

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

- 1.- **Introducción e contextualización.**
- 2.- **Contribución da materia ao logro das competencias básicas.**
- 3.- **Obxectivos do curso.**
- 4.- **Secuencia de contidos:**
- 5.- **Temporalización.**
- 6.- **Criterios de avaliación en relación coas competencias básicas.**
- 7.- **Mínimos esixibles.**
- 8.- **Procedementos de avaliación.**
- 9.- **Instrumentos de avaliación.**
- 10.- **Procedementos para a realización da avaliación inicial.**
- 11.- **Criterios de cualificación.**
- 12.- **Plans de traballo para a superación da materia pendente.**
- 13.- **Procedemento para a cualificación da materia pendente.**
- 14.- **Metodoloxía didáctica.**
- 15.- **Medidas de atención á diversidade.**
- 16.- **Programación de educación en valores.**
- 17.- **Accións de contribución ao proxecto lector.**
- 18.- **Accións de contribución ao plan TIC.**
- 19.- **Accións de contribución ao plan de convivencia.**
- 20.- **Materiais e recursos didácticos empregados.**
- 21.- **Actividades complementarias e extraescolares.**
- 22.- **Procedementos para avaliar a propia programación.**

1.- Introducción e contextualización

A área de Informática na ESO debe ser entendida como un lugar onde adquirir coñecementos e experiencias de aprendizaxe dirixido a facilitar o uso das TIC como estas se presenten.

As TIC e o uso de internet avanza a grande velocidade, provocando un cambio cultural e social. Debemos e queremos preparar aos nosos alumnos/as para desenvolverse máis aló dunha simple alfabetización dixital centrada no manexo de ferramentas que previsiblemente quedarán obsoletas a curto prazo. A finais do século XX houbo unha auténtica Revolución Dixital, e por elo é necesario que os nosos alumnos/as transiten da sociedade da información á sociedade do coñecemento, unha sociedade á que o sistema educativo ten que servir.

Propiciárase polo tanto a adquisición dun conxunto de destrezas que permitan ao alumno/a utilizar as tecnoloxías para continuar a súa aprendizaxe ao longo da vida, adaptándose ás demandas dun mundo en permanente cambio. Desde o punto de vista económico na sociedade na que vivimos, considérase que as TIC son unha fonte de desenvolvemento e de progreso. Xurde unha nova escola, coñecida como Escola 2.0, na que o rol do profesor cambiou desde un mero transmisor de coñecementos a unha posición de orientador e mediador de aprendizaxes, segundo os obxectivos que pretende acadar.

Hai que destacar que o currículo da área de informática ten un carácter moi aberto, dada a gran cantidade de recursos e novas ferramentas que continuamente aparecen na rede, nun marco continuamente cambiante. Por elo, é moi probable que se utilicen recursos non programados neste documento, se o profesor estima que algunha iniciativa ou recurso encontrado na web é interesante e significativa para a aprendizaxe dos alumnos. Por este motivo, como docente que pretende coidar sempre a mellora do seu quefacer pedagóxico e a innovación educativa, o presente documento aspira a ser vivo e susceptible de incorporacións e melloras durante o presente curso e en cursos posteriores.

O rol do alumnado tamén mudou. Preténdese que os alumnos aborden con creatividade e autonomía a elaboración de diversas producións dixitais. Deben ser para elo hábiles buscadores, procesadores e avaliadores de información, para posteriormente transformala. Terán que ser autónomos, tenaces, creativos, metódicos, e críticos cos medios e consigo mesmos.

A maior parte desta acción desenvólvese en torno ao traballo en parella e en menor medida en gran grupo e de xeito individual para que desenvolva as cualidades necesarias para un futuro profesional traballando dentro dun grupo. Como se detallará máis adiante, vinculadas moi estreitamente a esta área están las competencias de Aprender a Aprender, Competencia Dixital e de Tratamento da Información, así como a de Autonomía e Iniciativa Persoal.

A área traballa coñecementos relacionados con contidos tan diversos como:

- Sistemas operativos, redes de ordenadores, seguridade informática e privacidade na rede.
- Contidos multimedia relacionados coa ofimática, o tratamento de imaxes fixas, edición de vídeo e audio ou programación.
- Publicación de contidos en redes locais e en internet, respectando a propiedade intelectual.
- Redes sociais, redes de intercambio, novos servizos online.

E para rematar convén sinalar dous hándicaps que van, de feito, a afectar ao desenvolvemento da materia: o primeiro, e de xeito esperemos que puntual e limitado no tempo, é a escasa velocidade de acceso a internet que actualmente é de 8 Mbps aínda que estase a proceder á ampliación a 100 Mbps, mentras que o segundo, a existencia de grupos de 28 e 30 alumnos por aula cunha disposición de 12 equipos conlevará un maior traballo desde os fogares do alumnado.

