaremos aos algoritmos máis comúns e sinxelos con Scratch.	10	12			X
13	Proxecto en grupo con Scratch: historia interactiva	Proxecto grupal onde deberán crear unha pequena historia interactiva, con diversas opcións ao longo da mesma, e diversos finais dependentes das eleccións do usuario.	10	16			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Introdución: Conceptos comúns nas aplicacións dixitais.	4

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Emprego dos documentos de Google Drive para traballar colaborativamente.	TI	100
CA2.3 - Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Uso fluído do Classroom para acceder a contidos colgados polo profesor e facer entregas de exercicios en tempo e forma correctos		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Elixir páxinas seguras e opcións de descargas e instalacións que non engadan ameazas ou publicidade		
CA5.2 - Desenvolver prácticas saudables e seguras no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, valorando o benestar físico e mental, tanto persoal coma colectivo.	Comunicación a través da aula virtual e das plataformas compartidas de xeito constructivo e non ofensivo		
CA5.3 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet configurando as condicións de privacidade das redes sociais e dos espazos virtuais de traballo.	Control dos datos persoais, limitándoos nas aplicacións empregadas		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Coñecemento e uso de arquivos baixo a licenza "creative commons"		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación de información e de contidos dixitais en diferentes plataformas. - Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede. - A seguridade da información: principios de integridade, dispoñibilidade, confidencialidade e autenticación. - Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede. - Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría. - Pegada dixital e protección de datos persoais na rede. - Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
2	Imaxe dixital: tipos e propiedades	6

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.	Emprego correcto do editor de texto e de presentacións	TI	100
CA4.1 - Realizar o tratamento dixital de imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Coñecer os formatos e as propiedades dos arquivos de imaxe, elixindo o máis axeitado para diferentes aplicacións.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Coñecemento e uso de arquivos baixo a licenza "creative commons"		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Creación e edición de documentos de texto e de presentacións dixitais aplicados á documentación de proxectos dixitais: maquetación, formatado, modelos e integración de multimedia. - Resolución da imaxe e almacenamento. - Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia. - Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría. - Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
3	Imaxe dixital: Tratamento de imaxes e retoque fotográfico.	20

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Realizar o tratamento dixital de imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Emprego de Gimp para a realización de montaxes e retoques fotográficos	TI	100
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Coñecer as propiedades dalgún dos formatos de imaxe máis utilizados e elixilos axeitadamente.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Coñecemento e uso de arquivos baixo a licenza "creative commons"		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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

Contidos

- Edición dixital da imaxe fixa: retoques e montaxes fotográficas.
- Encadramento e ángulo de cámara. Tipos de plano: uso e funcionalidade.
- Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.
- Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría.
- Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
4	Maquetación e edición de texto colaborativa.	12

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.	Utilización de editores de texto e do programa Scribbus para crear documentos en formatos característicos (trípticos, publicacións...).	TI	100
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Coñecemento e uso de arquivos baixo a licenza "creative commons"		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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

Contidos

- Creación e edición de documentos de texto e de presentacións dixitais aplicados á documentación de proxectos dixitais: maquetación, formatado, modelos e integración de multimedia.
- Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría.
- Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
5	Proxecto colaborativo: Revista TIC	16

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Definir problemas ou necesidades expostas para o desenvolvemento dun proxecto dixital, buscando e contrastando información de maneira crítica e segura e avaliando a súa fiabilidade.	Elixir o deseño e formato da revista de forma colaborativa.	TI	100
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Cumprir os requirimentos do proxecto especificados polo profesor.		
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Xerar un documento final en PDF, cos contidos esixidos e cunha presentación axeitada.		
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Publicar o resultado na web ou entregala segundo dispoña o profesor.		
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.	Emprego das técnicas aprendidas ao longo do trimestre para crear, de xeito colaborativo, unha revista dixital interesante, visual e		
CA2.3 - Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Uso de Drive e Classroom para compartir e entregar documentos.		
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Emprego de páxinas seguras para descargas e busca de información		
CA5.2 - Desenvolver prácticas saudables e seguras no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, valorando o benestar físico e mental, tanto persoal coma colectivo.	Traballo en grupo de xeito respetuoso		
CA5.3 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet configurando as condicións de privacidade das redes sociais e dos espazos virtuais de traballo.	Control dos datos persoais mostrados na web.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Coñecemento e uso de arquivos baixo a licenza "creative commons"		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Documentación de proxectos. - Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede. - Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría. - Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
6	Bases de datos: Libreoffice BASE	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de follas de cálculo e bases de datos.	Coñecer o programa LibreOffice BASE e o seu funcionamento básicos	TI	100
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Coñecemento e uso de arquivos baixo a licenza "creative commons"		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Tratamento de datos a través de bases de datos: almacenaxe, consulta e presentación da información. - Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría. - Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
7	Folla de cálculo: Libreoffice CALC	12

