

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
27015311	IES A Pinguela	Monforte de Lemos	2023/2024

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Bacharelato	Tecnoloxías da Información e da Comunicación II	2º Bac.	4	116

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	5
4.1. Concrecións metodolóxicas	9
4.2. Materiais e recursos didácticos	10
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	10
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	10
6. Medidas de atención á diversidade	11
7.1. Concreción dos elementos transversais	11
7.2. Actividades complementarias	13
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	13
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	14
9. Outros apartados	14

1. Introducción

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.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Entender o papel principal das tecnoloxías da información e da comunicación na sociedade actual e o seu impacto nos ámbitos social, económico e cultural para deseñar e planificar solucións a un problema ou necesidade de forma eficaz e innovadora.	1-2-3	3	1-2	1-2	31-40	1	1-2-3	
OBX2 - Seleccionar, usar e combinar múltiples aplicacións informáticas para crear producións dixitais que cumpran uns obxectivos complexos, incluíndo a recollida, a análise, a avaliación e a presentación de datos e información, así como o cumprimento duns requisitos de usuario.	1-3		4	2-3-5				
OBX3 - Desenvolver e depurar aplicacións informáticas, analizando e aplicando os principios da programación para crear solucións a problemas concretos de maneira creativa.			1-2-4	2-3	31-40		1-2-3	
OBX4 - Crear proxectos audiovisuais de maneira creativa utilizando os recursos técnicos necesarios e aplicando os principios da linguaxe audiovisual.	2-3	2-3		2-5	11	1	1-2-3	31-32

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
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	Desenvolvemento de proxectos dixitais	Deseño e documentación inicial de proxectos que resolvan problemas concretos e reais e supoñan o uso das tecnoloxías tanto para a súa planificación como para a súa implementación e publicación	9	10	X		
2	Creación, tratamento e presentación da información e dos datos	Documentar de xeito máis completo a información e datos dos proxectos facendo uso de xestores de contidos como Wordpress, ofimática web como GoogleDrive, edición de contidos como Canva, etc. Deseño de bases de datos usando o xestor mysql Coñecemento e uso dun panel de hosting web para a xestión e publicación web do proxecto	25	30	X		
3	Programación	Editar documentos en HTML para a implementación e publicación do proxecto dixital engadindo formularios e procesamento en linguaxe PHP para o procesamento dos mesmos usando as bases de datos e a información documentada en unidades anteriores	34	40		X	
4	Creación e edición de contidos audiovisuais	Captar e editar imaxes facendo uso de ferramentas online como photopea Gravar e editar vídeo facendo uso de ferramentas online como clipchamp Recoñecer e respetar os dereitos de autor Coñecer plataformas de recursos audiovisuais de uso gratuito	23	26			X
5	Seguridade, benestar e cidadanía dixital	Coñecer as normas de utilización e iteracción en redes sociais así como as medidas básicas de protección ante os perigos do seu uso	9	10			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Desenvolvemento de proxectos dixitais	10

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.	Define problemas ou necesidades expostas para o desenvolvemento dun proxecto dixital, busca e contrasta información de maneira crítica e segura e avalía a súa fiabilidade	TI	100
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Deseña o seu proxecto e fai a proposta de xeito adecuado		
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Documenta un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas e as liñas indicadas		
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Comunica o seu proxecto facendo uso de ferramentas online propostas		
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.	Aborda 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		

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

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

UD	Título da UD	Duración
2	Creación, tratamento e presentación da información e dos datos	30

