

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36013692	IES Val do Tea	Ponteareas	2022/2023

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Bacharelato	Tecnoloxías da información e comunicación I	1º Bac.	2	70

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	5
3.1. Relación de unidades didácticas	5
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	6
4.1. Concrecións metodolóxicas	13
4.2. Materiais e recursos didácticos	15
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	15
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	16
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	18
5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias	20
6. Medidas de atención á diversidade	20
7.1. Concreción dos elementos transversais	21
7.2. Actividades complementarias	24
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	24
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	26
9. Outros apartados	27

1. Introducción

A programación que se desenvolve a continuación está dirixida a un alumnado que acode ao IES Val do Tea (antes denominado Instituto Nº 1), no que se imparten estudos de Educación Secundaria Obrigatoria, Bacharelato, Educación para adultos e conta cunha delegación da Escola Oficial de Idiomas (modalidades de Inglés e Francés). O devandito centro está situado na zona urbana de Ponteareas, unha vila da provincia de Pontevedra, e inaugurouse no ano 1983. Os alumnos proceden da vila e de pequenos núcleos rurais das proximidades e que empregan en moitos casos o transporte público para desprazarse ao centro. Ponteareas é un importante centro comercial e de servizos para outros municipios da comarca e para as parroquias ponteareás.

A vila conta cunha pequena biblioteca, un auditorio con salón de actos, un conservatorio de Música, a Escola Oficial de Idiomas así como un polideportivo e piscina nos que se desenvolven moitas competicións deportivas. Nalgunhas das parroquias circundantes tamén hai centros de lectura e organízanse diversas actividades culturais ou de carácter lúdico (moitas relacionadas coa música e o deporte).

O constante aumento de alumnos fixo necesarias sucesivas ampliacións das instalacións, que culminaron coa construción do pavillón destinado ao bacharelato.

No curso 2008/2009, a creación dun novo centro de ensino en Ponteareas, supuxo unha diminución no número de alumnos do IES Val do Tea.

Hai uns anos o concello e, sobre todo, a zona urbana experimentaron un espectacular incremento de poboación, debido en boa parte á inmigración dende os concellos limítrofes cara á zona urbana de Ponteareas e, en menor medida, á poboación procedente de Hispanoamérica.

En consecuencia, o centro recibe un alumnado relativamente heteroxéneo, sendo boa parte do ámbito rural, cun nivel cultural medio baixo e nivel económico medio.

Nos grupos de alumnos hai moita disparidade de niveis, sendo maioritarios os alumnos con capacidades limitadas e os alumnos con dificultades de aprendizaxe, o que fai imprescindible a existencia de agrupamentos, apoios e outros programas.

A revolución tecnolóxica que vivimos na actualidade fai que cada día manexemos dispositivos capaces de conectarnos, crear e acceder á información dunha forma tan global, rápida e diversa que, fai uns anos, nin sequera podíamos imaxinar.

A importancia de ditos dispositivos radica na súa incorporación tanto ao ámbito profesional como ás actividades da vida cotiá e de ocio, nas que cada vez facemos máis uso deles. Isto provoca a necesidade de adquirir unhas habilidades e desenvolver capacidades que ata fai ben pouco non eran necesarias na nosa vida. De aí xorde a necesidade dunha alfabetización dixital que nos permita dominar tanto a linguaxe propia destas tecnoloxías coma o manexo seguro das mesmas.

Na sociedade actual, as tecnoloxías da información e da comunicación desenvolvéronse en torno á electrónica, a informática e as telecomunicacións, pero non considerados de forma illada, senón como un conxunto que permitiu evolucionar desde os primeiros ordenadores persoais ata a telefonía móbil.

A materia de Tecnoloxías da Información e da Comunicación ten o obxectivo de ir máis alá dese proceso de alfabetización dixital, xa iniciado na etapa de primaria e continuado na educación secundaria obrigatoria nas materias de Tecnoloxía e Dixitalización, Educación Dixital e Dixitalización, de tal forma que dotará ao alumnado das 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.

O uso de ordenadores e dispositivos electrónicos non está exento de riscos nin de ser susceptible de delitos, polo que cómpre a creación duns límites éticos e legais que vaian vinculados á xeración e intercambio de datos, sobre todo, considerando as posibilidades infinitas que implican a versatilidade, a capacidade multimedia e a popularidade dos novos dispositivos e as súas aplicacións. De aí que tamén é necesario educar no uso de ferramentas que faciliten a

interacción con este entorno dixital, en condicións de seguridade e reflexión ética apropiados a esta nova era.

Por todo o exposto, a competencia dixital, vai ser transversal ao longo de todas as etapas e as diferentes materias, polo que é vital a integración do uso das TIC e o desenvolvemento dunha cultura dixital na aula.

A contribución da materia á competencia en comunicación lingüística, é clara, xa que está directamente vinculada coa comunicación da información, o cal exige ao alumnado recibir e emitir mensaxes claras, coherentes e concretas, facendo uso dun vocabulario adecuado.

Para elo, ademais das situacións de ensinanza-aprendizaxe diarias que se traballan na aula, o alumnado debe enfrontarse a situacións concretas e contextualizadas nas que teña que comunicarse. Para iso, e tendo en conta ás estratexias metodolóxicas que se aplican nas diferentes materias, o alumnado deberá elaborar documentos técnicos para informar sobre os traballos prácticos realizados, realizar exposicións ou presentacións específicas, defender e convencer sobre os produtos deseñados ou elaborados, realizar buscas de información e, polo tanto, establecer técnicas adecuadas para conseguir un adecuado tratamento da información.

Así mesmo, a materia repercute de forma directa na adquisición da competencia matemática e competencia en ciencia, tecnoloxía e enxeñería, pois o alumnado debe abordar e resolver os problemas e situacións que se lle propoñan, os cales estarán relacionados, na medida do posible, coa vida cotiá, na cal estas tecnoloxías toman hoxe día un carácter relevante, cando non case imprescindible, no noso modo de vida. Para elo, debe determinar, analizar e propor preguntas adecuadas, identificar situacións similares para contrastar diferentes solucións e utilizar aplicacións tecnolóxicas en dispositivos de comunicación.

