

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 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	12
4.2. Materiais e recursos didácticos	12
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	12
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	13
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	14
5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias	14
6. Medidas de atención á diversidade	14
7.1. Concreción dos elementos transversais	14
7.2. Actividades complementarias	15
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	16
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	17
9. Outros apartados	17

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	Proxecto dixital	Debate sobre a importancia e o papel das TIC na sociedade actual Comezaremos por un bosquejo de proxecto dixital explicando as fases xerais de calquera proxecto Veremos de forma básica a linguaxe HTML para o desenvolvemento da páxina web do proxecto O resto da documentación se irá facendo ao longo do curso, nas distintas unidades O alumnado elixirá afondar nos contidos do resto de bloques á vez que desenvolve o proxecto dixital	18	25	X		
2	Creación, tratamento e presentación da información e os datos	Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais. 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. 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.	21	30	X		
3	Programación	Desenvolvemento e programación de aplicacións informáticas Estudo da sintaxe e estruturas básicas de programación en pseudocódigo Aplicación do aprendido en ámbitos reais como a domótica	32	45		X	
4	Creación e edición de contidos audiovisuais	Principais recursos expresivos propios das producións audiovisuais	12	17			X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
4	Creación e edición de contidos audiovisuais	Edición dixital da imaxe fixa Creacións audiovisuais	12	17			X
5	Seguridade, benestar e cidadanía dixital	A seguridade da información na rede A pegada dixital A etiqueta dixital	17	23			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Proxecto dixital	25

Cráterios 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 os problemas ou necesidades expostas buscando e contrastando información	PE	80
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Deseña un proxecto dixital que resolve o problema plantexado		
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Documenta proxecto usando unha ferramenta de documentación básica seguindo unhas indicacións básicas		
CA1.5.2. - Diseñar e crear a páxina web do proxecto usando as etiquetas e atributos básicos da linguaxe HTML	Deseña e crea a páxina web do proxecto segundo as indicacións e ferramentas vistas na aula *Usa a estrutura correcta dun documento HTML Coñece e usa as etiquetas básicas de: *Cabeceiras *Párrafos *Ligazóns *Imaxes	TI	20
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Comunica a súa idea de xeito creativo mediante a súa explicación na aula		
CA1.5.1. - 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 o proxecto traballando en equipo e colaborando na consecución do mesmo		

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.		Baleiro	0

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. - Deseño e creación da páxina web do proxecto usando as etiquetas e atributos básicos da linguaxe HTML

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1.1. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto	Comprende e utiliza os conceptos básicos explicados na aula *creación *apertura *nome do arquivo *táboas de contido *títulos *formato de párrafos *tipos de fontes *imaxes *maquetación básica de contidos *ortografía Aplica estes conceptos no seu proxecto persoal	PE	100

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1.2. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer presentacións dixitais	Comprende e utiliza os conceptos básicos explicados na aula *creación *apertura *nome do arquivo *títulos e subtítulos *diapositivas *fondo *deseño *transicións *imaxes *maquetación básica de contidos *ortografía Aplica estes conceptos no seu proxecto persoal		
CA2.2.1. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de follas de cálculo	Comprende e utiliza os conceptos básicos explicados na aula *creación *apertura *nome do arquivo *organización da información tabular *cálculos con operadores básicos *cálculos con funcións matemáticas Aplica estes conceptos no seu proxecto persoal		
CA2.2.2. - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de bases de datos	Comprende e utiliza os conceptos básicos explicados na aula *Concepto de base de datos *Táboas independentes *Táboas relacionadas 1-N *Consultas de selección Aplica estes conceptos no seu proxecto persoal		
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.	Comprende e utiliza os conceptos básicos explicados na aula *Que é GoogleDrive *Compartir arquivos/carpets *para lectura *para edición Aplica estes conceptos no seu proxecto persoal		
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.			
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.		Baleiro	0

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.
- Tratamento de datos con folla de cálculo: formato de datos, uso de fórmulas e funcións, filtrado da información e creación de gráficos.
- Tratamento de datos a través de bases de datos: almacenaxe, consulta e presentación da información.
- Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
3	Programación	45