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Analizar e comprender a estrutura dunha contorna web respectando a autoría.	Recoñece a estrutura dunha páxina web (repasso de HTML) Edita documentos HTML básicos Enlaza co blog Instala e configura o blog con entradas e páxinas Rexistra e otorga permisos para distintos usuarios Engade audiovisuais, e menús Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado	PE	100
CA2.2 - Automatizar operacións de tratamento de datos con folla de cálculo e/ou bases de datos mediante creación de macros e/ou aplicacións.	Utiliza a información relativa ao proxecto para elaborar informes das follas de cálculo Coñece o funcionamento da interface visual para os arquivos e a xestión das bdd Deseña e configura unha base de datos mysql Inserta información Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado		
CA2.3 - Crear contidos de interacción virtual en espazos de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Comparte a información das follas de cálculo e documentación da unidade 1 de xeito responsable e adecuada Engade de xeito correcto as ligazóns dos recursos compartidos na aula virtual no curso de esta materia Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado		

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

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

UD	Título da UD	Duración
3	Programación	40

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles ou web dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Edita código HTML para a portada e páxinas básicas do seu proxecto como complemento ao blog Edita código PHP adecuado e preciso para o procesamento da información rexistrada na base de datos creada na unidade anterior Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado	PE	100
CA3.2 - Utilizar contornas de programación para deseñar programas que resolvan problemas concretos.	Utiliza contornos básicas (Notepad++) ou máis avanzadas (VisualStudio Code) para a edición de código Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado		
CA3.3 - Utilizar plataformas de desenvolvemento colaborativo de software.	Coñece e acude a plataformas de desenvolvemento colaborativo, publicando a súas urls e facendo aportacións nas mesmas Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado		

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

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

UD	Título da UD	Duración
4	Creación e edición de contidos audiovisuais	26

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Captar e corrixir imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Coñece ferramentas de IA de xeración de imaxe e fai uso delas Fai fotos e as edita de xeito básico corrixindo erros Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado	PE	100

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos utilizados nas producións audiovisuais, aplicando as técnicas de linguaxe audiovisual que garanten o mantemento da continuidade narrativa.	Coñece aspectos básicos da linguaxe audiovisual para obter recursos de boa calidade Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado		
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.	Crea pezas de video, son e imaxe usando esas técnicas Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado		
CA4.4 - Editar e exportar pezas audiovisuais na liña de tempo dun programa de edición, realizando transicións, elaborando títulos e subtítulos, e sincronizando a imaxe co son.	Usa Photopea e Clipchamp para editar imaxes e compoñer vídeos nunha liña de tempo Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado		
CA4.5 - Crear e integrar unha composición de efectos visuais (VFX) a través de técnicas dixitais no proceso de posprodución dun proxecto audiovisual de maneira creativa.	Utiliza as ferramentas do criterio anterior para engadir efectos visuais ás composicións Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado		

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

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

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Identifica e sabe reaccionar ante situacións de ameaza na rede Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado	PE	100
CA5.2 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet configurando as condicións de privacidade das redes sociais e dos espazos virtuais de traballo.	Protexe os seus datos e a súa pegada dixital en internet segundo as mellores condicións de privacidade Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.3 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría	Coñece as leis da propiedade intelectual e actúa segundo ditas leis Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado		
CA5.4 - Coñecer diferentes métodos de identificación persoal e certificación na rede.	Coñece diferentes métodos de identificación persoal e certificación na rede Utiliza o tempo da aula para traballar sobre o explicado		

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

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

4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia vai afrontarse cunha metodoloxía a base de traballos prácticos e cun enfoque competencial do currículo que potencie a aprendizaxe significativa do alumnado.

Os traballos prácticos permitirán ao alumnado coñecer e configurar as distintas ferramentas de novas tecnoloxías actuais.

Estas actividades prácticas facilitarán mellorar as destrezas para escoller e utilizar as ferramentas máis axeitadas para producir materiais dixitais de diversos tipos, así como crear aplicacións que resolvan problemas concretos.

Os traballos prácticos estarán deseñados para favorecer a capacidade de aprender por si mesmos e promoverán o traballo en equipo e tamén o individual, o mundo laboral e real non sempre é en equipo.

O profesor/a servirá de guía desde tarefas sinxelas ata proxectos máis complexos que permitan o seu logro e a satisfacción do alumnado.