A proposta da materia incide no desenvolvemento de estratexias de busca, análise e procesamento da información facendo uso da web, ordenadores e outros dispositivos no propio proceso de ensinanza-aprendizaxe, dominio do software adecuado para deseñar e xerar produtos de comunicación (textos, son, imaxes e vídeo), manexo de procesadores de texto, programas de cálculo, deseño de presentacións, deseño web etc., para crear, procesar, publicar e compartir información de xeito colaborativo ou individual, e todo elo respectando os dereitos e liberdades individuais e de grupo e mantendo unha actitude crítica e de seguridade no uso da rede.

A propia natureza empírica da materia e a dinámica no uso de dispositivos de comunicación e información xustifica a contribución da mesma á competencia persoal, social e de aprender a aprender, xa que o alumnado debe ser capaz, de xeito autónomo, de buscar estratexias organizativas e de xestión para resolver situacións que se propoñan, tomando conciencia do seu propio proceso de ensinanza-aprendizaxe. En todo momento, proporánselle situacións nas que antes de empezar a actuar, debe pasar por un proceso de reflexión no que se fai necesaria a organización e planificación de tarefas para xestionar individualmente, ou de forma colaborativa, as accións a levar a cabo, de

xeito que, a partir dunhas instrucións dadas, sexa capaz de obter os resultados que se lle piden e constrúa as aprendizaxes necesarias para elo, sendo capaz ademais de extrapolar estas accións a outras situacións.

A contribución da materia á competencia cidadá realízase a través de varias vías, sendo unha delas o traballo colaborativo en rede, no que se fomenta a tolerancia, a toma de decisións de forma activa e democrática, o respecto aos dereitos sobre a propiedade e a igualdade de xénero, onde se traballa para evitar esta discriminación, ás veces patente na sociedade actual, sobre todo poñendo especial énfase na linguaxe textual e multimedia, a cal debe estar desprovista de información sexista, traballando así as actitudes non discriminatorias por razón de sexo, cultura ou rango social.

As tecnoloxías da información e da comunicación están directamente vencelladas ás destrezas e habilidades esenciais relacionadas coa competencia emprendedora; así, a capacidade de planificar, organizar e xestionar para transformar as ideas en resultados trabállase de xeito case constante nesta materia. A metodoloxía activa proposta, vai permitir unha aprendizaxe colaborativa, de maneira que o alumnado actúe como axente social, asuma responsabilidades e desafíos, e sexa capaz de levar a cabo negociacións para chegar a acordos consensuados para transformar as ideas en produtos finais, de modo que, a través da aplicación das aprendizaxes traballadas e de estratexias persoais e grupais 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.

Esta materia contribúe á competencia en conciencia e expresión culturais na medida en que o alumnado, a través das situacións que se lle propoñan, sexa capaz de desenvolver a súa capacidade creadora nos diferentes contextos e tipos de produtos, entre os que destacan as producións audiovisuais. Neste punto, fomentará a súa imaxinación e creatividade co deseño e mellora dos produtos multimedia, analizará a súa influencia nos modelos sociais e expresará as súas ideas e experiencias buscando as formas e canles de comunicación máis axeitados para cada situación. Co traballo colaborativo desenvolve actitudes nas que toma conciencia da importancia de apoiar tanto as súas producións como as alleas, de reelaborar as súas ideas, de axustar os procesos para conseguir os resultados desexados e de apreciar as contribucións do grupo con interese, respecto e recoñecemento do traballo realizado.

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
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		

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Crear e editar documentos de texto	Realización de varias prácticas na aula de informática, aplicando as ferramentas básicas do procesador de texto.	10	5	X		
2	A folla de cálculo	Realización de varias prácticas na aula de informática, aplicando as ferramentas básicas da folla de cálculo.	10	7	X		
3	Bases de datos	Realización de varias prácticas na aula de informática, aplicando as ferramentas	10	7	X		

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
3	Bases de datos	básicas da base de datos	10	7	X		
4	A seguridade na rede. Crear e editar unha Presentación.	Crear, editar e expoñer unha presentación relacionada con este tema.	10	9	X		
5	Tratamento dixital de imaxes	Realizar varios tipos de retoques fotográficos utilizando as ferramentas máis axeitadas para cada caso.	10	6		X	
6	Edición de son	Realizar varios tipos de retoques de son utilizando as ferramentas máis axeitadas para cada caso.	10	6		X	
7	Edición de vídeo	Realizar montaxes de vídeo cun editor.	10	7		X	
8	O proxecto dixital	Deseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real, empregando as ferramentas axeitadas, fomentando o traballo en equipo e aplicando estratexias e técnicas colaborativas axeitadas.	10	6		X	
9	Programación orientada a obxectos. Scratch	Realización de programas de animación.	10	9			X
10	Programación en linguaxe C++	Realizar varios programas para que coñezan e creen programas sinxelos cunha linguaxe de programación.	10	8			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Crear e editar documentos de texto	5

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.	Elabora informes de texto que integren texto e imaxes, aplicando as posibilidades das aplicacións e tendo en conta o destinatario.	TI	100
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.	Deseña bases de datos sinxelas e/ou extrae información, realizando consultas, formularios e informes. Resolve problemas que requiran a utilización de follas de cálculo xerando resultados textuais, numéricos e gráficos.		
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.	Participar e cooperar en espazos virtuais compartindo información de forma respectuosa.		

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.
- Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
2	A folla de cálculo	7

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.	Elabora informes de texto que integren texto e imaxes, aplicando as posibilidades das aplicacións e tendo en conta o destinatario.	TI	100
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.	Resolve problemas que requiran a utilización de follas de cálculo xerando resultados textuais, numéricos e gráficos.		
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.	Participar e cooperar en en espazos virtuais compartindo información de forma respectuosa.		

