

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36019062	IES Rosais 2	Vigo	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

<b>Contido</b>	<b>Páxina</b>
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	6
4.1. Concrecións metodolóxicas	11
4.2. Materiais e recursos didácticos	11
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	12
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	12
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	13
5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias	13
6. Medidas de atención á diversidade	13
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

Vivimos na era da globalización e da información. Temos a posibilidade de poder visualizar lugares remotos, a posibilidade de atopar información sobre a maioría das cousas que nos interesan: ciencia, música, vídeos, libros ou xente. Temos a posibilidade de escoitar a canción que nos guste e facerllo saber aos demais ou a posibilidade de coñecer o que está a suceder en calquera recuncho do mundo. Tamén temos a posibilidade de compoñer música, a posibilidade de facer fotos e retocalas, a posibilidade de facer operacións complicadas en tan só uns segundos, ou de poder falar e ao mesmo tempo ver a cara dos nosos coñecidos en tempo real e de compartir as nosas fotos e a nosa música con el@s.

Todo o anteriormente relatado podémolo facer cun simple clic no rato dun computador que estea conectado a internet ou presionando a pantalla do noso teléfono intelixente. Hai tan só uns anos isto era tan só un soño nalgunhas novelas de ciencia ficción. Para o noso alumnado que creceu nesta "revolución social", que son "nativ@s dixitais", é o máis natural do mundo. Están acostumados a este "novo mundo" e utilizan algunhas das posibilidades que se lles ofrecen de maneira normal e habitual na súa vida.

Chegado este punto observamos que as posibilidades que pode ofrecer a materia Tecnoloxías da Información e da Comunicación son moitas e non só cinguidas a propia materia, máis ben ao contario, a maioría delas poden servir de ferramentas para facilitar a aprendizaxe das diversas materias do que esta constituído o currículo. Temos, por tanto, o deber de formar ao noso alumnado de maneira que alcancen unha competencia dixital acorde cos tempos que estamos a vivir, que lles permita utilizar as ferramentas tecnolóxicas en prol da súa formación académica e como cidadáns da sociedade do século XXI.

Para poder levar esta tarefa a cabo necesitamos coñecer o contexto no que vai a acontecer. No noso centro, o alumnado irá desenvolvendo a súa competencia dixital ao longo do ensino básico desde primeiro da ESO completándose os coñecementos ao longo de toda a etapa. Especial relevancia neste desenrolo da competencia dixital teñen as materias optativas Educación Dixital en terceiro da ESO e Dixitalización en cuarto, ámbalas dúas con moi boa acollida entre o alumnado. Ademais é necesario ter en conta que o alumnado do noso centro é, na súa maioría porcentaxe, procedente da clase media, con niveis económicos e culturais que lle permiten e facilitan o uso das ferramentas tecnolóxicas. Así, poderíamos dicir que o nivel medio da súa competencia dixital cando finalizan a etapa do ensino obrigatorio é bo.

A materia Tecnoloxías da Información e da Comunicación I, a cal elixen como optativa, complementa a súa formación previa, profundo en moitos aspectos que son imprescindibles para poder utilizar con solvencia e responsabilidade as tecnoloxías da información e comunicación, un dos obxectivos xerais do bacharelato. Tendo en conta que esta materia facilita o uso das ferramentas e espazos da web 2.0, a creación e elaboración de contidos audiovisuais, a procura segura de información e recursos e o respecto a propiedade intelectual e o desenvolvemento de proxectos dixitais que, empregando a reflexión e o espírito crítico, respondan a problemas ou cuestións concretas, é indubidábel que contribúe significativamente a que o alumnado alcance o nivel de adquisición establecidos nos descritores operativos do currículo para o fin do bacharelato en moitas das competencias clave, e moi significativamente na competencia dixital.

## 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				

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
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
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	Conceptos clave do Pensamento Computacional. Diagramas de fluxo e programación. .	<p>Mediante o emprego de diagramas de fluxo e diferentes linguaxes de programación, fundamentalmente python, o alumnado deberá resolver pequenos exercicios de programación que poñan en práctica o aprendizaxe nos conceptos clave do Pensamento Computacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A abstracción ou a capacidade de representar a complexidade de calquera obxecto ou idea mediante outro equivalente moito máis simple.</li> <li>- A descomposición ou a capacidade para abordar a solución a un problema complexo dividíndoo en partes máis simples máis fáciles de tratar.</li> <li>- A xeneralización ou a capacidade de trasladar a solución a un problema a outro problema de características similares.</li> <li>- A capacidade de deseñar unha secuencia de accións ou de instrucións que unha vez executadas levan á solución dun problema.</li> <li>- A capacidade de detectar e corrixir erros durante o desenvolvemento da solución a un problema.</li> </ul>	35	40	X		