2.- Contribución da materia ao logro das competencias básicas

1. Competencia no tratamento da información e a competencia dixital.

Esta é a competencia máis intimamente relacionada coa área, imprescindible para desenvolverse nun mundo que cambia, e nos cambia, empurrado polo constante fluxo de información xerado e transmitido mediante unhas tecnoloxía da información cada vez máis potentes e omnipresentes.

A adaptación ao ritmo evolutivo da sociedade do coñecemento require unha competencia na que os coñecementos de índole máis tecnolóxica se poñan ao servizo dunhas destrezas que lle sirvan para acceder e procesar a información.

- Valorar a aportación que as TIC ofrecen ás persoas.
- Obtención e xeración de información para transformala en coñecemento.
- Utilizar con destreza o acceso a Internet a través de diferentes exploradores.u
- Manexar software variado instalado nos equipos informáticos da aula, así como servizos da Web 2.0 para a construción e edición da información (textual, gráfica, son, animación, vídeo) e saber integralas tanto en procesadores de textos como en presentacións ou paxinas web.
- Elaborar, crear e comunicar os seus coñecementos en diferentes linguaxes específicos (textual, icónico, visual, gráfico e sonoro) comunicando o resultado coa utilización de diferentes ferramentas de edición analóxica ou dixital, localmente ou na rede, elaborados de forma individual ou colectiva.
- Levar a cabo proxectos con eficacia, resolver problemas e tomar decisións individuais ou consensuadas en entornas analóxicas e dixitais.

2. Competencia de aprender a aprender.

A adquisición da competencia de aprender a aprender supón dispor de habilidades para iniciarse na aprendizaxe e ser capaz de continuar aprendendo de maneira cada vez máis eficaz e autónoma.

- Reflexión persoal para tomar conciencia das propias capacidades e coñecementos.
- Xestión e control das propias capacidades e coñecementos, participando na elaboración dos seus propios itinerarios curriculares coa opción de elixir parte das temáticas e formatos cos que traballar, tanto na realización do blog como no Wiki colaborativo.
- Manexar de forma eficiente o tempo, as estratexias de traballo e os recursos dispoñibles: planificando e organizando as actividades e os tempos, responsabilizándose no traballo individual e colectivo, entregando os traballos en forma e tempo marcados.

3. Competencia de autonomía e iniciativa persoal.

- Ter conciencia das propias fortalezas, limitacións e intereses persoais e espírito de superación: elaborando o seu portfolio persoal onde será consciente do que sabe e do que queda por aprender, de cómo aprende e de cómo xestiona os seus procesos de aprendizaxe, elaborando un “PLE” (Entorno Persoal de Aprendizaxe).
- Capacidade para imaxinar, emprender e avaliar proxectos informáticos: ser capaz de xerar ideas, de transformalas en accións e de avalialas adoptando unha actitude flexible e positiva cara o cambio e a innovación.
- Desenvolvendo as habilidades sociais e xestionando as súas emocións: tomando decisións, organizando tempos e tarefas, valorando as ideas dos demais influíndo positivamente nos compañeiros colaborando no traballo en equipo.

4. Competencia social e cidadá.

A posibilidade de compartir ideas e opinións a través da participación nas redes sociais brinda unhas posibilidades insospeitadas para ampliar a capacidade de intervir na vida cidadá, non sendo alleo a esta participación o acceso a servizos relacionados coa administración dixital nas súas diversas facetas.

- Manexar adecuadamente as habilidades sociais amosando confianza e empatía nas relacións cos outros.
- Expresar e discutir axeitadamente ideas e razoamentos, xestionando conflitos e tomando decisións de forma construtiva practicando o diálogo e a negociación.
- Comprender os códigos de conduta nos diferentes ámbitos (casa, escola, traballo) e espazos (aula, corredores, patio, cine, museo), físicos (normas de educación) e virtuais (netiqueta).
- Uso ético da información obtida de internet, reelaborando a información obtida de diferentes fontes e non simplemente copiando e pegando informacións non elaboradas por eles mesmos.
- Participar de forma activa, construtiva e comprometida en proxectos comúns empregando as redes sociais de xeito que se evite a exclusión de individuos e grupos, buscando sinerxias no equipo para aumentar a intelixencia compartida.

5. Competencia no coñecemento e a interacción co medio físico.

Relacionada coa comprensión de obxectos, procesos e entornas tecnolóxicas.