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.

UD	Título da UD	Duración
3	Bases de datos	7

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Deseña bases de datos sinxelas , e/ou extrae información, realizando consultas, formularios e infomes. Participar e cooperar en en espazos virtuais compartindo información de forma respectuosa.	TI	100

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

Contidos
- 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.

UD	Título da UD	Duración
4	A seguridade na rede. Crear e editar unha Presentación.	9

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.	Elabora presentacións que integren texto, imaxes e elementos multimedia, adecuando a mensaxe ao público obxectivo ao que se destina.	TI	100
CA2.3 - Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Participar e cooperar en en espazos virtuais compartindo información de forma respectuosa.		
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Clasifica o código malicioso pola súa capacidade de propagación e describe as características de cada un deles indicando sobre qué elementos actúan. Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.		
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.	Coñecer as condutas de seguridade activa e pasiva que posibiliten a protección dos datos e do propio individuo nas súas interaccións en internet e na xestión de recursos e aplicacións locais.		
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.	Elabora un esquema de bloques cos elementos de protección física fronte a ataques externos para unha pequena rede, considerando tanto os elementos de hardware de protección como as ferramentas de software que permiten protexer a información.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	Respectar os dereitos de autor.		
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.	Coñecer as as normas de etiqueta dixital.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Creación e edición de documentos de texto e de presentacións dixitais aplicados á documentación de proxectos dixitais: maquetación, formatado, modelos e integración de multimedia. - Tratamento de datos con folia de cálculo: formato de datos, uso de fórmulas e funcións, filtrado da información e creación de gráficos. - Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede. - A seguridade da información: principios de integridade, dispoñibilidade, confidencialidade e autenticación. - Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede. - 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.

UD	Título da UD	Duración
5	Tratamento dixital de imaxes	6

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Realizar o tratamento dixital de imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Manipular ou retocar unha imaxe cun editor utilizando as ferramentas de edición para mellorar unha imaxe.		
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.	Coñecer e utilizar técnicas básicas de producións audiovisuais.	TI	100
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Saber exportar á rede ficheiros co formato adecuado.		

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. - Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.

UD	Título da UD	Duración
6	Edición de son	6

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos propios das producións audiovisuais, como os encadramentos, ángulos e movementos de cámara, e efectos sonoros mantendo a continuidade narrativa.	Coñecer e utilizar técnicas básicas de producións audiovisuais.	TI	100
CA4.3 - Gravar pezas audiovisuais aplicando técnicas de captación de imaxes fotográficas, de vídeo e son mediante os recursos e medios técnicos da linguaxe audiovisual.	Editar audios cun editor de son, traballar coas ferramentas máis importantes.		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Saber exportar á rede ficheiros co formato adecuado.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Raccord e ritmo na edición. - 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
7	Edición de vídeo	7

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Aplicar técnicas de captación de imaxes fotográficas, de vídeo e son.	TI	100
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.	Realiza pequenas películas integrando imáxes, sonido e vídeo, utilizando programas de edición de arquivos multimedia.		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Exportar a montaxe de vídeo a un formato de vídeo estándar.		

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. - 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
8	O proxecto dixital	6

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.	Crear un produto que satisfaga unha necesidade 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 definir que problema real resolve ou cubre.		
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Realizar unha memoria (esquema) con toda a información.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Utilizar unha aplicación para comunicar as ideas.		
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.	Publicar e traballar de forma colaborativa utilizando aplicacións da web2.0.		

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.

UD	Título da UD	Duración
9	Programación orientada a obxectos. Scratch	9

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Identificar e analizar problemas desenvolvendo algoritmos que os resolvan.	Crear/diseñar un xogo ou animación sinxela.	TI	100
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles, dando solución a problemas definidos.	Programar elixindo os distintos o obxectos para crear a animación		

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.

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolvemento e programación de aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles. - Execución, proba, depuración e documentación de programas.

UD	Título da UD	Duración
10	Programación en linguaxe C++	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Identificar e analizar problemas desenvolvendo algoritmos que os resolvan.	Utilizar algoritmos para facilitar a realización do problema a programar.	TI	100
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles, dando solución a problemas definidos.	Manexar con soltura a ferramentas dunha aplicación de programación.		

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.

4.1. Concrecións metodolóxicas

Tendo en conta os principios metodolóxicos establecidos no Decreto 86/2015 e as orientacións metodolóxicas do anexo II da ECD65/2015, a metodoloxía ha de ser activa, participativa, investigativa, inclusiva e contextualizada.

Na área de Tecnoloxías da Información e a Comunicación, procurouse escoller e propoñer as actividades didácticas de tal maneira que:

a) Fomenten a autonomía do alumno ou a alumna para aprender en por si, desenvolver a súa creatividade e dean resposta a situacións que lle sexan familiares.

b) Se adapten de maneira adecuada aos contidos do curso e que permitan un desenvolvemento dos mesmos máis en profundidade.

c) Posúan unha formulación clara á vez que flexible, de forma que os estudantes coñezan sen ambigüidade a tarefa para realizar e, simultaneamente, se lles permita incorporar elementos propios que a enriquezan.

d) Teñan unha temática variada co obxectivo de chegar ata sensibilidades diferentes e propiciar, en todos os casos, un achegamento ás mesmas que xere curiosidade por aprender.

e) Sexan motivadoras para o alumnado, escolléndooas de tal forma que non lles sexan alleas e que teñan unha aplicabilidade máis ou menos directa sobre as súas vidas cotiás.

Por todo iso, os tipos de actividades propostas, en grandes grupos, son:

a) As que axudan no proceso de estruturación, personalización e asimilación do texto.

b) As que buscan unha aplicación práctica dos contidos expostos, e que, xeralmente, non lle sexan alleas ao alumnado.

c) As que fomentan a creatividade e a relación con outras partes da materia para dar resposta ás dificultades atopadas.

d) As que favorecen a investigación, a procura de información, a súa selección, a súa elaboración e a súa exposición final.

e) As que propician a relación interpersonal grazas aos traballos colaborativos.

f) As que colaboran a crear un clima de diálogo.

