



ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS

1. Identificación da programación

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
27003175	Val do Asma	Chantada	2023/2024

Ciclo formativo

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
IFC	Informática e comunicacións	CSIFC03	Desenvolvemento de aplicacións web	Ciclos formativos de grao superior	Réxime de adultos

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

Código MP/UF	Nome	Curso	Sesións semanais	Horas anuais	Sesións anuais
MP0615	Deseño de interfaces web	2023/2024	4	157	188

(*) No caso de que o módulo profesional estea organizado en unidades formativas de menor duración

Profesorado responsable

Profesorado asignado ao módulo	INÉS ARAÚJO GÓMEZ
Outro profesorado	

Estado: Pendente de supervisión equipo directivo



2. Concreción do currículo en relación coa súa adecuación ás características do ámbito produtivo

1. O Centro e a súa contorna

O Instituto de Educación Secundaria Val do Asma, atópase ubicado no Concello de Chantada, capital da comarca do mesmo nome.

Forma parte xunto cos concellos lugueses de A Pobra do Brollón, Monforte de Lemos, Pantón, Paradela, Portomarín, Quiroga, Ribas de Sil, Saviñao, Sober e Taboada, e os ourensans de Baños de Molgas, Castro Caldelas, Chandrea de Queixa, Esgos, Maceda, Manzaneda, Montederramo, Nogueira de Ramuín, A Peroxa, A Teixeira, Parada de Sil e Pereiro de Aguiar do consorcio da Ribeira Sacra, cuestión crucial na economía da zona, e sobre todo no proxecto de Formación Dual polo seu atractivo turístico o cal verase incrementado, se tal e como parece é declarado Patrimonio da Humanidade pola UNESCO.

O principal sector de produción, tanto no concello de Chantada como na comarca é o sector primario, destacando a viticultura no eido agrario, o bovino no eido gandeiro e o extractivo no mineiro. Asemade, no sector secundario tamén atopamos algunhas transformadoras dos produtos do sector primario.

O sector terciario abrangue un sector de poboación cada vez maior con pequenas empresas de servizos.

2. Estudos

En canto aos estudos, no IES Val do Asma pódense cursar, ademais da ESO e Bacharelato (Ciencias e Humanidades e Ciencias Sociais) os seguintes ciclos de Formación Profesional:

F.P. Básica en Mantemento de vehículos

Ciclo Formativo de grao medio en Electromecánica de vehículos automóbiles

Ciclo Formativo de Grao Superior en Administración e finanzas

Ciclos Formativos de Grao Superior en FP dual:

Axencias de viaxes e xestión de eventos

Administración e finanzas

Desenvolvemento de Aplicacións Web

3. O alumnado

O alumnado que acude a este centro procede maioritariamente da comarca do Concello de Chantada. Se ben a oferta educativa de formación dual atrae tamén alumnado das comarcas limítrofes, así coma do resto de provincias de Galicia. Máis infrecuentemente acuden alumnos de fora da comunidade autónoma.



4. Ciclo Formativo

Impártese na modalidade de Formación Profesional Dual sendo, xunto cos IES Fernando Wirtz Suárez de A Coruña, o IES San Clemente de Santiago de Compostela e o CIFP A Carballeira-Marcos Valcárcel de Ourense os únicos catro centros que a imparten en Galicia.

5. O Proxecto

Enmarcado no Real Decreto 1529/2012, do 8 de novembro, polo que se desenvolve o contrato para a formación e a aprendizaxe e se establecen as bases da Formación Profesional. O proxecto de FP dual coa empresa IGM WEB S.L. (Grupo HOTUSA) ten por obxecto a cualificación profesional dos traballadores e traballadoras nun réxime de alternancia de actividade laboral na empresa coa actividade formativa recibida no IES.

6. Aspectos relevantes

A forza de este proxecto reside na presenza na comarca dunha empresa de ámbito internacional no campo turístico que posúe un departamento informático: IGM WEB S.L. (Grupo HOTUSA).



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

3. Relación de unidades didácticas que a integran, que contribuirán ao desenvolvemento do módulo profesional, xunto coa secuencia e o tempo asignado para o desenvolvemento de cada unha

U.D.	Título	Descrición	Duración (sesións)	Peso (%)	Resultados de aprendizaxe					
					61500					
					RA 1	RA 2	RA 3	RA 4	RA 5	RA 6
1	Formación en empresa	Totalas actividades realizadas durante a formación na empresa	62	33	X	X	X	X	X	X
2	Planificación de interfaces gráficas	Propiedades, elementos e ferramentas das follas de estilos	16	8	X					
3	Principios de HTML	Cóñecer os distintos elementos.	30	13	X		X	X		
4	Follas de estilo CSS	Funcionamento. Maquetación. Estilos.	48	29		X	X	X		
5	Contido multimedia e JQuery	Gráficos, imaxes, vídeos, audios... Efectos JQuery	24	13			X	X	X	X
6	Deseño de webs accesibles	Pautas, técnicas e estándares	8	4					X	X
Total:			188							

4. Por cada unidade didáctica

4.1.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
1	Formación en empresa	62

4.1.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA1 - Planifica a creación dunha interface web, para o que valora e aplica especificacións de deseño.	SI
RA2 - Crea interfaces web homoxéneas, para o que define e aplica estilos.	NO
RA3 - Prepara ficheiros multimedia para a web, para o que analiza as súas características, manexando ferramentas específicas.	NO



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA4 - Integra contido multimedia en documentos web e valora a súa achega, para o que selecciona adecuadamente os elementos interactivos.	NO
RA5 - Desenvolve interfaces web accesibles, para o que analiza as pautas establecidas, aplicando técnicas de verificación.	NO
RA6 - Desenvolve interfaces web amigables, para o que analiza e aplica as pautas de usabilidade establecidas.	NO

4.1.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Interpretar aspectos relacionados co deseño de interfaces Web	1	Actividades na empresa.	62,0
TOTAL			62