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de follas de cálculo e bases de datos.	Empregar a aplicación LibreOffice CALC para automatizar cálculos e mostrar resultados en forma de táboas e gráficas.	TI	100
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Coñecemento e uso de arquivos baixo a licenza "creative commons"		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Tratamento de datos con folla de cálculo: formato de datos, uso de fórmulas e funcións, filtrado da información e creación de gráficos. - Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría. - Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
8	Edición de son	6

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos propios das producións audiovisuais, como os encadramentos, ángulos e movementos de cámara, e efectos sonoros mantendo a continuidade narrativa.	Emprego da ferramenta de edición de son para engadir efectos sonoros ou eliminar partes indesexadas.	TI	100
CA4.3 - Gravar pezas audiovisuais aplicando técnicas de captación de imaxes fotográficas, de vídeo e son mediante os recursos e medios técnicos da linguaxe audiovisual.	Gravar arquivos de son, eliminando erros e aplicando efectos necesarios, para producir un arquivo nun formato válido.		
CA4.4 - Editar pezas audiovisuais aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imaxes fixas, e de montaxe audiovisual, integrando e axustando a súa banda sonora e tendo en conta os recursos expresivos da linguaxe audiovisual.	Engadir música e outros efectos a un arquivo de son. Modificar a duración, o volume e a forma da onda dun arquivo de son.		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Crear arquivos de son nun formato axeitado para a súa difusión.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Respectar a propiedade intelectual dos arquivos descargados e publicados.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Banda sonora da produción audiovisual: diálogos, efectos de son e música. - Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia. - Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría. - Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
9	Edición de vídeo	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos propios das producións audiovisuais, como os encadramentos, ángulos e movementos de cámara, e efectos sonoros mantendo a continuidade narrativa.	Gravación de vídeos con dispositivos propios para a posterior edición e montaxe.	TI	100
CA4.3 - Gravar pezas audiovisuais aplicando técnicas de captación de imaxes fotográficas, de vídeo e son mediante os recursos e medios técnicos da linguaxe audiovisual.	Gravar e editar vídeos e son por separado, facendo unha montaxe final para conseguir unha peza completa.		
CA4.4 - Editar pezas audiovisuais aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imaxes fixas, e de montaxe audiovisual, integrando e axustando a súa banda sonora e tendo en conta os recursos expresivos da linguaxe audiovisual.	Crear vídeos a partires de imaxes fixas, con efectos, transicións e engadindo son de fondo.		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Creación de vídeos nos formatos requeridos. Publicación en rede de xeito público ou privado.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Coñecemento e uso de arquivos baixo a licenza "creative commons"		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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

Contidos

- Encadramento e ángulo de cámara. Tipos de plano: uso e funcionalidade.
- Aplicación dos conceptos de plano, toma, exposición, enfoque, punto de vista e ángulo de encadre. Escenas e secuencias.
- Raccord e ritmo na edición.
- Proceso de posproducción: selección de tomas, aplicación dos conceptos de ritmo e continuidade narrativa.
- Recursos técnicos da montaxe e a edición: corte, fundido e encadeado.
- Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.
- Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría.
- Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
10	Proxecto: video-tutorial sobre seguridade dixital	16