A Metodoloxía Expositiva será utilizada por parte do profesor/a en momentos clave, tales como formulacións introdutorias das unidades didácticas, sínteses periódicas e sínteses finais.

Levarase a cabo naqueles momentos nos que o alumno necesite unha base técnica ou científica imprescindible para construír a súa aprendizaxe. Para desenvolver esta metodoloxía expositiva apoiáronos, nalgúns casos, no libro de texto.

Outras Metodoloxías de Indagación, Experimentación e Análise deberán ser utilizadas durante todo o proceso de ensino aprendizaxe.

Liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe

- O primeiro bloque de contidos «Desenvolvemento de proxectos dixitais» debe funcionar como

eixe vertebrador da materia, que pretende que o alumnado sexa quen de realizar proxectos significativos e resolver problemas de forma colaborativa reforzando a autoestima, a autonomía, a

reflexión e a responsabilidade.

- A aplicación dos proxectos sobre os bloques de contidos «Creación, tratamento e presentación

da información e os datos», «Programación» e «Creación e edición de contidos audiovisuais»

permite que a materia sexa flexible e adaptable aos diferentes intereses e motivacións do alumnado, de xeito que poidamos darlle un enfoque máis técnico ou máis artístico-creativo segundo o

grupo de alumnado.

- O último bloque, «Seguridade, benestar e cidadanía dixital» debe ser abordado tamén de forma

transversal, de maneira que en todo momento o alumnado adquiera unha actitude de respecto na

interacción na rede e manteña a seguridade tanto da súa persoa como dos equipos cos que traballa.

- Deberanse empregar distintos métodos que teñan en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe do alumnado, favorezan a capacidade de aprender por si mesmos e promovan o traballo en equipo.
- A énfase na atención á diversidade do alumnado, na atención individualizada, na prevención das dificultades de aprendizaxe e na posta en práctica de mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten estas dificultades.
- A distribución de espazos, debido ao carácter práctico da materia, orientarase a unha aula equipada cos dispositivos informáticos e a conectividade necesarios para a realización das actividades atendendo a pautas básicas de accesibilidade.
- A organización por grupos debe proporcionar un marco de colaboración para alcanzar obxectivos onde o liderado estea compartido e as persoas teñan a capacidade de ser críticas consigo mesmas e coas demais.
- A selección de ferramentas, recursos e materiais didácticos deberá orientarse cara a aquelas que favorezan o traballo colaborativo en rede a través da variedade de posibilidades que existen na actualidade.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
A aula virtual
Proxector e encerado dixital
Aula de informática
Software (paquetes ofimáticos, simuladores, programas de deseño gráfico...)

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Ao principio de curso realizarase unha proba teórica e/ou práctica. Servirá para avaliar os coñecementos previos do alumnado, así como as súas capacidades.

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8	UD 9	UD 10
Peso UD/ Tipo Ins.	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Táboa de indicadores	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Unidade didáctica	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	100
Táboa de indicadores	100

Criterios de cualificación:

Procedementos de avaliación

Avaliacións ordinarias.

En cada tema propoñeranse unha serie de traballos ou actividades para realizar co ordenador empregando software variado e distintas plataformas. Nalgún casos os traballos ou actividades poderán ser escritos. Os traballos ou as actividades serán entregados preferentemente a través da aula virtual do centro e serán empregados como instrumentos de avaliación.

Recuperacións.

As recuperacións dos temas suspensos faranse mediante exames teóricos e/ou prácticos. No caso de que non se poidan facer exames de maneira presencial, o exame será substituído pola realización dun bloque de actividades da aula virtual.

Os temas que se suspendan na primeira ou na segunda avaliación recuperaranse na avaliación seguinte, os que se suspendan na terceira avaliación recuperaranse ao final da terceira avaliación.

Deberanse recuperar todos os temas nos que se obtiveron puntuacións inferiores a 3 puntos. Os temas suspensos con notas iguais ou superiores a 3 puntos deberán ser recuperados só cando a nota media da avaliación sexa inferior a cinco, de acordo cos criterios de cualificación.

Avaliación final ordinaria

Os alumnos que non aproben a materia despois de facer as recuperacións ordinarias, poderán realizar recuperacións extraordinarias das avaliacións suspensas. Estas recuperacións extraordinarias faranse ao final da terceira avaliación.

Avaliación final extraordinaria

A avaliación final extraordinaria consistirá nun exame teórico e/ou práctico. No caso de que non se poidan facer exames de maneira presencial, o exame será substituído pola realización dun bloque de actividades da aula virtual.

Instrumentos de avaliación

Traballos ou actividades realizados polos alumnos (instrumento fundamental de avaliación).

Exames escritos e/ou prácticos / bloques de actividades da aula virtual (no caso de que non se poidan facer exames de maneira presencial).

Criterios de cualificación

Os exames teóricos e/ou prácticos, os bloques de actividades da aula virtual, os traballos e as actividades serán valorados de 0 a 10 puntos.

Os exames nos que o alumno non se presente e non xustifique a falta serán valorados cun 0.

Os bloques de actividades da aula virtual, os traballos e as actividades non presentados e os entregados fóra de prazo (sen xustificación) serán valorados cun 0.

Para calcular a nota dun tema, asignaráselle unha ponderación a cada traballo ou actividade feito dese tema. Dita ponderación variará en función do número de sesións dedicadas á realización do devandito traballo ou actividade.

Considerarase que o tema está aprobado cando a nota sexa igual ou superior a 5.

Avaliacións ordinarias.

A nota da avaliación calcularase facendo a media aritmética das notas de todos os temas que haxa na avaliación, considerándose aprobada cando a media aritmética sexa igual ou superior a 5.