4.1.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA1.1 Recoñeceuse a importancia da comunicación visual e os seus fundamentos.	• LC.1 - Recoñecer a importancia da comunicación visual e os seus fundamentos de webs procuradas	S	3
CA1.2 Analizáronse e seleccionáronse as cores e as tipografías adecuadas para a súa visualización en pantalla.	• LC.2 - Analizar e seleccionar as cores e as tipografías adecuadas para a súa visualización en pantalla.	S	3
CA1.3 Analizáronse alternativas para a presentación da información en documentos web.	• LC.3 - Analizar alternativas para a presentación da información en documentos web.	S	3
CA1.4 Valorouse a importancia de definir e aplicar a guía de estilo no desenvolvemento dunha aplicación web.	• LC.4 - Valorar a importancia de definir e aplicar a guía de estilo no desenvolvemento dunha aplicación web.	S	4
CA1.5 Utilizáronse e valoráronse aplicacións para o deseño de documentos web.	• LC.5 - Utilizar e valorar aplicacións para o deseño de documentos web.	S	4
CA1.6 Utilizáronse marcos, táboas e capas para presentar a información de xeito ordenado.	• LC.6 - Utilizar marcos, táboas e capas para presentar a información de xeito ordenado.	S	4
CA1.7 Creáronse e utilizáronse patróns de deseño.	• LC.7 - Crear e utilizar patróns de deseño.	S	4
CA2.6 Identificáronse as propiedades de cada elemento.	• LC.8 - Identificar as propiedades de cada elemento.	S	3
CA2.8 Utilizáronse ferramentas de validación de follas de estilos.	• LC.9 - Utilizar ferramentas de validación de follas de estilos.	S	3



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA2.9 Utilizouse e actualizouse a guía de estilo.	• LC.10 - Utilizar e actualizar a guía de estilo.	S	4
CA3.1 Recoñecéronse as implicacións das licenzas e dos dereitos de autor no uso de material multimedia.	• LC.11 - Recoñecer as implicacións das licenzas e dos dereitos de autor no uso de material multimedia.	S	3
CA3.2 Identifícanse os formatos de imaxe, audio e vídeo que cumpra utilizar.	• LC.12 - Identificar os formatos de imaxe, audio e vídeo que cumpra utilizar.	S	3
CA3.3 Analizáronse as ferramentas dispoñibles para xerar e manipular contido multimedia.	• LC.13 - Analizar as ferramentas dispoñibles para xerar e manipular contido multimedia.	S	3
CA3.4 Empregáronse ferramentas para o tratamento dixital de imaxes.	• LC.14 - Empregar ferramentas para o tratamento dixital de imaxes.	S	4
CA3.6 Realizáronse animacións a partir de imaxes fixas.	• LC.15 - Realizar animacións a partir de imaxes fixas.	S	3
CA3.7 Importáronse e exportáronse imaxes, audio e vídeo en diversos formatos, segundo a súa finalidade.	• LC.16 - Importar e exportar imaxes, audio e vídeo en diversos formatos, segundo a súa finalidade.	S	3
CA3.8 Aplicáronse guías de estilo para adaptar ficheiros multimedia para a web.	• LC.17 - Aplicar guías de estilo para adaptar ficheiros multimedia para a web.	S	3
CA4.1 Recoñecéronse e analizáronse as tecnoloxías relacionadas coa inclusión de contido multimedia e interactivo.	• LC.18 - Recoñecer e analizar as tecnoloxías relacionadas coa inclusión de contido multimedia e interactivo.	S	3
CA4.2 Identifícanse as necesidades específicas de configuración dos navegadores web para soportar contido multimedia e interactivo.	• LC.19 - Identificar as necesidades específicas de configuración dos navegadores web para soportar contido multimedia e interactivo.	S	3
CA4.3 Utilizáronse ferramentas gráficas para o desenvolvemento de contido multimedia interactivo.	• LC.20 - Utilizar ferramentas gráficas para o desenvolvemento de contido multimedia interactivo.	S	4
CA4.4 Analizouse o código xerado polas ferramentas de desenvolvemento de contido interactivo.	• LC.21 - Analizar o código xerado polas ferramentas de desenvolvemento de contido interactivo.	S	3
CA5.1 Recoñeceuse a necesidade de deseñar webs accesibles.	• LC.22 - Recoñecer a necesidade de deseñar webs accesibles.	S	3
CA5.2 Analizouse a accesibilidade de diversos documentos web.	• LC.23 - Analizar a accesibilidade de diversos documentos web.	S	3
CA5.3 Identifícanse as principais pautas de accesibilidade ao contido.	• LC.24 - Identificar as principais pautas de accesibilidade ao contido.	S	4
CA5.4 Analizáronse os posibles erros segundo os puntos de verificación do nivel de conformidade.	• LC.25 - Analizar os posibles erros segundo os puntos de verificación do nivel de conformidade.	S	3
CA5.5 Alcanzouse o nivel de conformidade desexado no deseño de webs accesibles.	• LC.26 - Alcanzar o nivel de conformidade desexado no deseño de webs accesibles.	S	3
CA5.6 Verifícanse os niveis alcanzados de accesibilidade web mediante o uso de tests.	• LC.27 - Verificar os niveis alcanzados de accesibilidade web mediante o uso de tests.	S	4



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA6.2 Analizáronse técnicas para verificar a usabilidade dun documento web.	<ul style="list-style-type: none"> LC.28 - Analizar técnicas para verificar a usabilidade dun documento web. 	S	3
CA6.3 Analizouse a usabilidade de diversos documentos web.	<ul style="list-style-type: none"> LC.29 - Analizar a usabilidade de diversos documentos web. 	S	4
CA6.4 Verificouse a facilidade de navegación dun documento web mediante diversos periféricos.	<ul style="list-style-type: none"> LC.30 - Verificar a facilidade de navegación dun documento web mediante diversos periféricos. 	S	3
TOTAL			100