- Comprender e usar procesos e ferramentas informáticas: planificando, executando e avaliando o desenvolvemento do proceso de elaboración dun traballo dixital levado a cabo e dos seus resultados, realizando probas de funcionamento nas webs, blogs, liñas de tempo ou wikis elaborados.
- Tomar decisións responsables relacionadas coa saúde, os recursos e o medio ambiente analizando as repercusións medioambientais da actividade informática e do consumo racional de medios dixitais.

6. Competencia matemática.

- Resolver problemas utilizando aplicacións interactivas en modo local ou remoto que permitan a comprobación das modificacións producidas polas alteracións de datos en escenarios diversos.
- Coñecer e manexar elementos matemáticos diversos como os gráficos e as relacións entre variables a través dunha folla de cálculo.

7. Competencia en comunicación lingüística.

- Comunicación oral (falar e escoitar): expresando de xeito oral contidos propios da materia, vivencias ou opinións respectando as dos demais e establecendo diálogos construtivos.
- Comunicación escrita (ler e escribir):

Ler para buscar; recopilar e procesar información para interpretar e comprender.

Escribir para xerar e expresar ideas propias de forma creativa, coherente e conxionada.

Adquirindo un vocabulario específico propio da materia e amosando unhas ortografía e caligrafía axeitadas á transmisión da información.

- Comunicación noutros contextos: coñecendo e comprendendo a linguaxe dos medios de comunicación e amosando unha actitude crítica antes as mensaxes dos mesmos e a publicidade.

8. Competencia cultural e artística.

Coñecer, comprender, apreciar e valorar criticamente diferentes manifestacións culturais e artísticas, utilízalas como fonte de enriquecemento e disfrute e considéralas como parte do patrimonio dos pobos.

- Desenvolver certa sensibilidade e gusto polo sentido estético das presentacións.
- Elaborar traballos con formatos visualmente atractivos e orixinais.
- Integrar as TIC's na cultura social incorporándoas ás manifestacións tradicionalmente consideradas "cultura".
- Valorar a liberdade de expresión e fomentar a tolerancia co resto das culturas e manifestacións culturais.

3.- Obxectivos do curso

1. Promover a capacidade de emprendemento, a creatividade e a constancia ante as dificultades.
2. Promover que os alumnos/as sexan capaces de aprender de forma autónoma.
3. Estimular no alumnado o desenvolvemento de competencias básicas.
4. Utilizar as tecnoloxías da información e a comunicación para localizar e seleccionar a información contida en diversas fontes e soportes, organizala e presentala para transformala en coñecemento.
5. Ofrecer ó alumnado a posibilidade de converterse en creadores e difusores de coñecemento a través de diversas ferramentas da Web 2.0.
6. Incorporar diferentes tipos de contidos á Web decidindo a forma na que se poñen a disposición do resto de usuarios (blogs, wikis, slides, etc.)
7. Utilizar as ferramentas para integrarse nas redes sociais aportando ao crecemento delas mesmas e adoptando as actitudes de respecto ás normas de conduta dentro delas, netiquetas, para posibilitar a creación de producións colectivas.
8. Participar no desenvolvemento e avaliación do currículo tendo a liberdade de elixir o formato de presentación de diversos traballos así como a temática do blog a desenvolver durante todo o curso escolar.
9. Fomentar no alumnado o uso da linguaxe oral, preparándolles para falar en público ante os seus compañeiros, como método para comunicarse de xeito eficaz, perder o medo á coavaliación e ensaio de técnicas para realizar críticas construtivas.
10. Fomentar a cooperación en o traballo en equipo, o espírito de superación e o mantemento da motivación persoal e colectiva.
11. Axudar ós alumnos a que reflexionen sobre o seu aprendizaxe con evidencias e argumentos propoñéndolles a elaboración dun portfolio persoal de aprendizaxe.
12. Coñecer as principais funcións dun sistema operativo e os métodos de administración básica de ficheiros e carpetas.
13. Coñecer o concepto de rede e os distintos elementos que a constitúen, así como compartir información e recursos nunha rede local.
14. Coñecer a estrutura de Internet, os distintos servizos que proporciona e os distintos medios e dispositivos de conexión involucrados.
15. Coñecer os conceptos de virus, programas espía, correo lixo, técnicas de phishing para implementar mecanismos de seguridade activos e pasivos para a protección dos equipos así como a seguridade e a intimidade das persoas.
16. Coñecer os servizos telemáticos axeitados para responder ás necesidades persoais, académicas, sociais e familiares. Elaboración de itinerarios académicos-profesionais.
17. Fomentar o uso ético e legal das TIC's, incorporando o concepto de "netiqueta" e reflexionando acerca do uso seguro das redes.
18. Coñecer qué son os foros, blogs, wikis, etc., analizando a comunicación como fonte de comprensión e transformación do entorno social.