Para poder aprobar unha avaliación, a nota obtida en cada un dos temas ten que ser igual ou superior a 3 puntos. De non cumprirse esta condición, aínda que o resultado obtido ao realizar o cálculo (a media aritmética das notas de todos os temas que haxa na avaliación) sexa igual ou superior a 5 puntos, a nota na avaliación será simplemente un 4.

Recuperacións.

Cando dalgún tema se faga unha recuperación, escollerase a nota máis alta entre as dúas posibles (nota do tema sen recuperación e nota do tema na recuperación) para recalcular a nota da avaliación.

Avaliación final ordinaria.

A nota da avaliación final ordinaria obterase calculando a media aritmética das tres avaliacións. Para aprobar a avaliación final ordinaria a nota deberá ser igual ou superior a 5 puntos.

É condición necesaria para poder aprobar, que a nota en cada avaliación sexa igual ou superior a 3 puntos. De non cumprirse esta condición, aínda que o resultado obtido ao realizar a media aritmética sexa igual ou superior a 5 puntos, a nota na avaliación final ordinaria será simplemente un 4.

Avaliación final extraordinaria.

A nota da avaliación final extraordinaria de setembro será a nota do exame teórico e/ou práctico/bloque de actividades da aula virtual.

Criterios de corrección e puntuación

a) Exames teóricos e/ou prácticos/bloque de actividades da aula virtual.

Nos exames teóricos e/ou prácticos/bloques de actividades da aula virtual a valoración de cada unha das preguntas farase de maneira proporcional á cantidade de contidos respondidos e ao número de erros cometidos. Terase tamén en conta o vocabulario utilizado, as expresións empregadas e a presentación.

b) Actividades escritas.

Cada actividade será valorada como correcta ou incorrecta. Durante o curso hai uns prazos para que o alumnado corrixa e complete as actividades incorrectas.

Taboa de indicadores, pode ser calquera dos que a continuación se mostran, dependendo do tema que se este traballando:

- Manexo das ferramentas dun simulador, para probar circuitos eléctricos-electrónicos.
- Manexo das ferramentas dun editor de programas nunha linguaxe de programación C++, Python, etc.
- Manexo das ferramentas de aplicacións CAD.
- Manexo das ferramentas dunha aplicación en concreto do paquete ofimático de LibreOffice, como pode ser o writer, folha de cálculo, presentacións ou base de datos.
- A realización dunha memoria despois de realizar un traballo práctico.
- Un exame tipo test (Verdadeiro/falso, opción múltiple, arrastrar e soltar dentro do texto, relacionar columnas, etc.).
- Se o/a alumno/a colabora, traballa, coopera dentro dun equipo de traballo.
- Se o/a alumno/a dentro dun grupo de traballo desenvolve ben a súa tarefa.

Criterios de recuperación:

Recuperacións.

Cando dalgún tema se faga unha recuperación, escollerase a nota máis alta entre as dúas posibles (nota do tema sen recuperación e nota do tema na recuperación) para recalcular a nota da avaliación.

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

Plan de seguimento das materias pendentes

. No caso de que non se poidan facer exames de maneira presencial, o exame será substituído pola realización dun bloque de actividades da aula virtual.

Procedemento para a cualificación das materias pendentes

Os membros do departamento de tecnoloxía decidimos que, dado que no presente curso será imposible impartir clases específicas de recuperación de materias pendentes, o programa de reforzo para a superación de materias pendentes de cursos anteriores consista na realización de actividades escritas e/ou co ordenador por parte dos alumnos.

Os contidos esixibles serán os que aparecen no apartado de mínimos esixibles da programación das TIC.

¿ Avaliación ordinaria.

O alumnado terá dúas opcións para recuperar a tecnoloxía pendente:

a) Exame teórico e/ou práctico/ bloque de actividades da aula virtual.

Haberá un único exame teórico e/ou práctico de todo o temario na avaliación final ordinaria. No caso de que non se poidan facer exames de maneira presencial, o exame será substituído pola realización dun bloque de actividades da

aula virtual.

b) Actividades escritas e/ou co ordenador.

Repartirase a materia de todo o curso en dous bloques e entregaránselle a cada alumno actividades de cada un dos bloques. As actividades realizaranas pola súa conta, coa axuda de todo o material didáctico que desexen. As dúbidas que lles xurdan resolveranas con calquera profesor do Departamento.

As actividades escritas deberán ser entregadas en man, ao profesor encargado da súa corrección, ou a través da aula virtual, no caso de que á/ao alumno/a non lle estea permitido asistir a clase. As actividades co ordenador deberán ser entregadas a través da aula virtual.

A data para que os alumnos entreguen as actividades feitas será: bloque 1, último día lectivo antes do 15 xaneiro e bloque 2, último día lectivo antes do 15 de abril. Aos alumnos que entregan as actividades nos prazos, e unha vez corrixis polo profesor, daráselles un prazo adicional de 15 días para a repetición das actividades incompletas e/ou incorrectas. Estes prazos poderán ser modificados no caso de que a asistencia ao centro véxase alterada por culpa da pandemia.

¿ Avaliación extraordinaria.

A avaliación final extraordinaria (setembro) consistirá nun exame teórico e/ou práctico de todo o temario.

Instrumentos de avaliación das materias pendentes

Os instrumentos de avaliación que se empregarán son:

¿ Os exames teóricos e/ou prácticos/bloques de actividades da aula virtual (no caso de que non se poidan facer exames de maneira presencial).

¿ Actividades escritas e/ou co ordenador. Realizadas ao longo do curso. Entregadas en man ou a través da aula virtual.

Criterios de cualificación das materias pendentes

a) Exames teóricos e/ou prácticos/bloques de actividades da aula virtual.