4.1.e) Contidos

Contidos
<p>Elementos do deseño: textura, cor, tipografía e iconas. Percepción visual.</p> <p>Interacción entre persoa e computador.</p> <p>Interpretación de guías de estilo: elementos.</p> <p>Xeración de documentos e sitios web. Compoñentes dunha interface web. Aplicacións para desenvolvemento web. Linguaxes de marcas. Mapa de navegación. Prototipos. Maquetación web. Elementos de ordenación. Patrón de deseño.</p> <p>Ferramentas e test de verificación.</p> <p>Tipos e formatos de imaxes máis axeitados para a web.</p> <p>Dereitos da propiedade intelectual: licenzas, lei da propiedade intelectual e dereitos de autor.</p> <p>Software para crear e procesar imaxes. Optimización de imaxes para a web.</p> <p>Audio: formatos e conversións (exportar e importar).</p> <p>Animacións. Animación de imaxes e texto.</p> <p>Integración de audio e vídeo nunha animación.</p> <p>Elementos multimedia e interactivos.</p> <p>Soporte de contido multimedia e interactivo nos navegadores web.</p> <p>Accesibilidade web.</p> <p>Principios xerais de deseño accesible.</p>



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

Contidos
<p>Pautas de accesibilidade ao contido na web.</p> <p>Técnicas para satisfacer os requisitos definidos na accesibilidade ao contido web. Prioridades, puntos de verificación e niveis de conformidade.</p> <p>Métodos para realizar revisións preliminares e avaliacións de adecuación ou conformidade de documentos web.</p> <p>Ferramentas de análise de accesibilidade web.</p> <p>ONavegación doadamente lembrada fronte a navegación redescuberta.</p>

4.1.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
<p>Actividades na empresa. - Actividades que se desenvolverán na empresa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Preparación de presentación con conceptos claros, preparación de exemplos de varias fontes e facendo participar o alumnado. Recollida de información de conceptos visuais na web 	<ul style="list-style-type: none"> Recollida de información sobre a presentación, exercicios e internet. Búsqueda en internet sobre conceptos visuais na web 	<ul style="list-style-type: none"> Experiencia no ámbito da empresa; produtos entregables derivados do seu traballo. 	<ul style="list-style-type: none"> Documentación Medios audiovisuais, ordenador (profesor e alumno) 	<ul style="list-style-type: none"> LC.1 - Recoñecer a importancia da comunicación visual e os seus fundamentos de webs procuradas LC.2 - Analizar e seleccionar as cores e as tipografías adecuadas para a súa visualización en pantalla. LC.3 - Analizar alternativas para a presentación da información en documentos web. LC.4 - Valorar a importancia de definir e aplicar a guía de estilo no desenvolvemento dunha aplicación web. LC.5 - Utilizar e valorar aplicacións para o deseño de documentos web. LC.6 - Utilizar marcos, táboas e capas para presentar a información de xeito ordenado. LC.7 - Crear e utilizar patróns de deseño. LC.8 - Identificar as propiedades de cada elemento. 	62,0



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
					<ul style="list-style-type: none"> • LC.9 - Utilizar ferramentas de validación de follas de estilos. • LC.10 - Utilizar e actualizar a guía de estilo. • LC.11 - Recoñecer as implicacións das licenzas e dos dereitos de autor no uso de material multimedia. • LC.12 - Identificar os formatos de imaxe, audio e vídeo que cumpra utilizar. • LC.13 - Analizar as ferramentas dispoñibles para xerar e manipular contido multimedia. • LC.14 - Empregar ferramentas para o tratamento dixital de imaxes. • LC.15 - Realizar animacións a partir de imaxes fixas. • LC.16 - Importar e exportar imaxes, audio e vídeo en diversos formatos, segundo a súa finalidade. • LC.17 - Aplicar guías de estilo para adaptar ficheiros multimedia para a web. • LC.18 - Recoñecer e analizar as tecnoloxías relacionadas coa inclusión de contido multimedia e interactivo. • LC.19 - Identificar as necesidades específicas de configuración dos navegadores web para soportar contido multimedia e interactivo. • LC.20 - Utilizar ferramentas gráficas para o desenvolvemento de contido multimedia interactivo. • LC.21 - Analizar o código xerado polas ferramentas de desenvolvemento de contido interactivo. • LC.22 - Recoñecer a necesidade de deseñar webs accesibles. 	



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
					<ul style="list-style-type: none"> • LC.23 - Analizar a accesibilidade de diversos documentos web. • LC.24 - Identificar as principais pautas de accesibilidade ao contido. • LC.25 - Analizar os posibles erros segundo os puntos de verificación do nivel de conformidade. • LC.26 - Alcanzar o nivel de conformidade desexado no deseño de webs accesibles. • LC.27 - Verificar os niveis alcanzados de accesibilidade web mediante o uso de tests. • LC.28 - Analizar técnicas para verificar a usabilidade dun documento web. • LC.29 - Analizar a usabilidade de diversos documentos web. • LC.30 - Verificar a facilidade de navegación dun documento web mediante diversos periféricos. 	
TOTAL						62,0

4.2.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
2	Planificación de interfaces gráficas	16

4.2.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA1 - Planifica a creación dunha interface web, para o que valora e aplica especificacións de deseño.	NO



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

4.2.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Analizar alternativas para a presentación da información en documentos web.	1	Planificar interfaces gráficas	16,0
TOTAL			16

4.2.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA1.1 Recoñeceuse a importancia da comunicación visual e os seus fundamentos.	<ul style="list-style-type: none"> TO.1 - Recoñecer a importancia da comunicación visual e os seus fundamentos. 	S	30
CA1.2 Analizáronse e seleccionáronse as cores e as tipografías adecuadas para a súa visualización en pantalla.	<ul style="list-style-type: none"> TO.2 - Analizar e seleccionáronse as cores e as tipografías adecuadas para a súa visualización en pantalla. 	S	30
CA1.3 Analizáronse alternativas para a presentación da información en documentos web.	<ul style="list-style-type: none"> TO.3 - Analizar alternativas para a presentación da información en documentos web. 	S	40
TOTAL			100