Na realización de todos os traballos prácticos farase fincapé no respecto polas licenzas e dereitos de autor.

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

En todo momento do curso o alumnado implicarase no mantemento da seguridade, tanto da súa persoa como da información e dos equipos cos que traballa.

Realizarase un proxecto ao longo do curso no que se irán poñendo en práctica os contidos impartidos en cada unha das unidades didácticas.

Esta actividade permite que a materia sexa flexible e adaptable aos diferentes intereses e motivacións do alumnado, de xeito que poda ter un enfoque máis técnico ou máis artístico-creativo segundo o grupo de alumnado.

Os métodos de traballos utilizados, terán en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe e a diversidade do alumnado poñendo en práctica, se fose necesario, mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten dificultades.

Para o alumnado que acadar os obxectivos de xeito rápido proporáse traballos máis complexos, o que lle permitirá acadar a "excelencia"

Así mesmo estes métodos favorecerán a capacidade de aprender por si mesmos e promoverán o traballo en equipo.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Ordenador ou equipo informático
Dispositivo móbil persoal sempre que así o autorice a profesora
Aula virtual do centro
Plataformas online de xestión da información
Plataformas online de recursos dixitais libres
Chatgpt - está aquí para quedarse
Conta en aloxamento de web
Internet (en xeral)

equipo de aula
 teléfono ou similares (sempre que se autorice expresamente para a actividade que se está a desenvolver)
 material do curso e ligazóns de internet
 plataformas de edición, compartición, descarga, programación, etc.
 chatgpt - temos que saber usalo e aproveitar o traballo que nos aforra
 aloxamento hosting do departamento de informática
 conexión a internet de xeito xeral para facer procuras de información e contrastar o atopado

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Realizarase unha pequena proba no ordenador ao comezo do curso, para saber o nivle de coñecemento relacionado coa materia.

Esta proba estará no curso da aula virtual do centro e preguntará sobre o coñecemento e a experiencia en canto aos contidos das distintas unidades didácticas.

Non será tida en conta para a nota da avaliación

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	9	25	34	23	9	100
Proba escrita	0	100	100	100	100	91
Táboa de indicadores	100	0	0	0	0	9

Criterios de cualificación:

CONCRECIÓN DOS PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Procedemento de avaliación: tarefas de clase. Instrumento de Avaliación: proba escrita. Peso no total en cada UD: 100%.

Se fará uso tamén dunha táboa de indicadores e o alumnado pode quedar exento de proba escrita si acada a nota suficiente e se conforma coa calificación. No caso contrario fará unha proba escrita.

Se prestará especial atención no traballo na aula, facendo as tarefas segundo as explicacións da profesora e as indicacións dos correspondentes enunciados.

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.

Cráterios de recuperación:

Para as unidades non superadas haberá unha proba escrita extraordinaria ao final de curso.

Pode consistir en traballos que melloren ou completen os desenvolvidos durante o curso ou pode consistir nunha proba no ordenador que posibilite a superación da materia.

6. Medidas de atención á diversidade

Estableceranse as medidas indicadas polo equipo de orientación en casos diagnosticados ou detectados de deficiencias importantes á hora de adquirir os coñecementos

Terase en conta o ritmo do alumnado adaptando a marcha do curso a este. Se proporán traballos de reforzo para os que leven un menor ritmo e traballos de maior nivel para posibilitar e incentivar acadar a "excelencia"

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5
ET.1 - Comprensión de lectura	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X	X	X	X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual	X	X	X	X	X
ET.4 - Competencia dixital	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial	X	X	X	X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico	X	X	X	X	X
ET.7 - Educación emocional e en valores	X	X	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5
ET.8 - Igualdade de xénero	X	X	X	X	X
ET.9 - Creatividade	X	X	X	X	X
ET.10 - Educación para a saúde	X	X	X	X	X
ET.11 - Formación estética	X	X	X	X	X
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable	X	X	X	X	X
ET.13 - Respecto mutuo e cooperación entre iguais	X	X	X	X	X

Observacións:

Comprensión de lectura: tarefas de clase e proxectos, nas que o alumnado terá que comprender os distintos enunciados e procurar información para investigar e resolver os problemas propostos.