Os exames teóricos e/ou prácticos/bloques de actividades da aula virtual serán valorados de 0 a 10 puntos, tanto na avaliación final ordinaria como na avaliación final extraordinaria. Na avaliación final ordinaria, o exame no que o alumno non se presente e non xustifique a falta será valorado cun 0. Igualmente, o bloque de actividades da aula virtual non presentado terán unha valoración dun 0.

b) Actividades escritas e/ou co ordenador.

Só se valorarán as actividades entregadas dentro dos prazos establecidos. A nota máxima que se poderá obter entregando actividades será un 5. O alumnado que queira obter unha nota superior a un 5 na avaliación final ordinaria deberá presentarse ao exame teórico e/ou práctico de pendentes. No caso de que non se poidan facer exames de maneira presencial, o exame será substituído pola realización dun bloque de actividades da aula virtual.

O alumnado deberá entregar un mínimo dun 90% das actividades escritas realizadas de maneira correcta para obter un 5.

A nota que obterá o alumnado que non presente en prazo, como mínimo un 90% das actividades realizadas de maneira correcta, será inferior a 5. Dita nota será proporcional ao número de actividades entregadas de maneira correcta, considerándose o 5 cando se entreguen un 90% de actividades correctas. Este alumnado deberá presentarse obrigatoriamente aos exames escritos de pendentes para poder recuperar a materia.

O alumnado que teña que facer o exame teórico e/ou práctico/bloques de actividades da aula virtual, terá a nota maior das dúas obtidas: ou o exame teórico e/ou práctico/bloques de actividades da aula virtual (a) ou a das actividades escritas (b).

5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias

6. Medidas de atención á diversidade

O principio de atención á diversidade na área de Tecnoloxías da Información e da Comunicación, enténdese como un modelo de ensinanza adaptativa. Cada profesor/a, na aula concreta, desenvolverá as propostas de traballo presentadas para cada curso, adaptándoas ás necesidades educativas e ás características particulares do alumnado. Trátase de planificar recursos e estratexias que permitan ofrecer respostas diferentes na aula, adaptadas ás diversas necesidades que vaian xurdindo.

As actuacións planificaranse en diferentes ámbitos: contidos, estratexias didácticas e avaliación.

Contidos

Concrétanse e delimitan aqueles contidos imprescindibles, así como aqueles que contribúen ao desenvolvemento de capacidades xerais. Esta selección de contidos ha de ter en conta o posible grao de dificultade, para desta forma, poder atender as prioridades, distribuíndo o tempo de acordo con aquelas e fixando uns mínimos para todo o grupo, tendo en conta o ritmo de aprendizaxe de cada alumno/a.

Estratexias didácticas

Realizar procedementos de indagación ou exploración dos diferentes contidos para detectar o nivel de partida dos alumnos.

Integrar o alumnado con necesidades educativas especiais ou con determinados problemas de aprendizaxe e implicalos nas mesmas tarefas que o resto do grupo, con distintos niveis de apoio e esixencia.

Propoñer actividades de aprendizaxe variadas que permitan diversos accesos aos contidos e con distintos graos de dificultade.

Propoñer distintas formas de agrupamento do alumnado adaptados aos espazos.

Tamén se realizarán actividades de carácter individual co alumno, por si mesmo e co apoio do profesor.

Avaliación

Deseñar actividades de avaliación variadas que requiran o emprego de diferentes habilidades e con distintos graos de dificultade.

Concreción das medidas de atención á diversidade na área das Tecnoloxías da Información e da Comunicación

Na área da Tecnoloxías da Información e da Comunicación, o tratamento da diversidade enfocouse a través de dous fíos condutores:

1. A programación de contidos, adaptada ao currículo oficial. A selección e estruturación da información mostrada ten o obxectivo de resultar familiar ao alumnado. A profundidade coa que se desenvolven os temas persegue combinar en difícil equilibrio o rigor que se lle debe a unha disciplina científica coa claridade expositiva e co carácter motivador

do estilo empregado.

Quedará a criterio do profesorado dedicar máis esforzos a determinados contidos en función do alumnado ao que vaian dirixidos, ás súas capacidades, ás súas carencias, ás súas necesidades e aos seus intereses.

2. As diferentes actividades prácticas propostas para afianzar os contidos, que buscan xerar no alumnado unha disposición ao traballo, esforzo e compromiso persoal coa súa propia aprendizaxe, que favoreza a asimilación dos conceptos teóricos estudados. Estas actividades poderían ser clasificadas en dous grupos definidos:

a) Actividades de detección de coñecementos previos. Resultan fundamentais para iniciar a argumentación da unidade correspondente sobre unha base real da situación dos estudantes.

b) Actividades de consolidación, é dicir, as que traballadas a medida que van sendo expostos os diferentes contidos, serven para guiar o esforzo dos estudantes na asimilación dos mesmos.

c) Actividades de sínteses, que buscan que os alumnos e as alumnas se relacionen e resolvan determinados problemas, enunciados sen ambigüidade pero con flexibilidade, acudindo a recursos xa estudados nesta ou noutras materias, así como a procedementos universais empregados en distintas áreas de coñecemento.

É neste tipo de actividades nas que a creatividade dos alumnos e as alumnas atopa unha canle privilexiada de desenvolvemento e onde as facultades de cada cal poden ser postas en xogo en función dos propios ritmos de cada un.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Educación no respecto dos dereitos e liberdades fundamentais, na igualdade de dereitos e oportunidades entre homes e mulleres e na igualdade de trato e non discriminación das persoas con discapacidade								
ET.2 - Colaboración no traballo en grupo, escoitando e valorando as opinións dos demais.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.3 - Actitude crítica ante calquera elemento do desenvolvemento tecnolóxico que supoña discriminación por razón económica, sexual, racial, cultural, etc., e predisposición a eliminalo.								
ET.4 - Interese pola procura dos medios máis apropiados durante a resolución de problemas concretos.			X					

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.5 - Sensibilidade ante o impacto ambiental producido pola explotación, transformación e refugallo de materiais de uso técnico e ante a utilización abusiva e inadecuada dos recursos naturais e predisposición a adoptar hábitos de consumo que permitan o aforro de materias primas	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.6 - Recoñecemento da importancia da expresión gráfica como medio de comunicación.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.7 - Opinión positiva da normalización como necesidade para ampliar e mellorar a expresión e a comunicación.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.8 - Gusto pola boa presentación e a orde na realización de traballos.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.9 - Educación para a prevención de conflitos e a resolución pacífica dos mesmos, así como para a non violencia en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social, e en especial no do acoso escolar.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.10 - Responsabilidade na difusión e no uso de informacións obtidas ou introducidas en internet.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.11 - Valoración da necesidade de que se coñezan e reclamen os dereitos como usuarios ou consumidores dos servizos que ofrece internet.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.12 - Respetto pola utilización dos medios informáticos dentro dun marco legal e ético.								