Craterios 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.	Obtención da información requirida sobre seguridade dixital	TI	100
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Planificar a elaboración do proxecto para cumprir os requerimentos de contidos, formato e duración.		
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Empregar as aplicacións explicadas na aula para a realización de tódolos pasos do proxecto.		
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Narrar a información de xeito correcto, cunha liguaxe coidade e técnica axeitada ao nivel de 1º de bacharelato.		
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.	Traballar en equipo colaborando e repartindo o traballo dun xeito ordenado e eficaz		
CA2.3 - Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Publicar o vídeo para que poida visualizalo o resto da clase. Respectar os traballos dos compañeiros.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos propios das producións audiovisuais, como os encadramentos, ángulos e movementos de cámara, e efectos sonoros mantendo a continuidade narrativa.	Ilustrar os contidos con imaxes pertinentes, mantendo a correlación entre narración e imaxes.		
CA4.3 - Gravar pezas audiovisuais aplicando técnicas de captación de imaxes fotográficas, de vídeo e son mediante os recursos e medios técnicos da linguaxe audiovisual.	Gravar a información buscada en forma de audio, producindo un arquivo mp3 ou WAV claro, sen erros, ben entonado e con pausas.		
CA4.4 - Editar pezas audiovisuais aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imaxes fixas, e de montaxe audiovisual, integrando e axustando a súa banda sonora e tendo en conta os recursos expresivos da linguaxe audiovisual.	Xuntar o son e as imaxes para crear un vídeo completo, axustado aos requerimentos, con introdución e créditos finais.		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Xerar un vídeo en formato correcto e compartilo na rede de xeito privado.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Coñecemento e uso de arquivos baixo a licenza "creative commons"		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Deseño creativo de proxectos. - Estratexias de procura crítica de información. - Estratexias, técnicas e marcos de desenvolvemento dun proxecto en diferentes contextos e as súas fases. - Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede. - Proceso de posproducción: selección de tomas, aplicación dos conceptos de ritmo e continuidade narrativa. - Recursos técnicos da montaxe e a edición: corte, fundido e encadeado. - Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia. - A seguridade da información: principios de integridade, dispoñibilidade, confidencialidade e autenticación. - Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede. - Identificación de software malicioso. - Condutas de seguridade activa e pasiva na protección dos equipos informáticos fronte a ataques externos. - Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría. - Pegada dixital e protección de datos persoais na rede.

Contidos
- Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
11	Programación: conceptos básicos	4

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Identificar e analizar problemas desenvolvendo algoritmos que os resolvablen.	Resolver problemas sinxelos empregando unha app de programación, mediante código secuencial básico.	TI	100
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Coñecemento e uso de arquivos baixo a licenza "creative commons"		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Diagramas de fluxo: elementos e símbolos e o seu significado. - Utilización de estruturas de programación: secuenciais, de selección e iterativas. - Utilización de librerías. - Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría. - Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
12	Programación	12

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Identificar e analizar problemas desenvolvendo algoritmos que os resolvan.	Elaborar diagramas de fluxo dos algoritmos precisos para resolver un determinado problema.	TI	100
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles, dando solución a problemas definidos.	Volcar os diagramas de fluxo nun programa funcional empregando Scratch.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Coñecemento e uso de arquivos baixo a licenza "creative commons"		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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 operadores. - Uso de datos. Tipos de datos primitivos e compostos. - Utilización de funcións. Parámetros, código e retorno. - Desenvolvemento e programación de aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles. - Execución, proba, depuración e documentación de programas. - Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría. - Etiqueta dixital.

UD	Título da UD	Duración
13	Proxecto en grupo con Scratch: historia interactiva	16

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.	Analizar o problema proposto, buscando unha solución posible.	TI	100
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Elaborar un programa que se adapte aos requerimentos mínimos esixidos.		
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Compartir o proxecto correctamente.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Traballo colaborativo de xeito ordenado, creativo e respetuoso.		
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles, dando solución a problemas definidos.	Producir un programa correcto, depurado, sen erros e que cumpra as especificacións previas.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Coñecemento e uso de arquivos baixo a licenza "creative commons"		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Traballo en equipo de xeito positivo e respetuoso, e uso dos foros e plataformas de comunicación dun xeito correcto		