19. Incorporar ás producións propias recursos existentes na rede valorando a importancia de respectar a propiedade intelectual e a conveniencia de recorrer a fontes que autoricen expresamente a súa utilización, citándoas expresamente neste caso.
20. Integrar información diversa en presentacións electrónicas en modo local para apoiar un discurso ou explicación de contidos.
21. Aprender a xerar documentos con elementos multimedia. Coñecer as etapas fundamentais do proceso de edición de vídeo. Capturar e dixitalizar imaxes, textos e sons e manexar as funcionalidades principais dos programas de tratamento dixital da imaxe e o son para integralas en producións multimedia con finalidade expresiva, comunicativa ou ilustrativa.

4.- Secuencia de contidos

1. Sistema Operativo.

- Manexo dos sistemas operativos Windows, Linux e Android. Administración de cartafoles e ficheiros.
- Emprego da contorna gráfica para administrar a información almacenada nun disco duro.
- Creación dunha árbore de cartafoles. Copiar, pegar e borrar un cartafol. Crear, copiar, pegar e borrar un ficheiro. Ver as propiedades de cartafoles e ficheiros.
- Software: instalación e actualización.

2. Redes de ordenadores.

- Interconexión de ordenadores. Mecanismos básicos para a configuración dunha rede e establecemento de comunicación con outros equipos.
- Técnicas para compartir cartafoles e impresoras con outros equipos da rede.
- Tarefas básicas de administración de redes. Xestión de usuarios (creación, modificación e eliminación). Concepto de dominio e grupo de traballo.
- Elementos básicos de redes inalámbricas. Configurar e comprobar o seu estado. Busca de equipos en rede. Comprobación da configuración da rede e a comunicación entre ordenadores. Ver graficamente o estado da rede.

3. Protección do ordenador e do móbil.

- Arquitectura do ordenador. Mantemento nivel usuario.
- Virus informáticos. Tipos, Técnicas de prevención. Uso de antivirus en liña. Optimización e limpeza do SO.
- Filtros de correo. Evitar a recepción de correos non desexados.
- Cortalumes. Parámetros de configuración.
- Programas espía. Identificar e eliminar programas espía instalados nun equipo.

4. Ofimática avanzada.

- Procesador de textos e folla de cálculo. Técnicas avanzadas de xeración de documentos.
- Documentos multimedia. Xeración de páxinas web con procesadores de textos.
- Permisos de acceso, establecemento de propiedades, envío de documentos por e-mail, inserción de debuxos e combinación de correspondencia.
- Inserción de datos, cálculos básicos, cálculos estatísticos e obtención de gráficas.

5. Tratamento de imaxes fixas.

- Tipos de imaxes dixitais. Comparación de diversos formatos de imaxe.
- Retoque fotográfico. Uso de capas no tratamento de imaxes dixitais. Escalar, cortar, copiar fragmentos de imaxes. Creación de formas. Eliminación de fondos. Superposición de imaxes. Modificación da transparencia das capas.
- Obxectos en 3D. Realidade Aumentada.

6. Edición de vídeo e audio.

- Captura e edición de vídeo e audio.
- Selección de clips axeitados para o vídeo que se desexa crear. Axuste da duración. Inserción de títulos, transicións, efectos visuais e sonoros. Incorporación dunha narración. Conversión do Proxecto en película de vídeo.

7. Aplicacións multimedia.

- Concepto de multimedia. Concepto de fondos de pantalla, botóns, cabaceiras, iconos, logotipos.
- Conceptos de edición e dixitalización de audio.
- Animacións multimedia. Creación de GIF animados (GifAnimator).
- Códigos QR. Apps para móbil.

8. Elaboración de presentacións.

- Presentación de ideas dunha forma atractiva. Deseño e tipos de presentacións.
- Uso de aplicacións de xeración de presentacións. Impress e aplicacións web. Creación de presentacións a partir de plantillas. Inserción de texto, gráficos e transicións.
- Videotitoriais. Wink. Creación dun videotutorial sobre algunha aplicación.

9. Internet

- Historia e evolución de internet.
- Modelos de redes en internet: cliente, servidor e redes P2P.
- Servizos de internet (http, https, POP, FTP, IRC, P2P, VoIP, ..., wikis, blogs, etc.)
- Proveedor de servizos de internet ISP. Protocolo TCP/IP. Identificación de redes e subredes, direccións IP. Métodos de identificación de equipos: DNS. Encamiñamento de direccións.