4.2.e) Contidos

Contidos
<p>Interacción entre persoa e computador.</p> <p>Xeración de documentos e sitios web. Compoñentes dunha interface web. Aplicacións para desenvolvemento web. Linguaxes de marcas. Mapa de navegación. Prototipos. Maquetación web. Elementos de ordenación. Patrón de deseño.</p>



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

4.2.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Planificar interfaces gráficas - Adquirir unha visión global da creación de interfaces gráficas	<ul style="list-style-type: none"> Explicación de elementos de deseño, fundamentos da composición, color, tipografía. Compoñentes dunha interfaz web. Maquetación. Mapa de navegación. Plantillas. Ferramentas 	<ul style="list-style-type: none"> Atender a explicación facendo as preguntas que considere oportunas Realizar tarefa de creación de boceto para a primeira interfaz gráfica Realizar unha proba teórico/práctica da unidade 	<ul style="list-style-type: none"> Adquirir unha base de coñecemento na que asentar os próximos conceptos a ver ó longo do curso. 	<ul style="list-style-type: none"> Proxector Ordenadores Pizarra e rotulador Presentación no ordenador Material didáctico facilitado polo profesorado 	<ul style="list-style-type: none"> TO.1 - Recoñecer a importancia da comunicación visual e os seus fundamentos. TO.2 - Analizar e seleccionáronse as cores e as tipografías adecuadas para a súa visualización en pantalla. TO.3 - Analizar alternativas para a presentación da información en documentos web. 	16,0
TOTAL						16,0

4.3.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
3	Principios de HTML	30

4.3.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA1 - Planifica a creación dunha interface web, para o que valora e aplica especificacións de deseño.	NO
RA3 - Prepara ficheiros multimedia para a web, para o que analiza as súas características, manexando ferramentas específicas.	NO
RA4 - Integra contido multimedia en documentos web e valora a súa achega, para o que selecciona adecuadamente os elementos interactivos.	NO



ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS

4.3.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.2 Crear documentos web sinxelos.	1	Estructura e composición dun documento HTML	30,0
1.3 Identificar os formatos de imaxe, audio e vídeo que cumpra utilizar e usalos.			
1.1 Identificar e utilizar aplicacións para o deseño de documentos web.			
TOTAL			30

4.3.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA1.4 Valorouse a importancia de definir e aplicar a guía de estilo no desenvolvemento dunha aplicación web.	• TO.1 - Valorar a importancia de definir e aplicar a guía de estilo no desenvolvemento dunha aplicación web.	S	15
CA1.5 Utilizáronse e valoráronse aplicacións para o deseño de documentos web.	• PE.1 - Utilizar e valorar aplicacións para o deseño de documentos web.	S	20
CA1.6 Utilizáronse marcos, táboas e capas para presentar a información de xeito ordenado.	• PE.2 - Empregar axeitadamente marcos, táboas e capas para presentar a información de xeito ordenado.	S	25
CA3.2 Identificáronse os formatos de imaxe, audio e vídeo que cumpra utilizar.	• TO.2 - Identificar os formatos de imaxe, audio e vídeo que cumpra utilizar.	N	5
CA3.4 Empregáronse ferramentas para o tratamento dixital de imaxes.	• PE.3 - Empregar ferramentas para o tratamento dixital de imaxes.	N	5
CA3.5 Utilizáronse ferramentas para manipular audio e vídeo.	• PE.4 - Empregar ferramentas para manipular audio e vídeo.	N	5
CA4.1 Recoñecéronse e analizáronse as tecnoloxías relacionadas coa inclusión de contido multimedia e interactivo.	• TO.3 - Recoñecer e analizar as tecnoloxías relacionadas coa inclusión de contido multimedia e interactivo.	N	5
CA4.5 Agregáronse elementos multimedia a documentos web.	• PE.5 - Agregar elementos multimedia a documentos web.	S	20
TOTAL			100



4.3.e) Contidos

Contidos
<p>Elementos do deseño: textura, cor, tipografía e iconas. Percepción visual.</p> <p>Interpretación de guías de estilo: elementos.</p> <p>Xeración de documentos e sitios web. Compoñentes dunha interface web. Aplicacións para desenvolvemento web. Linguaxes de marcas. Mapa de navegación. Prototipos. Maquetación web. Elementos de ordenación. Patrón de deseño.</p> <p>Tipos e formatos de imaxes máis axeitados para a web.</p> <p>Software para crear e procesar imaxes. Optimización de imaxes para a web.</p> <p>Audio: formatos e conversións (exportar e importar).</p> <p>Vídeo: codificación de vídeo, formatos e conversións (exportar e importar).</p> <p>Comportamentos dos elementos multimedia e interactivos.</p>

4.3.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Estructura e composición dun documento HTML - Estructura, etiquetas e atributos principais	<ul style="list-style-type: none"> Explicar os conceptos de HTML. Estructura, etiquetas, etiquetas semánticas. Listas. Táboas. Formularios 	<ul style="list-style-type: none"> Prestar atención á explicación facendo as preguntas necesarias. Realizar tarefas de html relacionados cos conceptos anteriores. Realizar tarefa de codificar a interfaz creada na unidade anterior. Realizar a fase 1 do proxecto de DIW que se fará o longo do curso (codificación en HTML da interface Web) 	<ul style="list-style-type: none"> Páxina web elaborada con HTML Proxecto elaborado ata a fase 1 	<ul style="list-style-type: none"> Proxector Pizarra e rotulador Ordenador con acceso á internet Material didáctico faicilitado polo profesorado 	<ul style="list-style-type: none"> PE.1 - Utilizar e valorar aplicacións para o deseño de documentos web. PE.2 - Empregar axeitadamente marcos, táboas e capas para presentar a información de xeito ordenado. PE.3 - Empregar ferramentas para o tratamento dixital de imaxes. PE.4 - Empregar ferramentas para manipular audio e vídeo. PE.5 - Agregar elementos multimedia a documentos web. TO.1 - Valorar a importancia de definir e aplicar a guía de estilo no desenvolvemento dunha aplicación 	30,0



ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
		<ul style="list-style-type: none"> Realizar unha proba teórico/práctica do contido da unidade 			web. <ul style="list-style-type: none"> TO.2 - Identificar os formatos de imaxe, audio e vídeo que cumpra utilizar. TO.3 - Recoñecer e analizar as tecnoloxías relacionadas coa inclusión de contido multimedia e interactivo. 	
TOTAL						30,0

4.4.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
4	Follas de estilo CSS	48

4.4.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA2 - Crea interfaces web homoxéneas, para o que define e aplica estilos.	SI
RA3 - Prepara ficheiros multimedia para a web, para o que analiza as súas características, manexando ferramentas específicas.	NO
RA4 - Integra contido multimedia en documentos web e valora a súa achega, para o que selecciona adecuadamente os elementos interactivos.	NO

4.4.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Definir e asociar estilos globais en follas externas.	1	Aplicación de estilos mediante CSS	48,0
1.2 Identificar as propiedades de cada elemento			
1.3 Crear clases e identificadores de estilos.			



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.4 Engadir interactividade a elementos dun documento web.			
TOTAL			48

4.4.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA2.1 Recoñécéronse as posibilidades de modificar as etiquetas HTML.	• TO.1 - Recoñecer as posibilidades de modificar as etiquetas HTML.	N	5
CA2.2 Definíronse estilos de xeito directo.	• PE.1 - Definir estilos de xeito directo.	N	4
CA2.3 Definíronse e asociáronse estilos globais en follas externas.	• PE.2 - Definir e asociar estilos globais en follas externas.	S	15
CA2.4 Definíronse follas de estilos alternativas.	• PE.3 - Definir follas de estilos alternativas.	N	4
CA2.5 Redefiníronse estilos.	• PE.4 - Redefinir estilos.	N	4
CA2.6 Identificáronse as propiedades de cada elemento.	• TO.2 - Identificar as propiedades de cada elemento.	S	10
CA2.7 Creáronse clases e identificadores de estilos.	• PE.5 - Crear clases e identificadores de estilos.	S	15
CA2.8 Utilizáronse ferramentas de validación de follas de estilos.	• PE.6 - Utilizar ferramentas de validación de follas de estilos	N	4
CA2.9 Utilizouse e actualizouse a guía de estilo.	• PE.7 - Utilizar e actualizar a guía de estilo.	N	4
CA3.4 Empregáronse ferramentas para o tratamento dixital de imaxes.	• PE.8 - Empregar ferramentas para o tratamento dixital de imaxes.	N	4
CA3.5 Utilizáronse ferramentas para manipular audio e vídeo.	• PE.9 - Utilizar ferramentas para manipular audio e vídeo.	N	4
CA4.1 Recoñécéronse e analizáronse as tecnoloxías relacionadas coa inclusión de contido multimedia e interactivo.	• TO.3 - Recoñecer e analizar as tecnoloxías relacionadas coa inclusión de contido multimedia e interactivo.	N	4
CA4.5 Agregáronse elementos multimedia a documentos web.	• PE.10 - Agregar elementos multimedia a documentos web.	N	4



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA4.6 Engadiuse interactividade a elementos dun documento web.	<ul style="list-style-type: none"> PE.11 - Engadir interactividade a elementos dun documento web. 	S	15
CA4.7 Verificouse o funcionamento dos elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores.	<ul style="list-style-type: none"> TO.4 - Verificar o funcionamento dos elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores. 	N	4
TOTAL			100

4.4.e) Contidos

Contidos
<p>Estilos en liña baseados en etiquetas e en clases.</p> <p>Creación e vinculación de follas de estilo en cascada. Follas de estilo auditivas.</p> <p>Follas de estilo para imprimir.</p> <p>Ferramentas e test de verificación.</p> <p>Software para crear e procesar imaxes. Optimización de imaxes para a web.</p> <p>Audio: formatos e conversións (exportar e importar).</p> <p>Vídeo: codificación de vídeo, formatos e conversións (exportar e importar).</p> <p>Soporte de contido multimedia e interactivo nos navegadores web.</p> <p>Comportamentos dos elementos multimedia e interactivos.</p> <p>Ferramentas gráficas para o desenvolvemento de contido multimedia interactivo.</p>



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

4.4.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Aplicación de estilos mediante CSS - Elementos CSS e cómo enlazar a folia de estilo	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar as follas de estilos. Selectores. Modelo de caixas. Cores e fondos. Listas e táboas. Posicionamento. Formularios 	<ul style="list-style-type: none"> • Atender ás explicacións facendo as preguntas que precise • Realizar tarefas empregando CSS • Realizar a fase 2 do proxecto de DIW. Aplicar follas de estilos • Realizar unha proba teórico/práctica con contidos da unidade 	<ul style="list-style-type: none"> • Páxina maquetada, dando estilos completos a calquer documento Web. • Proxecto elaborado ata a fase 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Material didáctico facilitado polo profesorado • Pizarra e rotulador • Proxector • Ordenador con acceso á internet 	<ul style="list-style-type: none"> • PE.1 - Definir estilos de xeito directo. • PE.2 - Definir e asociar estilos globais en follas externas. • PE.3 - Definir follas de estilos alternativas. • PE.4 - Redefinir estilos. • PE.5 - Crear clases e identificadores de estilos. • PE.6 - Utilizar ferramentas de validación de follas de estilos • PE.7 - Utilizar e actualizar a guía de estilo. • PE.8 - Empregar ferramentas para o tratamento dixital de imaxes. • PE.9 - Utilizar ferramentas para manipular audio e vídeo. • PE.10 - Agregar elementos multimedia a documentos web. • PE.11 - Engadir interactividade a elementos dun documento web. • TO.1 - Recoñecer as posibilidades de modificar as etiquetas HTML. • TO.2 - Identificar as propiedades de cada elemento. • TO.3 - Recoñecer e analizar as tecnoloxías relacionadas coa inclusión de contido multimedia e interactivo. • TO.4 - Verificar o funcionamento dos elementos multimedia e interactivos en 	48,0