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
2	Proxecto dixital I. Preparámonos.	Esta é unha actividade para practicar unha serie de exercicios guiados para familiarizarse co uso de tres ferramentas básicas de edición audiovisual. Exercicios de edición de imaxe, de edición de audio e finalmente unha serie de prácticas de edición de vídeo onde terán que empregar os ficheiros xerados cos 2 editores anteriores. O mesmo tempo dará comenzo o traballo colaborativo para crear a estrutura da peza audiovisual da seguinte unidade didáctica.	25	36	X	X	
3	Proxecto Dixital II. Creamos	<p>Nesta tarefa o alumnado traballando en equipo deberá elaborar unha peza audiovisual que aborde nun formato documental, reflexivo é crítico un tema de interese social.</p> <p>Trátase dun proxecto integral onde se van a adestrar todas as fases polas que pasa un proxecto dixital. Deberá haber unha repartición de tarefas e unha identificación dos recursos técnicos necesarios para poder levalo a cabo. Terán que documentar cales son as especificacións funcionais de cada unha das tarefas fundamentais do proxecto, por exemplo, elaboración de imaxes fixas, rexistro de sons que se utilizarán ou gravación nos escenarios escollidos. Para cada tarefa deberá existir unha previsión de temporización para asegurarse que a duración non excede os límites programados.</p> <p>Deberanse entregar os ficheiros dixitais e mais unha memoria do proxecto onde se vexa o proceso de elaboración e as conclusións.</p> <p>Está permitido o uso de material audiovisual non propio polo que o coñecemento das licencias de uso e fundamental.</p>	20	32		X	X
4	Análise de Datos.	<p>Actividade de aprendizaxe na manipulación de datos coa folla de Calculo LibreOffice Calc facendo uso principalmente de fórmulas e funcións. Posteriormente estes datos deberán ser almacenados nunha base de datos que tamén proporciona LibreOffice.</p> <p>A actividade consistirá nunha serie de exercicios guiados onde se poñan en práctica tanto o manexo de datos como a transferencia dos mesmos entre as dúas</p>	10	16			X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
4	Análise de Datos.	ferramentas de LibreOffice.	10	16			X
5	Benestar e cidadanía dixital	<p>Nesta unidade o alumnado terá á súa disposición na aula virtual información sobre políticas de principios de seguridade informática, de seguridade fronte a software malicioso, ciberseguridade, criptografía e cifrado, e de seguridade en redes sociais. Esta información complementarase con varias sesións de clases maxistras e unha actividade práctica.</p> <p>Completarase a unidade cunha actividade en grupo onde teñan que configurar un equipo ao que haxa que instalar medidas de protección contra software malicioso baseadas na instalación de software de protección con licenza de uso libre.</p> <p>Ademais o alumnado deberá publicar o seu traballo do Proxecto dixital na rede (dentro dos recursos en rede do centro). Este espazo estará aberto a opinión dos traballos polo resto dos compañeir@s polo que tod@s deberán asegurarse do bo cumprimento das normas de privacidade e bo uso dos datos persoais nas redes sociais. Poñeremos en práctica tamén o bo uso das normas que conforman a etiqueta dixital.</p>	10	16			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Conceptos clave do Pensamento Computacional. Diagramas de fluxo e programación. .	40

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Identificar e analizar problemas desenvolvendo algoritmos que os resolvan.	Resolve problemas de programación mediante algoritmos sinxelos empregando variables para almacenar tanto tipo de datos textual como numérico. Para os primeiros deberá saber construír mensaxes por pantalla para os segundos deberá saber empregar operadores matemáticos.	PE	100

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles, dando solución a problemas definidos.	Sabe programar pequenas aplicacións empregando algoritmos que utilizan estruturas de programación algo máis complexas como as condicións e os bucles. Debe saber empregar estruturas de datos estruturados como as listas e crear funcións sinxelas para desenvolver o concepto clave da abstracción.		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diagramas de fluxo: elementos e símbolos e o seu significado.</li> <li>- Utilización de estruturas de programación: secuenciais, de selección e iterativas.</li> <li>- Utilización de operadores.</li> <li>- Uso de datos. Tipos de datos primitivos e compostos.</li> <li>- Utilización de funcións. Parámetros, código e retorno.</li> <li>- Utilización de librerías.</li> <li>- Desenvolvemento e programación de aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles.</li> <li>- Execución, proba, depuración e documentación de programas.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
2	Proxecto dixital I. Preparámonos.	36

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
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.	Abordar a xestión do proxecto de forma creativa e eficaz, fomentando o traballo en equipo		
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.	Interactuar en espazos virtuais de comunicación, compartindo e publicando información e datos	TI	100
CA4.1 - Realizar o tratamento dixital de imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Realizar o tratamento dixital de imaxes fixas empregando técnicas de retoque.		