	UD 9	UD 10
ET.1 - Educación no respecto dos dereitos e liberdades fundamentais, na igualdade de dereitos e oportunidades entre homes e mulleres e na igualdade de trato e non discriminación das persoas con discapacidade	X	X
ET.2 - Colaboración no traballo en grupo, escoitando e valorando as opinións dos demais.		
ET.3 - Actitude crítica ante calquera elemento do desenvolvemento tecnolóxico que supoña discriminación por razón económica, sexual, racial, cultural, etc., e predisposición a eliminalo.	X	X
ET.4 - Interese pola procura dos medios máis apropiados durante a resolución de problemas concretos.		
ET.5 - Sensibilidade ante o impacto ambiental producido pola explotación, transformación e refugallo de materiais de uso técnico e ante a utilización abusiva e inadecuada dos recursos naturais e predisposición a adoptar hábitos de consumo que permitan o aforro de materias primas	X	X
ET.6 - Recoñecemento da importancia da expresión gráfica como medio de comunicación.		
ET.7 - Opinión positiva da normalización como necesidade para ampliar e mellorar a expresión e a comunicación.		
ET.8 - Gusto pola boa presentación e a orde na realización de traballos.		
ET.9 - Educación para a prevención de conflitos e a resolución pacífica dos mesmos, así como para a non violencia en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social, e en especial no do acoso escolar.	X	X

	UD 9	UD 10
ET.10 - Responsabilidade na difusión e no uso de informacións obtidas ou introducidas en internet.		
ET.11 - Valoración da necesidade de que se coñezan e reclamen os dereitos como usuarios ou consumidores dos servizos que ofrece internet.		
ET.12 - Respetto pola utilización dos medios informáticos dentro dun marco legal e ético.	X	X

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición
Prácticas con Arduino	O alumnado de 1º de Tecnoloxía e Enxeñería mostrará algunhas aplicacións co robot Arduino.

Observacións:

Non está previsto, a priori, realizar ningunha actividade complementaria durante o curso, aínda que tentaremos aproveitar calquera actividade complementaria realizados por proposta do Departamento sempre e cando se aproveite algún aspecto da mesma para que algún aspecto do si mesmo para relacionalo coa materia.

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

Indicadores de logro
CCL1. Exprésase de xeito oral, escrito, signado ou multimodal con fluidez, coherencia, corrección e adecuación aos diferentes contextos sociais e académicos, e participa en interaccións comunicativas con actitude cooperativa e respectuosa, tanto para intercambiar información, crear coñecemento e argumentar as súas opinións como para establecer e coidar as súas relacións interpersoais.
CCL2. Comprende, interpreta e valora con actitude crítica textos orais, escritos, signados ou multimodais dos distintos ámbitos, con especial énfase nos textos académicos e dos medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de maneira activa e informada, e para construír coñecemento.
CCL3. Localiza, selecciona e contrasta de xeito autónomo información procedente de diferentes fontes avaliando a súa fiabilidade e a súa pertinencia en función dos obxectivos de lectura e evitando os riscos de manipulación e desinformación, e intégra e transfórmaa en coñecemento para a comunicar de maneira clara e rigorosa adoptando un punto de vista creativo e crítico, á par que respectuoso coa propiedade intelectual.
CP2. A partir das súas experiencias, desenvolve estratexias que lle permitan ampliar e enriquecer de forma sistemática o seu repertorio lingüístico individual co fin de se comunicar de xeito eficaz.
CP3. Coñece e valora criticamente a diversidade lingüística e cultural presente na sociedade, integrándoa no seu desenvolvemento persoal e antepondo a comprensión mutua como característica central da comunicación, para fomentar a cohesión social.