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
					distintos navegadores.	
TOTAL						48,0

4.5.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
5	Contido multimedia e JQuery	24

4.5.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA3 - Prepara ficheiros multimedia para a web, para o que analiza as súas características, manexando ferramentas específicas.	NO
RA4 - Integra contido multimedia en documentos web e valora a súa achega, para o que selecciona adecuadamente os elementos interactivos.	NO
RA5 - Desenvolve interfaces web accesibles, para o que analiza as pautas establecidas, aplicando técnicas de verificación.	NO
RA6 - Desenvolve interfaces web amigables, para o que analiza e aplica as pautas de usabilidade establecidas.	NO

4.5.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Aplicar efectos interactivos que melloren a usabilidade da Web.	1	Engadir contido multimedia e interactividade á Web	24,0
TOTAL			24



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

4.5.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA3.1 Recoñecéronse as implicacións das licenzas e dos dereitos de autor no uso de material multimedia.	• TO.1 - Recoñecer as implicacións das licenzas e dos dereitos de autor no uso de material multimedia.	N	5
CA3.3 Analizáronse as ferramentas dispoñibles para xerar e manipular contido multimedia.	• TO.2 - Analizar as ferramentas dispoñibles para xerar e manipular contido multimedia.	N	5
CA3.4 Empregáronse ferramentas para o tratamento dixital de imaxes.	• TO.3 - Empregar ferramentas para o tratamento dixital de imaxes.	N	5
CA3.5 Utilizáronse ferramentas para manipular audio e vídeo.	• TO.4 - Utilizar ferramentas para manipular audio e vídeo.	N	5
CA4.5 Agregáronse elementos multimedia a documentos web.	• PE.1 - Agregar elementos multimedia a documentos web.	S	10
CA4.6 Engadiuse interactividade a elementos dun documento web.	• PE.2 - Engadir interactividade a elementos dun documento web.	S	5
CA4.7 Verificouse o funcionamento dos elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores.	• TO.5 - Verificar o funcionamento dos elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores.	N	5
CA5.3 Identificáronse as principais pautas de accesibilidade ao contido.	• TO.6 - Identificar as principais pautas de accesibilidade ao contido.	S	20
CA5.7 Verificouse a visualización e accesibilidade da interface con diversos navegadores e tecnoloxías.	• TO.7 - Verificar a visualización e accesibilidade da interface con diversos navegadores e tecnoloxías.	S	20
CA6.5 Verificouse a usabilidade da interface web creada en diversos navegadores e tecnoloxías.	• TO.8 - Verificar a usabilidade da interface web creada en diversos navegadores e tecnoloxías.	S	20
TOTAL			100

4.5.e) Contidos

Contidos
<p>Pautas de accesibilidade ao contido na web.</p> <p>Comprobación da accesibilidade web desde diferentes navegadores.</p> <p>Verificación da usabilidade en diversos navegadores e tecnoloxías.</p> <p>Barreiras identificadas polos usuarios.</p>



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

4.5.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Engadir contido multimedia e interactividade á Web - Engadir vídeos, audios... e efectos interactivos	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar diferentes contidos multimedia. Imaxes. Video e son. Animacións. Contidos interactivos • Atender á explicación facendo as preguntas que precise 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar tarefas práctica da unidade • Aplicar os conceptos explicados ao proxecto. Fase 3 • Realizar unha proba teórico/práctica da unidade 	<ul style="list-style-type: none"> • Páxinas con arquivos multimedia e interactivos • Proxecto elaborado ata a fase 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra e rotulador • Proxector • Ordenador con acceso á internet • Material didáctico faicilitado polo profesorado 	<ul style="list-style-type: none"> • PE.1 - Agregar elementos multimedia a documentos web. • PE.2 - Engadir interactividade a elementos dun documento web. • TO.1 - Recoñecer as implicacións das licenzas e dos dereitos de autor no uso de material multimedia. • TO.2 - Analizar as ferramentas dispoñibles para xerar e manipular contido multimedia. • TO.3 - Empregar ferramentas para o tratamento dixital de imaxes. • TO.4 - Utilizar ferramentas para manipular audio e video. • TO.5 - Verificar o funcionamento dos elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores. • TO.6 - Identificar as principais pautas de accesibilidade ao contido. • TO.7 - Verificar a visualización e accesibilidade da interface con diversos navegadores e tecnoloxías. • TO.8 - Verificar a usabilidade da interface web creada en diversos navegadores e tecnoloxías. 	24,0
TOTAL						24,0

4.6.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
6	Deseño de webs accesibles	8



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

4.6.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA5 - Desenvolve interfaces web accesibles, para o que analiza as pautas establecidas, aplicando técnicas de verificación.	NO
RA6 - Desenvolve interfaces web amigables, para o que analiza e aplica as pautas de usabilidade establecidas.	NO

4.6.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Valorar, identificar e aplicar pautas de accesibilidade.	1	Introducir o uso da usabilidade e accesibilidade	8,0
1.2 Valorar, identificar e aplicar pautas de usabilidade..			
TOTAL			8