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.	Analizar os recursos expresivos propios das producións audiovisuais, como os encadramentos, ángulos e movementos de cámara e efectos sonoros.		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño creativo de proxectos.</li> <li>- Comunicación de información e de contidos dixitais en diferentes plataformas.</li> <li>- Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.</li> <li>- Edición dixital da imaxe fixa: retoques e montaxes fotográficas.</li> <li>- Resolución da imaxe e almacenamento.</li> <li>- Recursos técnicos da montaxe e a edición: corte, fundido e encadeado.</li> <li>- Banda sonora da produción audiovisual: diálogos, efectos de son e música.</li> <li>- Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
3	Proxecto Dixital II. Creamos	32

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.	Definir problemas ou necesidades expostas para o desenvolvemento dun proxecto dixital.	TI	100
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema.		
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Documentar un proxecto dixital.		
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital.		



<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
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.	Abordar a xestión do proxecto de forma creativa e eficaz, fomentando o traballo en equipo.		
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.	Crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.		
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.	Analizar os recursos expresivos propios das producións audiovisuais, como os encadramentos, ángulos e movementos de cámara e efectos sonoros.		
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 pezas audiovisuais aplicando técnicas de captación de imaxe.		
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.	Analizar os recursos expresivos propios das producións audiovisuais, como os encadramentos, ángulos e movementos de cámara e efectos sonoros.		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual.		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño creativo de proxectos.</li> <li>- Estratexias de procura crítica de información.</li> <li>- Estratexias, técnicas e marcos de desenvolvemento dun proxecto en diferentes contextos e as súas fases.</li> <li>- Documentación de proxectos.</li> <li>- Comunicación de información e de contidos dixitais en diferentes plataformas.</li> <li>- Creación e edición de documentos de texto e de presentacións dixitais aplicados á documentación de proxectos dixitais: maquetación, formatado, modelos e integración de multimedia.</li> <li>- Encadramento e ángulo de cámara. Tipos de plano: uso e funcionalidade.</li> <li>- Aplicación dos conceptos de plano, toma, exposición, enfoque, punto de vista e ángulo de encadre. Escenas e secuencias.</li> <li>- Raccord e ritmo na edición.</li> <li>- Proceso de posproducción: selección de tomas, aplicación dos conceptos de ritmo e continuidade narrativa.</li> </ul>

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos técnicos da montaxe e a edición: corte, fundido e encadeado.</li> <li>- Banda sonora da produción audiovisual: diálogos, efectos de son e música.</li> <li>- Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.</li> <li>- Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licencias de software e dereitos de autoría.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
4	Análise de Datos.	16

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
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.	Realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de follas de cálculo.	PE	100

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tratamento de datos con folla de cálculo: formato de datos, uso de fórmulas e funcións, filtrado da información e creación de gráficos.</li> <li>- Tratamento de datos a través de bases de datos: almacenaxe, consulta e presentación da información.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
5	Benestar e cidadanía dixital	16

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Identificar situacións que representan unha ameaza na Rede.	PE	25
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.	Desenvolver prácticas seguras no uso das tecnoloxías da información e da comunicación	TI	75
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.	Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet configurando as condicións de privacidade.		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
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.	Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- A seguridade da información: principios de integridade, dispoñibilidade, confidencialidade e autenticación.</li> <li>- Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede.</li> <li>- Identificación de software malicioso.</li> <li>- Condutas de seguridade activa e pasiva na protección dos equipos informáticos fronte a ataques externos.</li> <li>- Pegada dixital e protección de datos persoais na rede.</li> <li>- Etiqueta dixital.</li> </ul>

#### 4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia debe 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 baseado en programación ou na creación de contidos audiovisuais. 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

<b>Denominación</b>
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.

Materials e recursos de creación propia e recursos educativos abertos.

Aula virtual do centro.

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.

### 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
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	<b>35</b>	<b>25</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<b>Proba escrita</b>	100	0	0	100	25	<b>48</b>
<b>Táboa de indicadores</b>	0	100	100	0	75	<b>52</b>

#### Criterios de cualificación:

##### 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. Asemade a cualificación fina do curso será determinada pola media ponderada de tódalas unidades didácticas. A ponderación establecerase en base aos pesos outorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación.