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. - Utilización de estruturas de programación: secuenciais, de selección e iterativas. - Utilización de operadores. - Uso de datos. Tipos de datos primitivos e compostos. - Utilización de funcións. Parámetros, código e retorno. - Desenvolvemento e programación de aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles. - Execución, proba, depuración e documentación de programas. - Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría. - Etiqueta dixital.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia de TIC busca unha asimilación dos contidos de xeito práctico, traballando con diversas aplicacións informáticas para poder mostrar os resultados en diferentes formatos (PDFs, trípticos, posters, presentacións, audios, vídeos, programas informáticos...). Así, os contidos teóricos traballaranse coma tarefas de busca, selección e presentación da información.

Alternarase o traballo individual, que permite a familiarización de cada alumno coa contorna das aplicacións, co traballo colaborativo, que proporciona maior creatividade e soporte entre alumnos.

As aplicacións empregadas serán maioritariamente software libre ou, cando menos, gratuítas. O alumnado terá á súa disposición a ligazón para poder descargarlas e empregalas fora do centro.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Materiais e recursos

O profesor proporcionaralle ao alumnado apuntamentos, guións e pequenas guías de uso de distintas aplicacións para traballar. Poñeranse a disposición do alumnado a través do espazo virtual elixido polo profesor (aula virtual, classroom, etc...).

Tamén se proporcionan vídeos titoriais, elaborados polo profesor, con explicacións para que poidan seguir paso a paso ao ritmo de cada alumno.

Para cada aplicación informática empregada, tamén se lle proporcionará ao alumnado a ligazón de uso ou descarga da mesma. As aplicacións a empregar serán moi variadas e deben estar instaladas nas aulas multimedia do centro. Serán, salvo contadas excepcións, aplicacións gratuítas para uso educativo ou, preferiblemente, software libre. Podemos destacar:

- Google Drive e Google Docs
- Libreoffice Calc
- Libreoffice Base
- Libreoffice Writer
- Libreoffice Impress
- Gimp
- Audacity
- OpenShot
- Scratch
- Scribus
- 7zip

Dentro dos recursos que debe poñer o centro a disposición do alumnado podemos incluír:

- 1 equipo informático por alumno con conexión a internet
- Equipo de micrófono e auriculares para cada alumno

Puntualmente poderían empregarse:

- Videocámara
- Gafas de realidade virtual

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Na avaliación inicial terase en conta a diferente procedencia do alumnado deste primeiro curso de bacharelato. Algún deste alumnado pode non ter cursado TIC en anos anteriores e precisar maior apoio co traballo proposto. Por isto, as primeiras sesións serán unha serie de tarefas breves que, ademais de recordar utilidades básicas (compresión de arquivos, creación de PDFs, traballo colaborativo, aloxamento de arquivos na nube, etc...). Coa corrección destas tarefas detectaremos o nivel de coñecementos básicos de cada alumno e do grupo en xeral, e serviranos para situar o nivel de partida do resto das actividades do curso.

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.	5	5	15	5	10	5	10	5	5	10
Táboa de indicadores	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Unidade didáctica	UD 11	UD 12	UD 13	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	5	10	10	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100

Criterios de cualificación:

A cualificación de cada unha das 3 avaliacións do curso, virá dada pola media ponderada das cualificacións das unidades didácticas desenvolvidas na avaliación. A ponderación establecerase en base aos pesos outorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación.

A cualificación final do curso virá dada pola media ponderada das cualificacións de cada unha das 3 avaliacións do curso. A ponderación establecerase en base aos pesos outorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación, quedando como sigue:

Cálculo da cualificación final da avaliación ordinaria do curso: $40\% 1^{\text{a}}\text{aval} + 35\% 2^{\text{a}}\text{aval} + 25\% 3^{\text{a}}\text{aval}$

Cálculo da cualificación final da avaliación extraordinaria do curso: nota obtida na proba obxectiva de recuperación extraordinaria, realizada no ordenador.

Criterios de recuperación:

Ao longo do curso, o profesorado concretará aqueles traballos e tarefas que o alumnado poderá entregar de novo dentro dun prazo establecido para recuperalos. A recuperación realizarase por cada unidade didáctica. A nota final calcularase tendo en conta as novas cualificacións obtidas e seguindo o procedemento establecido.