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1.1. - Utilizar os diagramas de fluxo para os algoritmos	Deseña diagrama de fluxo para problemas básicos de execución lineal, en bucle e con alternativas Utilizando de xeito correcto os diferentes símbolos	PE	100
CA3.2.1. - Utilizar as estruturas de programación básicas para cada situación particular	Ademáis da programación lineal, utiliza estruturas de bucle e condicionais e comproba a súa validez e funcionamento con PSeInt		
CA3.2.2. - Utilizar operadores de xeito fluído e axeitado a cada situación	Utiliza os operadores matemáticos básicos e comproba a súa validez e funcionamento con PSeInt		
CA3.2.3. - Utilizar os tipos de datos primitivos e os compostos	Utiliza os tipos de datos primitivos básicos e coñece os vectores dunha dimensión como tipo de dato composto Comproba a súa validez e funcionamento con PSeInt		
CA3.2.4. - Saber a utilidade das funcións e deseñar funcións sinxelas con parámetros de entrada e saída	Sabe usar funcións básicas xa construídas e deseña funcións para operacións básicas no seu código Comproba a súa validez e funcionamento con PSeInt		
CA3.2.5. - Coñecer a utilidade das librerías e o seu uso	Coñece a utilidade en xeral das librerías		
CA3.2.6. - Utilizar ferramentas de programación para desenrolo de aplicacións orientadas a utilidades prácticas	Deseña algoritmos e os codifica usando a plataforma de programación visual por bloques coa que se traballou na aula		
CA3.2.7. - Documentar de xeito básico e correcto as aplicacións, probando e depurando o código	Documenta, proba e depura os erros no seu código		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Identificar e analizar problemas desenvolvendo algoritmos que os resolvan.		Baleiro	0
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles, dando solución a problemas definidos.			

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 operadores. - Uso de datos. Tipos de datos primitivos e compostos. - Utilización de funcións. Parámetros, código e retorno. - Utilización de librerías. - Desenvolvemento e programación de aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles. - Execución, proba, depuración e documentación de programas.

UD	Título da UD	Duración
4	Creación e edición de contidos audiovisuais	17

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Realizar o tratamento dixital de imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Coñece os conceptos básicos sobre imaxes Coñece os principios básicos sobre a captación de imaxes Coñece e utiliza as ferramentas básicas de edición e retoque de GIMP Coñece e utiliza as ferramentas básicas no editor de fotografía online Photopea	PE	100
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.	Coñece os principios básicos da grabación de vídeos		
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.	Grava pezas audiovisuais aplicando técnicas de captación de imaxes fotográficas, de vídeo e son mediante os recursos e medios técnicos da linguaxe audiovisual		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Coñece a utiliza de xeito adecuado técnicas básicas da edición audiovisual como montaxe, cor, son e fusión de medios Utiliza a ferramenta de edición DaVinci Resolve ou outra utilizada finalmente na aula		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Coñece a funcionalidade da exportación e sabe exportar a distintos formatos dependendo da plataforma de difusión na rede que se desexe utilizar		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Edición dixital da imaxe fixa: retoques e montaxes fotográficas. - Resolución da imaxe e almacenamento. - 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. - 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.

UD	Título da UD	Duración
5	Seguridade, benestar e cidadanía dixital	23

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.	Coñece conceptos básicos sobre a seguridade informática e a seguridade da información. Coñece que son o malware, os ataques informáticos, o roubo de identidade e datos persoais e os delitos informáticos Identifica e reacciona adecuadamente ante situacións de ameaza na Rede	PE	100

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Coñece e desenvolve prácticas saudables e seguras no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, valorando o benestar físico e mental, tanto persoal coma colectivo. Distingue o uso abusivo, delictivo e "normal" da TIC		
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.	Coñece o xeito de 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		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Sabe o que é a propiedade intelectual, as leis que a regulan, a súa necesidade, o que exclúe e as medidas tecnolóxicas de protección Coñece a utilidade, o proceso de rexistro da propiedade intelectual e os tipos de licencias Respecta as licenzas e dereitos de autoría e coñece as razóns para facelo		
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.	Sabe o que é a etiqueta dixital ou netiqueta. Coñece como facer un uso responsable dela na Rede e como participar activamente respectando a privacidade e dereitos dos demais.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Etiqueta 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 os distintos dispositivos dixitais de uso cotián. 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. 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. 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 persoal - dispositivos dixitais
Software de uso xeral (sistema operativo, ofimática....) e de uso específico (editores de arquivos audiovisuais, simuladores, entornos de programación...). En todo caso e salvo que non sexa posible, utilizarase software libre.
Materiais e recursos de creación propia e recursos educativos abertos.
Aula virtual do centro.
Plataformas online para desenvolvemento, ofimática e colaboración

Cada alumno e alumna terá acceso en todas as clases a un ordenador no que se atopen instalados todos os programas informáticos necesarios e terá tamén conexión de Internet. Tamén terá acceso aos dispositivos dixitais necesarios para o seguimento das unidades didácticas propostas.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Realizarase unha pequena proba práctica no ordenador ao comezo do curso, para avaliar os coñecementos básicos relacionados 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.