##### CÁLCULO DA CUALIFICACIÓN FINAL DA AVALIACIÓN EXTRAORDINARIA DO CURSO

Os alumnos que non superen a proba de Recuperación final de Xuño deberán presentarse ó exame da convocatoria extraordinaria, que deberá cubrir ó menos os contidos mínimos especificados nesta programación. O criterio é o mesmo que para as recuperacións e proba final de Xuño. O exame poderá consistir nunha proba ben escrita ou ben diante do ordenador, na entrega de traballos TIC ou nunha combinación de ambos. Neste último caso aplicarán os seguintes porcentaxes na cualificación:

Traballos TIC: 50%  
Proba escrita/ordenador: 50%

Para facer media ponderada e necesario que ningún dos conceptos da táboa anterior teña unha cualificación inferior a 3.

#### Criterios de recuperación:

O alumnado que non acade unha nota de 5 na 1ª ou 2ª avaliación terá a oportunidade de recuperar dita avaliación. O exame de recuperación, que versará sobre as unidades didácticas non superadas, poderá consistir nunha proba ben escrita ou ben diante do ordenador, na entrega de traballos TIC ou nunha combinación de ambas. Neste último caso aplicarán os seguintes porcentaxes na cualificación: Traballos TIC: 50% Proba escrita/ordenador: 50% Para facer media ponderada e necesario que ningún dos conceptos da táboa anterior teña unha cualificación inferior a 3. As datas das probas de recuperación destas avaliacións serán como límite de finalización a data da avaliación ordinaria de Xuño pero tratarase de facer a proba o antes posible despois da avaliación ordinaria á cal se refire.

-Proba final de Xuño: O alumnado coa 1ª e/ou 2ª avaliación non recuperada ou coa 3ª avaliación suspensa terá a posibilidade dunha proba final de Xuño, tamén a celebrar antes da data da avaliación ordinaria de Xuño. A esa proba o alumnado deberá presentarse a tódalas unidades didácticas non superadas. A proba final de Xuño se cualificará do mesmo xeito co descrito arriba para una proba de recuperación.

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

O alumnado que curse 2º de Bacharelato e teña pendente por calquera causa a materia TIC I deberá desenvolver actividades relativas a aquelas unidades didácticas do curso que o departamento estime oportunas. Tódalas actividades serán cualificadas sobre un baremo de 10 puntos.

Para o cálculo da cualificación da materia pendente terase en conta:

- As actividades realizadas suporán 0 100% da cualificación.
- No caso de que a alumna ou alumno non supere a materia deste xeito poderá realizar unha proba escrita final no ordenador en data por definir. Esta proba abranguerá ps contidos de toda a materia. Neste caso entenderase por superada a materia cando a cualificación da proba sexa igual ou superior a 5.

O proceso de recuperación será coordinado pola xefatura de departamento. O profesor/a que lle imparte clase no curso onde estea matriculado fará un seguimento do traballo da alumna/o. No caso de que non estea a cursar materia algunha no departamento será a xefa ou xefe de departamento quen faga o devandito seguimento.

### **5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias**

Tecnoloxías da Información e da Comunicación I é cursada no primeiro ano da etapa de bacharelato polo que non é posible que o alumnado chegue ata ela con materias pendentes.

## **6. Medidas de atención á diversidade**

Entre outras, contémplanse 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	X
ET.3 - Comunicación audiovisual		X	X		X
ET.4 - Competencia dixital	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial			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
ET.8 - Igualdade de xénero	X	X	X	X	X
ET.9 - Creatividade	X	X	X		
ET.10 - Educación para a saúde	X	X	X	X	X
ET.11 - Formación estética	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.
Saídas didácticas relacionadas coa materia.	Saídas didácticas relacionadas coa materia.			

### 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.

Para cada actividade complementaria indícanse as seguintes características:

- Obxectivos.
- Profesorado responsable.
- Alumnado participante.
- Datas e lugar de celebración.
- Repercusións económicas.

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

<b>Indicadores de logro</b>
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
A selección e temporalización de contidos foi axeitada.
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.
Proporcionáronse actividades e procedementos para que o alumnado fose recuperando as partes non superadas da materia.
<b>Metodoloxía empregada</b>
Facilitáronse ao alumnado estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, búsqueda de información crítica, redacción de documentación técnica....
As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
Os criterios de avaliación e calificación foron claros e rigurosos e permitiron un seguemento do progreso do alumnado.
<b>Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos</b>
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
<b>Medidas de atención á diversidade</b>
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender ás necesidades de todo o alumnado.
<b>Clima de traballo na aula</b>
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
<b>Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais</b>
Facilitouse ao alumnado e as familias o coñecemento dos criterios de avaliación e calificación de cada unidade didáctica, ao comezo da mesma.
Existiu coordinación entre os distintos profesores/as.
<b>Outros</b>
Proporcionouse ao alumnado información sobre o seu progreso e calificacións.

### 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.



## **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**