STEM1. Selecciona e utiliza métodos indutivos e dedutivos propios do razoamento matemático en situacións propias da modalidade elixida e emprega estratexias variadas para a resolución de problemas, analizando criticamente as solucións e reformulando o procedemento, en caso necesario.
STEM2. Utiliza o pensamento científico para entender e explicar fenómenos relacionados coa modalidade elixida, confiando no coñecemento como motor de desenvolvemento, formulándose hipóteses e contrastándolas ou comprobándolas mediante a observación, a experimentación e a investigación, utilizando ferramentas e instrumentos adecuados, apreciando a importancia da precisión e a veracidade, e amosando unha actitude crítica acerca do alcance e das limitacións dos métodos empregados.
STEM4. Interpreta e transmite os elementos máis relevantes de investigacións de forma clara e precisa, en diferentes formatos (gráficos, táboas, diagramas, fórmulas, esquemas e símbolos), aproveitando a cultura dixital con ética e responsabilidade e valorando de xeito crítico a contribución da ciencia e da tecnoloxía no cambio das condicións de vida, para compartir e construír novos coñecementos.
STEM5. Planea e emprende accións fundamentadas científicamente para promover a saúde física e mental, e para preservar o ambiente e os seres vivos, practicando o consumo responsable, aplicando principios de ética e seguridade, para crear valor e transformar a súa contorna de maneira sustentable, adquirindo compromisos como cidadán ou cidadá nos ámbitos local e global.
CD1. Realiza procuras avanzadas comprendendo como funcionan os motores de procura en internet, aplicando criterios de validez, calidade, actualidade e fiabilidade, seleccionando os resultados de maneira crítica e organizando o almacenamento da información adecuadamente e con seguridade, para a referenciar e a reutilizar posteriormente.
CD2. Crea, integra e reelabora contidos dixitais de forma individual ou colectiva, aplicando medidas de seguridade e respectando sempre os dereitos de autoría dixital, para ampliar os seus recursos e xerar novo coñecemento.
CD3. Selecciona, configura e utiliza dispositivos dixitais, ferramentas, aplicacións e servizos en liña, e incorpóraos na súa contorna persoal de aprendizaxe dixital, para se comunicar, traballar colaborativamente e compartir información, xestionando de maneira responsable as súas accións, a presenza e a visibilidade na rede, e exercendo unha cidadanía dixital activa, cívica e reflexiva.
CD5. Desenvolve solucións tecnolóxicas anovadoras e sustentables para dar resposta a necesidades concretas, amosando interese e curiosidade pola evolución das tecnoloxías dixitais e polo seu desenvolvemento sustentable e uso ético.
CPSAA1.1. Fortalece o optimismo, a resiliencia, a autoeficacia e a procura de obxectivos de xeito autónomo para facer eficaz a súa aprendizaxe.
CPSAA1.2. Desenvolve unha personalidade autónoma, xestionando construtivamente os cambios, a participación social e a súa propia actividade, para dirixir a súa vida.
CPSAA3.1. Aмосa sensibilidade cara ás emocións e as experiencias das demais persoas, sendo consciente da influencia que exerce o grupo nas persoas, para consolidar unha personalidade empática e independente e desenvolver a súa intelixencia.
CPSAA4. Compara, analiza, avalía e sintetiza datos, información e ideas dos medios de comunicación, para obter conclusións lóxicas de forma autónoma, valorando a fiabilidade das fontes.
CC1. Analiza feitos, normas e ideas relativas á dimensión social, histórica, cívica e moral da súa propia identidade, para contribuír á consolidación da súa madurez persoal e social, adquirir unha conciencia cidadá e responsable, desenvolver a autonomía e o espírito crítico, e establecer unha interacción pacífica e respectuosa coas demais persoas e coa contorna.
CC3. Adopta un xuízo propio e argumentado ante problemas éticos e filosóficos fundamentais e de actualidade, afrontando con actitude dialogante a pluralidade de valores, crenzas e ideas, rexeitando todo tipo de discriminación e violencia, e promovendo activamente a igualdade e a corresponsabilidade efectiva entre mulleres e homes.
CE1. Avalía necesidades e oportunidades e afronta retos, con sentido crítico e ético, avaliando a súa sustentabilidade e comprobando, a partir de coñecementos técnicos específicos, o impacto que poidan supor na contorna, para presentar e executar ideas e solucións anovadoras dirixidas a distintos contextos, tanto locais como globais, no ámbito persoal, social e académico con proxección profesional emprendedora.
CE2. Avalía e reflexiona sobre as fortalezas e as debilidades propias e as das demais persoas, facendo uso de estratexias de autoconhecimento e autoeficacia; interioriza os coñecementos económicos e financeiros específicos e transfíreos a contextos locais e globais, aplicando estratexias e destrezas que axilicen o traballo colaborativo e en equipo, para reunir e optimizar os recursos necesarios, que leven á acción unha experiencia ou unha iniciativa emprendedora de valor.
CE3. Leva a cabo o proceso de creación de ideas e solucións anovadoras e toma decisións, con sentido crítico e

ético, aplicando coñecementos técnicos específicos e estratexias áxiles de planificación e xestión de proxectos, e reflexiona sobre o proceso realizado e o resultado obtido, para elaborar un prototipo final de valor para as demais persoas, considerando a experiencia tanto de éxito como de fracaso unha oportunidade para aprender.

CCEC3.1. Expresa ideas, opinións, sentimentos e emocións con creatividade e espírito crítico, realizando con rigor as súas propias producións culturais e artísticas, para participar de xeito activo na promoción dos dereitos humanos e os procesos de socialización e de construción da identidade persoal que se derivan da práctica artística.

CCEC3.2. Descubre a autoexpresión, a través da interactuación corporal e a experimentación con diferentes ferramentas e linguaxes artísticas, enfrontándose a situacións creativas cunha actitude empática e colaborativa, e con autoestima, iniciativa e imaxinación.

Descrición:

Procedemento para avaliar a práctica docente.

Ao finalizar cada avaliación cada profesor/a do departamento de tecnoloxía avaliará a súa práctica docente empregando os seguintes descritores.

DESCRIPTORES: AVALIACIÓN DA PRÁCTICA DOCENTE 1 2 3 4 5

- 1.- O nivel de dificultade do traballo na aula foi adecuado ao alumnado?
- 2.- Creouse un clima de aula favorable cara á aprendizaxe?
- 3.- Conseguiuse a participación activa do alumnado?
- 4.- As necesidades do alumnado foron atendidas?
- 5.- Elabóranse propostas de traballo de diferentes niveis competenciais para atender á diversidade?
- 6.- Deuse resposta educativa ao alumnado con NEAE?
- 7.- Poténciase a lectura e a comprensión e expresión oral?
- 8.- Hai coordinación cos titores dos cursos nos que impartimos clase?
- 9.- Hai coordinación coas familias?
- 10.- Emprégase a aula virtual e o libro dixital como un recurso diario?

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

Unha vez ao mes, nas reunións de Departamento, avaliaremos o cumprimento da programación en canto a obxectivos e contidos.

Ao finalizar cada trimestre, nas reunións de Departamento, avaliaremos os resultados académicos.

Ao final do curso, plasmarase na memoria unha valoración xeral do cumprimento da nosa programación.

9. Outros apartados