10. Redes Sociais virtuais.

- A influencia de internet nas relacións sociais. Globalización e internet.
- Identidade Dixital. Privacidade. Perfís nas redes sociais.
- Emprego das redes sociais na aprendizaxe persoal: Twitter, Facebook e Google +.
- Chatrooms e programas de mensaxería instantánea. Conversacións escritas e por voz.
- Servizos de difusión persoais e colaborativos: Blogs e Wikis. Creación e xestión dun blog persoal. Seguimento doutras persoas e/ou institucións. Coñecemento, participación e análise crítica dos wikis.
- Curación de contidos. Filtrado e publicación de información temática. Seguimento doutras persoas e/ou institucións. (Scoop.it, Pinterest, Flickr, YouTube, Vimeo, etc.)

11. Novos servizos online.

- Administración electrónica. Servizos do comercio electrónico.
- Seguridade e protección de datos: cifrado e descifrado. Claves públicas e privadas. Opcións de seguridade no navegador de internet. Coñecemento de actitudes axeitadas de seguridade para o uso do correo electrónico.
- Almacenamento na nube. Enlaces e documentos compartidos. Sincronización móbil-almacenamento na nube-equipos doméstico.
- Geoposicionamento. Mapas.
- Outros elementos de seguridade: certificados dixitais, DNI electrónico, pegada dixital e firma dixital.
- Outros servizos de internet: e-Learning, traballo on-line, e-Saúde.

12. Privacidade na rede.

- Ameazas á privacidade na rede. Principais formas da perda do anonimato, acción das cookies, apropiación indebida de recursos e realización de estafas en comercio electrónico. Hábitos de prevención da perda de privacidade (cortalumes, antivirus, antiespías, antispam, actualizacións do sistema operativo e programas). Detección de páxinas web seguras.
- Ataque á prestación dun servizo a través da rede. Ataques de modificación ou eliminación de programas e datos.
- Métodos de protección para manter a privacidade no acceso a unha rede.

13. A propiedade intelectual.

- Propiedade intelectual. Acceso libre e restrinxido a unha obra.
- Copia privada e os seus límites. Canon por copia privada para algúns dispositivos de almacenamento e reprodución.
- Licenza do software. Tipos de licenzas.
- Comparación de diferentes tipos de licenzas do software: privativo e libre. Principais licenzas de software libre.
- Licenzas creadas a través de Creative Commons. Avantaxes. Condicións das licenzas.

14. Programación.

- Programación con Scratch. Programación en Android, creacións de Apps para móbil con AppInventor ou similar.

15. Orientación académico-profesional.

- Estrutura do sistema educativo. Itinerarios formativos. Currículum Vitae.

5.- Temporalización

Dada a metodoloxía de proxectos e o marcado carácter público, enténdase na rede, será habitual que para unha tarefa proposta sexan precisos contidos dos distintos bloques temáticos reflectidos no punto anterior. Unha vez sinalado isto, indicamos unha distribución por avaliacións dos temas que máis inciden nas tarefas propostas, e que tamén poden sufrir variacións debidas á volatilidade da rede e dos seus recursos:

- Avaliación inicial e presente en todas as seguintes: 10,12,13.
- 1º Avaliación: 1, 2, 3, 4, 15.
- 2ª Avaliación: 5, 6, 7.
- 3ª Avaliación: 8, 9, 11, 14.

6.- Criterios de avaliación en relación coas competencias básicas

A avaliación de competencias básicas é un modelo de avaliación distinto ao dos criterios de avaliación, tanto porque se aplica en diferentes momentos do que outras avaliacións como porque a súa finalidade, aínda que complementaria, é distinta. De partirmos de que as competencias básicas supoñen unha aplicación real e práctica de coñecementos, destrezas e actitudes, a forma de comprobar ou avaliar se o alumno as adquiriu é reproducir situacións o máis reais posibles de aplicación, e nestas situacións o habitual é que o alumno empregue esta bagaxe acumulada (todo tipo de contidos) mais responda, sobre todo, a situacións prácticas. Desta forma, cando avaliamos competencias estamos a avaliar preferentemente, aínda que non

só, procedementos/destrezas e actitudes, de aí que as vinculemos cos criterios de avaliación máis relacionados co procedemento e coa actitude.

De que xeito se acadan cada unha das competencias básicas desta materia?