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

Nas sesións de clase que teñan lugar no período comprendido entre a avaliación ordinaria e a extraordinaria, o alumnado que teña que realizar a proba extraordinaria realizará tarefas para preparar dita proba. Neste período, o alumnado que teña superada a materia na avaliación ordinaria, realizará tarefas de reforzo e ampliación.

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

Para aqueles alumnos que teñan a materia pendente e con obxecto de facilitarlles a superación da mesma, se proporáselles o plan de traballo seguinte:

O alumnado que ten pendente a TIC de 1º de BAC deberá realizar unha serie de traballos relacionados cos contidos da materia, similares aos que se realizan durante o curso. Considerarase superada a materia se ditos traballos son avaliados positivamente.

Os alumnos e alumnas que non realicen as actividades propostas terán dereito a realización dun exame nas convocatorias establecidas polo centro: en maio e en xuño. Para estas probas realízase por parte da Dirección un calendario para todos os departamentos que se dá a coñecer previamente, tanto ao profesorado coma ao alumnado.

Estas probas serán cualificadas de 0 a 10 puntos e consideraranse superadas se a puntuación obtida é igual ou superior a 5.

5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias

O alumnado que curse en 2º de Bacharelato a materia de TIC II, pero non cursara a materia de TIC I en 1º de Bacharelato, deberán de realizar as seguintes actividades :

- Realización e entrega periódica de actividades relativas ás unidades didácticas do curso de 1º de Bacharelato. A non entrega destas actividades valorarase coma un 0.
- Distribúese a materia do curso en tres partes, unha para cada proba parcial. Faranse tres probas obxectivas parciais no ordenador, unha por avaliación en datas por definir. As datas definitivas serán publicadas coa suficiente antelación.
- Todas as probas serán cualificadas sobre un baremo de dez puntos.

Para o cálculo da cualificación da materia, terase a seguinte consideración: A media aritmética das probas obxectivas parciais será o 50% da cualificación. As actividades realizadas ao longo do curso serán outro 50% da cualificación.

No caso de que o alumno ou alumna non supere a materia deste xeito poderá realizar unha proba obxectiva final no ordenador en data por definir. Esta proba abranguerá os contidos de toda a materia. En tal caso, darase por superada a materia nesta proba cando a cualificación sexa igual ou superior a 5.

6. Medidas de atención á diversidade

A mellor estratexia para a integración do alumnado con necesidades educativas especiais ou con determinados problemas de aprendizaxe, é implicarlos 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 "titorización 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 - Educación para a saúde e calidade de vida: un uso responsable das novas tecnoloxías axuda a evitar problemas de relacións sociais								
ET.2 - Educación ambiental. Fomentar a busca de solucións que eviten ou minimicen o impacto ambiental; valoralo posible esgotamento de recursos e analízalos inconvenientes que se deriven do uso de cada un dos materiais, e a repercusión que poida ter nas persoas, animais e plantas, así coma na vida en sociedade.					X			
ET.3 - Educación para o consumidor. Valorar o custo dos equipamentos informáticos, apreciar o traballo e esforzo do resto de usuarios e de creadores de contidos, aprendendo a respectar a propiedade intelectual.			X					
ET.4 - Educación para a paz. Fomentar o traballo cooperativo; incidir no respecto ás ideas doutros; desenvolver unha actitude aberta e flexible ante as ideas e os traballos dos demais axudan a adquirir valores e actitudes que incidan directamente neste tema transversal.								
ET.5 - Educación para o ocio. O desenvolvemento e realización do traballo informático poden fomentar na vida cotiá do alumnado o gusto pola realización de actividades de ocio e afeccións relacionadas coas novas tecnoloxías TIC						X		