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.	18	21	32	12	17	100
Proba escrita	80	100	100	100	100	96
Táboa de indicadores	20	0	0	0	0	4

Criterios de cualificación:

En cada unidade didáctica:

- Poderase obter unha cualificación de 0 a 10 en base ós criterios de avaliación incluídos nesa unidade.
- Poderá haber probas teóricas ou unha combinación de probas teóricas e prácticas (tarefas feitas na clase), que permitan poder avaliar os coñecementos adquiridos polo alumno.
- O peso de cada tipo de proba na cualificación da unidade didáctica, indícase ó alumnado na "Aula Virtual", ó comezo da sección creada para cada unidade didáctica. En calquera caso, se non se indica algo diferente, os pesos por defecto na nota de cada unidade didáctica serán:
 - 70% tarefas de clase
 - 30% exame
 - 100% se se fai un único tipo de proba

A cualificación de cada unha das 3 avaliacións parciais do curso virá dada por:

- A media ponderada das cualificacións das unidades didácticas impartidas na avaliación
- A ponderación establecerase en base aos pesos outorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación.

A cualificación final da materia virá dada por

- A 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.

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. Pode haber casos en que a recuperación se faga con proba escrita, se a avaliación xa foi feita deste xeito.

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

Non procede xa que en 1ºBAC a materia TIC non figura como pendente

5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias

Non procede xa que non é alumnado de 2ºBAC que puidera non haber cursado TIC na etapa de bacharelato

6. Medidas de atención á diversidade

Entre outras, contéplanse as seguintes medidas de atención á diversidade:

- Aplicación dos protocolos educativos específicos (TEA, TDAH, etc.) ao alumnado que o requira
- Adecuación da organización e xestión da aula ás características do alumnado
- Adaptación dos tempos, instrumentos ou procedementos de Avaliación
- Desdoblamento de grupos
- Reforzo educativo e apoio con profesorado do departamento
- Programas de enriquecemento curricular (a.a.c.c.)
- Adaptacións curriculares

No caso do alumnado que permaneza un ano máis no mesmo curso, seguiranse o establecido no plan específico personalizado elaborado polo equipo docente baixo a coordinación do profesorado titor.

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
ET.3 - Comunicación audiovisual	X	X		X	X
ET.4 - Competencia dixital	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial	X			X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico			X		X
ET.7 - Educación emocional e en valores	X			X	X
ET.8 - Igualdade de xénero	X			X	X
ET.9 - Creatividade	X	X	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5
ET.10 - Educación para a saúde					X
ET.11 - Formación estética	X			X	X
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable	X				X
ET.13 - Respeto mutuo e cooperación entre iguais	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.

Respeto 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.

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Charla sobre seguridade na rede	Charla sobre seguridade na rede - Obxectivos. Coñecer aspectos básicos sobre o uso correcto da rede e en concreto dos perigos das redes sociais - Profesorado responsable. O que imparte a materia - Alumnado participante. Alumnado TIC 1ºBAC - Datas e lugar de celebración. No terceiro trimestre, cando se imparta a unidade 9 - Repercusións económicas. Dietas do relator, de ser o caso			
Charla sobre fotografía e recursos audiovisuais	Charla sobre fotografía e recursos audiovisuais - Obxectivos. Coñecer aspectos básicos para a realización de fotografías que serán usadas logo nos produtos audiovisuais - Profesorado responsable. O que imparte a materia - Alumnado participante. Alumnado TIC 1ºBAC - Datas e lugar de celebración. No terceiro trimestre, cando se vaia a impartir a unidade 6 - Repercusións económicas. Dietas do relator, de ser o caso			
Visitas a exposicións ou empresas cuxa actividade está relacionada coa materia	Visitas a exposicións ou empresas cuxa actividade está relacionada coa materia- Obxectivos. Ampliación e reforzo dos contidos vistos e traballados na aula - Profesorado responsable. O que imparte a materia - Alumnado participante. Alumnado TIC 1ºBAC - Datas e lugar de celebración. Segundo vaian xurdindo e contando coa programación do departamento de informática - Repercusións económicas. Dietas do relator, de ser o caso			
Charlas organizadas no centro con contidos transversais	Traballar contidos transversais en actividades organizadas para tal fin no centro, como por exemplo, polo departamento de orientación			

Observacións:

A meirande parte delas se celebrarían no centro, salvo as visitas a empresas ou exposición. Cabe tamén a posibilidade de charlas online se o relator así o dispón aínda que se promoverán de xeito presencial sempre que sexa posible

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 seguimento 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 cuestionarios na aula virtual do centro, mediante a chamada avaliación docente, que se fará en cada trimestre, despois das avaliacións.

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