Imos expoñer sucintamente os aspectos máis relevantes:

- **COMPETENCIA NO TRATAMENTO DA INFORMACIÓN E COMPETENCIA DIXITAL**
Esta competencia pódese adquirir nesta materia mediante o uso das tecnoloxías da información e da comunicación, especialmente no que se refire á localización, procesamento, elaboración, almacenaxe e presentación da información en diferentes formatos e por diferentes medios.
- **COMPETENCIA NO COÑECEMENTO E A INTERACCIÓN CO MUNDO FÍSICO**
Esta competencia adquirese nesta materia en canto que proporciona destrezas para a obtención de información que permita resolver problemas sobre o espazo físico.
- **COMPETENCIA NA AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSOAL**
Esta competencia adquirese en canto que o cambiante contorno tecnolóxico esixe unha permanente adaptación, é dicir, a adopción de novos enfoques que permitan resolver situacións non previstas e cada vez máis complexas.
- **COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER**
O desenvolvemento de estratexias para obter información, para a transformar en coñecemento e para comunicar as aprendizaxes convértese no aspecto máis relevante da forma na que esta materia contribúe á adquisición desta competencia.
- **COMPETENCIA SOCIAL E CIDADÁ**
No que ten de habilidade para as relacións humanas e de coñecemento da sociedade, pode adquirirse mediante a forma na que se actúa fronte aos novos fluxos de información que permiten as tecnoloxías informáticas. A expresión de ideas e razoamentos, a análise de formulacións diferentes ás propias, a toma de decisións mediante o diálogo e a negociación, a aceptación doutras opinións, etc. son habilidades sociais empregadas en todos os ámbitos escolares, laborais e persoais. Así mesmo, o coñecemento da sociedade pode facerse desde a forma na que o desenvolvemento tecnolóxico provoca cambios económicos e inflúe nos cambios sociais.
- **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA**
Nesta materia, esta competencia acádase mediante a adquisición dun vocabulario propio empregado na busca, análise, selección, resumo e comunicación da información, ao que contribúen tamén a lectura, interpretación e redacción de informes e documentos.
- **COMPETENCIA MATEMÁTICA**
Esta materia contribúe á adquisición desta competencia mediante as destrezas no uso de aplicacións informáticas (uso de follas de cálculo, por exemplo) que poden ser aplicadas á resolución de problemas.
- **COMPETENCIA CULTURAL E ARTÍSTICA**
A creación de contidos multimedia, a utilización de aplicacións para o tratamento de obras artísticas, o acceso a manifestacións culturais de moi diverso tipo, etc. permiten que o alumno desenvolva a súa creatividade e imaxinación, aspectos clave da súa formación artística e cultural.

7.- Mínimos esixibles

- Coñecer que é un sistema operativo e as súas principais características.
- Coñecer o concepto de rede, os obxectivos de conectar equipos en rede e os seus parámetros básicos.
- Ser consciente das infeccións informáticas e coñecer as formas básicas de protección.
- Instalación e actualización de software. Mantemento básico dun equipo informático.
- Manexar de xeito básico o procesador de textos e a folla de cálculo.
- Amosar certa destreza no manexo de operacións básicas de edición de imaxes.
- Diseñar e elaborar presentacións destinadas a apoiar o discurso verbal na exposición de ideas e proxectos.
- Capturar, editar e montar fragmentos de audio-vídeo.
- Seleccionar e recortar fragmentos de audio, engadir efectos, atenuar e amplificar o son coa axuda do “Audacity”.
- Filtrar ou “Curar” contidos da rede a través de taboleiros persoais temáticos. Seguimento doutros.
- Desenvolver contidos para a rede, publicándoos na Web e incorporando elementos multimedia. Seguimento doutros e participación vía comentarios.
- Participar activamente nas redes sociais virtuais como emisor e receptor de información comprendendo o seu carácter globalizador e respectando as netiquetas oportunas.
- Coñecer o amplo abano de xestións que hoxe en día se poden facer a través de internet a efectos de Administración Electrónica, comercio electrónico, elearning, traballo online e e-saúde.
- Coñecer os diferentes tipos de licencias de software e as súas limitacións.
- Coñecer a estrutura do e-Learning desenvolvéndose con soltura na Aula Virtual do curso.
- Elaborar un itinerario académico-profesional documentándose nos portais educativos.

8.- Procedementos de avaliación

Para realizar a avaliación dos alumnos teranse en conta os seguintes procedementos:

- Observación directa sobre o desenvolvemento do traballo en parellas, responsabilidade e actitude colaborativa.
- Valoración dos proxectos realizados.
- Seguimento da súa participación nas redes sociais.
- Seguimento dos seus medios de comunicación na rede, actualización, mantemento, calidade dos recursos publicados e presentación dos mesmos.
- Observación da súa participación nos medios de publicación dos seus compañeiros.