Expresión oral e escrita: resolución das tarefas de clase e elaboración de documentación. Farase maior fincapé no uso do vocabulario e a linguaxe técnica, tamén traballarase técnicas de comunicación de ideas.

Comunicación audiovisual: presentación de proxectos mediante creacións audiovisuais.

Competencia dixital: intrínseca aos contidos propios da materia.

Emprendemento social e empresarial: desenvolvemento de proxectos.

Espírito crítico e científico: procura de información e a investigación nas tarefas e proxectos.

Educación emocional e en valores: contidos sobre seguridade na rede e benestar dixital. O desenvolvemento de proxectos fomentará o traballo en equipo.

Igualdade de xénero: buscarase o reparto axeitado de roles no traballo colaborativo en grupos á hora de desenvolver proxectos, evitando nos proxectos os nesgos de xénero, e aplicando criterios de igualdade.

Creatividade: desenvolvemento de proxectos.

Educación para a saúde: contidos relacionados co benestar dixital, tan importante para conservar a saúde emocional na actualidade.

Formación estética: procesos de deseño e acabado nos proxectos.

Educación para a sostibilidade e o consumo responsable: contidos sobre tecnoloxía sostible, respecto pola propiedade intelectual na elaboración de contidos e aplicación de criterios de sostibilidade.

Respecto mutuo e cooperación entre iguais: contidos relacionados coa etiqueta dixital. Este respecto e a cooperación entre iguais serán fundamentais no traballo en equipo no desenvolvemento de proxectos.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Visita Citius	Coñecer o traballo desta institución directamente relacionada coa dixitalización na educación e na transformación dixital en xeral	X		
Charla sobre Ciberseguridade	Coñecer e concienciar da importancia dunha navegación e comportamentos seguros na redes		X	
Calquera actividade do departamento de orientación	Calquera actividade do plan de acción tutorial deseñada para este nivel educativo	X	X	X
Visita ao museo do videoxogo	Coñecer a historia do videoxogo e a evolución do hardware e o software neste aspecto		X	
Charla sobre adicións como uso e abuso do móvil e xogos en rede	Concienciar dos perigos do uso abusivo de dispositivos móbiles e os xogos en liña			X
Calquera actividade organizada e promovida pola Consellería de Educación	Actividades promovidas pola Consellería que sexan de interese para a materia	X	X	X

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
Adecúa e planifica os contidos adecuadamente
Metodoloxía empregada
Emprega a metodoloxía indicada na programación
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Aproveita os recursos dispoñibles e adquire os que considera de interese para a materia
Medidas de atención á diversidade
Adecúa o ritmo de aprendizaxe ás distintas características do alumnado
Clima de traballo na aula
Promove un clima de traballo agradable e o respecto entre todos
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
Colabora e se coordina co resto do equipo docente para actividades en común e atende ás familias sempre que o requiren
Outros
Actúa de xeito cordial para resolver calquera conflito e resolve inqedanzas do alumnado dentro da aula

Descrición:

A docente trata de promover a aprendizaxe tanto en contidos como en valores para un proceso productivo dentro dunha convivencia agradable e motivadora, respetando sempre o indicado na programación

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

O seguimento da programación levarase vía web, neste aplicativo da Consellería, e nas reunións periódicas do departamento.

A avaliación se fará logo de cada trimestre e durante o curso, por si é convinte levar a cabo algún proceso de mellora.

9. Outros apartados

1. Publicación da programación ao alumnado e as familias

Esta programación estará aloxada na páxina web do centro, a disposición do alumnado e as familias, así como no curso da aula virtual