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.6 - Educación para a igualdade entre ámbolos dous sexos. Fomenta-lo reparto de tarefas nun plano absoluto de igualdade en función das capacidades, sen distinción de sexo; valorar o esforzo, as ideas e o traballo dos demais dende unha perspectiva de igualdade. Destacar a aportación das mulleres ao campo da informática.					X			
ET.7 - Educación moral e cívica. Analizar e valorar as implicacións que supón o desenvolvemento de determinados aspectos científicos e técnicos dende unha perspectiva moral e ética; valorar e analizar dende a perspectiva ética e moral as consecuencias derivadas polo desenvolvemento das TIC en dimensión social e persoal de cada un.	X				X			

	UD 9	UD 10	UD 11	UD 12	UD 13
ET.1 - Educación para a saúde e calidade de vida: un uso responsable das novas tecnoloxías axuda a evitar problemas de relacións sociais		X			
ET.2 - Educación ambiental. Fomentar a busca de solucións que eviten ou minimicen o impacto ambiental; valoralo posible esgotamento de recursos e analízalos inconvenientes que se deriven do uso de cada un dos materiais, e a repercusión que poida ter nas persoas, animais e plantas, así coma na vida en sociedade.					

	UD 9	UD 10	UD 11	UD 12	UD 13
ET.3 - Educación para o consumidor. Valorar o custo dos equipamentos informáticos, apreciar o traballo e esforzo do resto de usuarios e de creadores de contidos, aprendendo a respectar a propiedade intelectual.		X			
ET.4 - Educación para a paz. Fomentar o traballo cooperativo; incidir no respecto ás ideas doutros; desenvolver unha actitude aberta e flexible ante as ideas e os traballos dos demais axudan a adquirir valores e actitudes que incidan directamente neste tema transversal.		X			
ET.5 - Educación para o ocio. O desenvolvemento e realización do traballo informático poden fomentar na vida cotiá do alumnado o gusto pola realización de actividades de ocio e afeccións relacionadas coas novas tecnoloxías TIC				X	X
ET.6 - Educación para a igualdade entre ámbolos dous sexos. Fomenta-lo reparto de tarefas nun plano absoluto de igualdade en función das capacidades, sen distinción de sexo; valorar o esforzo, as ideas e o traballo dos demais dende unha perspectiva de igualdade. Destacar a aportación das mulleres ao campo da informática.		X			

	UD 9	UD 10	UD 11	UD 12	UD 13
ET.7 - Educación moral e cívica. Analizar e valorar as implicacións que supón o desenvolvemento de determinados aspectos científicos e técnicos dende unha perspectiva moral e ética; valorar e analizar dende a perspectiva ética e moral as consecuencias derivadas polo desenvolvemento das TIC en dimensión social e persoal de cada un.		X			

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Colaboracións cos equipos do centro (Biblioteca, Proxecta, Igualdade...)	Dende a materia de TIC colaborarase nas actividades do centro, proporcionando colaboracións para a creación de contidos, cartaces, marcapáxinas, publicacións online...			

Observacións:

Calquera actividade complementaria proposta deberá axudar a reforzar os contidos desenvolvidos nas distintas unidades didácticas do curso.

Asemade, cada actividade contará coa aprobación e apoio do Equipo Directivo do centro.

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

Indicadores de logro
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
A selección e temporalización de contidos foi axeitada
Facilitáronse ao alumnado estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, búsqueda de información crítica, redacción de documentación técnica....
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender ás necesidades de todo o alumnado.
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.

Os criterios de avaliación e calificación foron claros e rigurosos e permitiron un seguemento do progreso do alumnado.
Facilitouse ao alumnado e as familias o coñecemento dos criterios de avaliación e calificación de cada unidade didáctica, ao comezo da mesma.
Proporcionouse ao alumnado información sobre o seu progreso e calificacións.
Proporcionáronse actividades e procedementos para que o alumnado fose recuperando as partes non superadas da materia.
Existiu coordinación entre os distintos profesores/as.

Descrición:

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

Nas reunións de departamento, utilizaranse táboas de cotexo baseadas nos indicadores de logro para obter a información.

A retroalimentación co alumnado farase a través de foros ou cuestionarios no espazo virtual de aprendizaxe.

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.

Na última semana do curso realizarase entre o alumnado unha avaliación da actividade docente, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

9. Outros apartados