4.6.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA5.1 Recoñeceuse a necesidade de deseñar webs accesibles.	• TO.1 - Recoñecer a necesidade de deseñar webs accesibles.	N	8
CA5.2 Analizouse a accesibilidade de diversos documentos web.	• TO.2 - Analizar a accesibilidade de diversos documentos web.	N	9
CA5.3 Identifícaronse as principais pautas de accesibilidade ao contido.	• TO.3 - Identificar as principais pautas de accesibilidade ao contido.	S	13
CA5.7 Verificouse a visualización e accesibilidade da interface con diversos navegadores e tecnoloxías.	• TO.4 - Verificar a visualización e accesibilidade da interface con diversos navegadores e tecnoloxías.	S	13
CA6.1 Valorouse a importancia do uso de estándares na creación de documentos web.	• TO.5 - Valorar a importancia do uso de estándares na creación de documentos web.	S	13
CA6.2 Analizáronse técnicas para verificar a usabilidade dun documento web.	• TO.6 - Analizar técnicas para verificar a usabilidade dun documento web.	S	13
CA6.3 Analizouse a usabilidade de diversos documentos web.	• TO.7 - Analizar a usabilidade de diversos documentos web.	N	9
CA6.5 Verificouse a usabilidade da interface web creada en diversos navegadores e tecnoloxías.	• TO.8 - Verificar a usabilidade da interface web creada en diversos navegadores e tecnoloxías.	N	9



ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA6.6 Modificouse a interface web para a adecuar ao obxectivo que persiga e aos usuarios a quen vaia dirixida.	<ul style="list-style-type: none">PE.1 - Modificar a interface web para a adecuar ao obxectivo que persiga e aos usuarios a quen vaia dirixida.	S	13
TOTAL			100

4.6.e) Contidos

Contidos
Accesibilidade web.
Principios xerais de deseño accesible.
Pautas de accesibilidade ao contido na web.
Comprobación da accesibilidade web desde diferentes navegadores.
Concepto de usabilidade de documentos web.
Facilidade de navegación na web.
Verificación da usabilidade en diversos navegadores e tecnoloxías.
Técnicas de análise da usabilidade de documentos web.
Ferramentas e tests de verificación da usabilidade de documentos web.
Identificación do obxectivo da web.
Tipos de usuario.
Barreiras identificadas polos usuarios.
Información doadamente accesible.
Velocidade de conexión.
Importancia do uso de estándares.



**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

4.6.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Introducir o uso da usabilidade e accesibilidade - Introducir e aplicar o uso da usabilidade e accesibilidade	<ul style="list-style-type: none"> Explicar as técnicas de accesibilidade e as regras e principios da usabilidade web. 	<ul style="list-style-type: none"> Prestar atención ás explicacións Realizar tarefas relacionadas cos contidos Aplicar os conceptos explicados ao proxecto. Fase 4 Realizar unha proba teórico/práctica da unidade 	<ul style="list-style-type: none"> Páxinas as que se lle aplicaron regras de usabilidade e accesibles Proxecto elaborado ata a fase 4 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarra e rotulador Proxector Ordenador con acceso á internet Material didáctico faicilitado polo profesorado 	<ul style="list-style-type: none"> PE.1 - Modificar a interface web para a adecuar ao obxectivo que persiga e aos usuarios a quen vaia dirixida. TO.1 - Recoñecer a necesidade de deseñar webs accesibles. TO.2 - Analizar a accesibilidade de diversos documentos web. TO.3 - Identificar as principais pautas de accesibilidade ao contido. TO.4 - Verificar a visualización e accesibilidade da interface con diversos navegadores e tecnoloxías. TO.5 - Valorar a importancia do uso de estándares na creación de documentos web. TO.6 - Analizar técnicas para verificar a usabilidade dun documento web. TO.7 - Analizar a usabilidade de diversos documentos web. TO.8 - Verificar a usabilidade da interface web creada en diversos navegadores e tecnoloxías. 	8,0
TOTAL						8,0

5. Mínimos exixibles para alcanzar a avaliación positiva e os criterios de cualificación



Durante o curso, os/as alumnos/as realizarán pequenos exercicios prácticos, que entregarán mediante a Aula virtual do centro.

Cada unidade didáctica constará de exercicios prácticos e dunha proba teórico/práctica.

Debido ao carácter incremental desta materia, a proba constará dun ou varios exercicios integradores que incluírá tódolos conceptos tratados ata dita unidade.

Os exercicios contan un 30% da nota e a proba dun 70%. É preciso obter un mínimo dun 4,5 na nota

A nota final consiste nun 40% o proxecto desenrolado o longo do módulo e o restante 60% da ponderación de cada unidade didáctica cos pesos asignados a cada unha delas sendo necesario obter como mínimo un 4,5 en total e ter superados todos os mínimos esixibles de cada unidade. É indispensable obter un 5 no proxecto para que sexa apta a calificación e poder facer a media ponderada das diferentes unidades.

No caso de non superar algunha unidade debido o carácter de continuidade, será obrigatorio obter como mínimo unha puntuación de 4'5, tanto no exame final coma no conxunto exercicios. No caso de non ser así o alumno terá que se presentar á avaliación extraordinaria para poder superar o módulo.

A nota final será unha puntuación enteira entre 1 e 10, así pois, no caso de precisar redondeo soamente se fará á alza no caso de ter como mínimo un decimal igual a 5.

6. Procedemento para a recuperación das partes non superadas

6.a) Procedemento para definir as actividades de recuperación

As actividades de recuperación serán entregadas a aqueles/as alumnos/as que non superen o módulo na avaliación ordinaria e deberán ser realizadas de xeito autónomo, podendo en calquera momento poñerse en contacto co profesor no horario convindo para resolver dúbidas e/ou corrixir ditas actividades.