9.- Instrumentos de avaliación

Para avaliar a materia poderanse utilizar os seguintes instrumentos:

- Valoración dos proxectos propostos: creación, configuración e mantemento dun blog, sindicación RSS, elaboración de textos e manuais titoriais, follas de cálculo e gráficos, edición de imaxes, audio e vídeo, realización de vídeo titoriais, publicación na rede.
- As exposicións públicas do propio traballo e participación na crítica construtiva das dos compañeiros.
- Valoración do portfolio persoal.

- Valoración da participación activa e colaborativa como exposicións na clase, capacidade organizativa e de resolución de problemas derivados do traballo en equipo, presentación dos traballos, etc...
- Valoración da curiosidade e interese pola materia, do comportamento, da integración no grupo de traballo, creatividade e investigación persoal.
- Observación directa do grao de responsabilidade tanto no traballo colaborativo como no respecto das normas de seguridade e da identidade propia na rede.
- Outras anotacións derivadas da observación directa.
- Valoración do uso que fai das licencias.
- Participación nos espazos web e redes sociais que se propoñan como medios de ensino-aprendizaxe.

10.- Procedementos para a realización da avaliación inicial

A modo de avaliación inicial, os alumnos realizarán unha serie de actividades que se han de repetir ao longo do curso e en cada unha das tarefas: recepción da conta gmail do grupo, entrada na Aula Virtual e presentación no Foro, creación das contas gmail persoais e visita aos blogs de referencia presentándose vía comentario nos mesmos.

11.- Criterios de cualificación

Dado que a materia desenvólvese exclusivamente a base de proxectos, traballos e actividades programadas con datas de entrega será a avaliación media dos mesmas a que determine a cualificación do alumnado.

Compre indicar a importancia da puntualidade na entrega dos traballos de xeito que cada semana de retraso implica a perda dun 10 por cento da nota máxima acadable, a partires da quinta semana de retraso xa non se desconta máis, deste xeito promociónase a responsabilidade no traballo sen limitar as circunstancias de cada quen.

A avaliación é continua ao longo de todo o curso sen exames de recuperación. En cada unha das avaliacións trimestrais cualifícase o plan de traballo executado ata ese momento desde o inicio do curso sobre o programado.

Aínda que a meirande parte do traballo realízase en parellas, a individualización da avaliación completárase coa observación diaria, o nivel de participación persoal nos medios de comunicación e os traballos individuais que se propoñan.

A proba extraordinaria de setembro é a única proba concreta limitada no tempo e no espazo das previstas nesta programación e realizarase na aula de informática.

12.- Plans de traballo para a superación da materia pendente

Dado que esta materia impártese exclusivamente no derradeiro curso desta etapa non procede artellar ningún mecanismo de recuperación de materia pendente.

13.- Procedemento para a cualificación da materia pendente

Polo comentado no parágrafo anterior, non procede.

14.- Metodoloxía didáctica

- O temario abordarase de xeito eminentemente práctico a base de tarefas, todas con data de entrega e redución da nota máxima a razón de un punto sobre 10 por cada semana de retraso ata un máximo de 5 puntos.
- Maioritariamente o traballo realizarase na aula de informática servindo o profesor de mediador e facilitador do traballo do alumnado. Dado que os traballos terán sempre unha data de entrega, se os alumnos non aproveitan o tempo asignado na aula terán que concluílo na casa ou nas instalacións do centro durante os recreos.
- A Aula Virtual será a fonte de información principal, o lugar de exposición e entrega das tarefas así como o taboleiro da súa avaliación continua.
- Para as actividades expositivas empregarase o encerado dixital dispoñible na aula de informática.
- Para a execución das tarefas o alumnado utilizará tanto programas locais con licenza Creative Commons como on-line e deberá manexalas con autonomía e en modo autoaprendizaxe.

Accións complementarias:

- O alumnado distribuirase en grupos en función do número de alumnos por aula e número de ordenadores dispoñibles. Este A.V. servirá de xestor de aula co obxectivo de poder enviar mensaxes instantáneos de texto aos alumnos, nos que se poden incorporar enlaces, debates, encargar tarefas e empeños, propor retos ou actividades de busca de información, etc. servindo tamén para a resolución de dúbidas por parte dos compañeiros ou do profesor a través do Foro.
- Cada alumno creará un blog persoal nas primeiras sesións do curso e dedicarase unha sesión cada dúas semanas para configuralo, engadir widgets, publicar artigos persoais ou académicos, participar nos dos compañeiros, etc. Este recurso facilitará a atención á diversidade e a avaliación individualizada.
- Cada alumno desempeñará un papel activo no proceso de ensino aprendizaxe aprendendo e difundindo coñecemento a través de distintos medios de curación de contidos e das redes sociais. Empregaranse colectivamente o maior número destas ferramentas deixando liberdade de elección unha vez elixidas as de uso común.
- A derradeira actividade do curso consistirá na entrega dun portfolio persoal en formato libre (recoméndase en tipo presentación con elementos multimedia inseridos) no que amosen os traballos realizados e as reflexións acerca de si mesmos e do aprendido.