Estas actividades dependerán da parte que o/a alumno/a non teña superada: no caso de non ter superada a proba práctica final as actividades serán similares ás desta proba: un único exercicio que englobe todo o tratado durante o curso. No caso de que a parte non superada sexan os exercicios prácticos estas actividades serán a realización de exercicios do mesmo tipo. Se a parte suspensa corresponde ao proxecto, a actividade de recuperación consistirá en traballar no proxecto ata acadar os mínimos. Por último se non se supera a proba teórico/práctica, esta debe realizarse de toda a materia o final do módulo tendo que acadar unha puntuación mínima de 4,5



6.b) Procedemento para definir a proba de avaliación extraordinaria para o alumnado con perda de dereito a avaliación continua

Os/as alumnos/as que superen o 10% de faltas poderán ser sancionados/as ca perda do dereito á Avaliación Continua. Cando ocorra isto, o/a alumno/a poderá asistir a clase, pero non participará da avaliación ordinaria. Estes/as alumnos/as poderán realizar a proba final extraordinaria para demostrar a capacitación.

Esta proba terá unha estrutura exactamente igual ca da proba da avaliación ordinaria.

Ao alumnado que perda o dereito á Avaliación Continua non se lle terá en conta o 50% da nota correspondente aos exercicios prácticos+proxecto feitos durante o curso: así pois, a proba extraordinaria constituirá o 100% da nota final.

Os criterios de cualificación serán os expostos no apartado 5 desta programación, excluindo a parte correspondente á realización dos exercicios prácticos e o proxecto.

7. Procedemento sobre o seguimento da programación e a avaliación da propia práctica docente

O seguimento da programación realizarse na páxina de "programacións" da Consellería

Ao longo do curso e coincidindo coas reunións periódicas do departamento, farase unha revisión do cumprimento dos obxectivos da programación e un balance dos resultados obtidos, tomando as medidas axeitadas se é preciso para unha mellor consecución dos obxectivos da programación.

Estas medidas poden ser individuais ou departamentais no caso de ser preciso.

8. Medidas de atención á diversidade

8.a) Procedemento para a realización da avaliación inicial

A sesión de avaliación inicial realizarase ao remate do primeiro mes co propósito de servir de diagnóstico de partida para o profesor que impartirá o módulo e permitirá adoptar medidas de reforzo educativo ou de flexibilización modular se procedese.



Ao tratarse dun módulo que se imparte no primeiro curso o profesor tentará recadar información sobre o desenvolvemento do alumnado nos campos máis relacionados coas capacidades necesarias para un mellor aproveitamento do módulo e capacidade de aprendizaxe mediante a observación particular de cada alumno/a durante o primeiro mes do curso e/ou propoñer algunha proba se o considera necesario, que en ningún caso se terá en conta na avaliación continua do módulo.

8.b) Medidas de reforzo educativo para o alumnado que non responda globalmente aos obxectivos programados

As medidas de reforzo consistirán na resolución de novos supostos personalizados, é dicir, para cada alumno/a traballarase especificamente aquela parte na que presente dificultades, con exercicios orientados e cunha atención individualizada. Unha vez resoltos estes novos casos prácticos, ben autonomamente ou coa axuda do docente, o/a alumno/a deberá ser capaz de solucionar os orixinais de xeito autónomo. Os alumnos que non presentaran problemas nesa parte poderán facer os novos supostos para practicar, e unha vez acabados comentarán a solución para tódolos compañeiros/as, o que suporá unha nova vía para facerlle chegar a mensaxe aos compañeiros aos que lles costa máis.

Para poder aplicar estas medidas excepcionais será necesario facer unha desviación temporal na planificación do curso, que deberá ser a estritamente necesaria para que os alumnos con dificultades poidan alcanzar os obxectivos.

9. Aspectos transversais

9.a) Programación da educación en valores

Buscarase unha clase participativa e comunicativa, nun contorno de confianza.

Prestarase especial atención a comportamentos desexables en calquera persoa de calquera ámbito:

- Puntualidade.
- Emprego dunha linguaxe apropiada.
- Coidado do material do centro.
- Ortografía e comunicación escrita coidada.
- Respecto polos demais, con especial atención aos/ás compañeiros/as.
- Respecto polas normas de convivencia do centro.

Fomentarase unha actitude positiva na clase potenciando as capacidades de cada un.

Valorarase positivamente a iniciativa e capacidade investigadora.

Orientarase ao alumnado cara a cooperación na superación de dificultades que se presenten no grupo, cunha actitude tolerante cara as ideas e as actitudes do resto dos/as compañeiros/as.



9.b) Actividades complementarias e extraescolares

O departamento fixará ao comezo do curso o calendario de actividades complementarias e extraescolares.

10.Outros apartados

10.1) Distribución programa de formación centro educativo - empresa

- Actividades a desenvolver ne empresa: Unidade didáctica 1.
- Actividades a desenvolver no centro educativo: O resto das unidades didácticas.

10.2) Desviación temporal

Segundo o convenio, o reparto temporal das 157 horas (188 sesións) entre a empresa e o centro educativo debería ser o seguinte:

- Empresa: 52 horas (62 sesións).
- Centro educativo: 105 horas (126 sesións).

Pero o calendario establecido para o curso e mailo horario final (coas festividades marcadas) fai imposible ese reparto, xa que para este módulo únicamente hai dispoñibles 80 horas (96 sesións), polo que o reparto final queda da seguinte maneira:

- Empresa: 52 horas (62 sesións).
- Centro educativo: 80 horas (96 sesións).

Polo que habeá que axustar as unidades en función dos coñecementos iniciais do alumnado

10.3) Metodoloxía en escenario non presencial e semipresencial

Tódolos contidos do módulo estarán dispoñibles na aula virtual do centro, sexa cal sexa o escenario. Os exercicios e as probas tamén se realizarán e entregarán mediante esta plataforma.

Os/as alumnos/as poderán contactar co profesor mediante o correo electrónico ou o sistema de mensaxería da aula virtual.



ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS

No caso de ensinanza non presencial, as explicacións do profesor e a resolución das dúbidas do alumnado realizaranse mediante unha aplicación de videoconferencia, preferiblemente Cisco Webex.