15.- Medidas de atención á diversidade

As medidas de atención á diversidade van incluídas na propia metodoloxía de traballo nos seguintes aspectos:

- O traballo en parella e os foros de comunicación permiten ós alumnos máis experimentados e habitados cos medios informáticos tutelar aos seus compañeiros.
- A liberdade de elección dos grupos de traballo segundo coincidencia de intereses e expectativas permite acadar as capacidades previstas con distinto nivel de implicación na materia.
- A liberdade de elección dos recursos, ferramentas e temas para levar a cabo a actividade ou obxectivo proposto facilita a motivación e a adecuación dos procedementos ás características persoais do alumnado.

16.- Programación de educación en valores

Esta programación incide moi especialmente no traballo colaborativo e na responsabilidade e respecto das normas e opinións alleas dentro do grupo, tanto a pequena escala como no seu carácter máis amplo.

O anteriormente dito sobre o traballo colaborativo será posible se o alumno acada unha autonomía persoal e da autoestima suficiente tanto para elo como para a comunicación social responsable e participativa a través das TIC e das redes sociais. O traballo persoal paralelo e público así como o portfolio final contribuirán a acadar este obxectivo.

17.- Accións de contribución ao proxecto lector

Como xa se especificou na contribución da materia ao desenvolvemento das competencias, fomentárase nos alumnos as seguintes accións:

- Ler, interpretar e redactar diferentes informes e documentos informáticos, así como expresar de forma escrita pensamentos, emocións, vivencias e opinións.
- Ler para buscar, recopilar e procesar información de maneira crítica.
- Ler para interpretar e comprender o código da lingua escrita para a súa posterior utilización.

Por outra banda, para fomentar unha axeitada entoación e comprensión dos textos lidos, nalgúna ocasión o alumno deberá ler en voz alta algún texto ou expoñer un traballo propio e defendelo das opinións dos compañeiros.

Ademais da contribución da propia materia á competencia lectora a través da selección da información e da publicación de contidos elaborados a partir de diferentes fontes, váise primar a lectura nun formato coñecido pola xuventude e, ao mesmo tempo novidoso pola temática: a novela gráfica de autor para, posteriormente, colaborar cunha entrada nun blog temático (<http://accionangel.blogspot.com.es/>) contribuíndo así ao fomento da lectura.

Por último destacar que o carácter libre desta programación á hora da selección de actividades ou documentos a realizar en resposta a unha tarefa determinada permitirá a colaboración co equipo da Biblioteca na difusión de actividades ou promoción da lectura.

18.- Accións de contribución ao plan TIC

Dado que as TIC están presentes en practicamente todo o desenvolvemento da materia non se fai necesario incorporar medidas especiais para impulsalas.

19.- Accións de contribución ao plan de convivencia

Por outra banda, o feito de traballar en equipos obriga a establecer relacións de respecto mutuo entre os alumnos e alumnas e destes con relación ao profesor ou profesora e viceversa.

O traballo colaborativo a distintos niveis: parella, pequeno grupo, grupo aula e rede social, recoñecendo e respectando os comportamentos axeitados segundo as situacións, redundará no clima do centro escolar.

20.- Materiais e recursos didácticos empregados

Aula de informática.

Software específico instalado nos equipos.

Aplicacións e ferramentas dispoñibles en internet.

Encerado dixital interactivo.

Aula Virtual.

Recursos do profesor: blogs, taboleiros de curación de contidos, redes sociais.

21.- Actividades complementarias e extraescolares

Non se plantean inicialmente visitas externas nin seminarios no centro para complementar esta materia.

22.- Procedementos para avaliar a propia programación

- Análise das capacidades acadadas polo alumnado e valoración, se procede, de posibles modificacións na programación que permitan mellorar os resultados.
- Grao de satisfacción do alumnado polas capacidades adquiridas, polo ambiente de traballo, polos recursos empregados e pola relación co profesorado.
- Seguimento comparativo da programación programada e da executada. Análise das causas ante posibles desfases e proposta de medidas correctoras.
- Avaliación do proceso de ensino-aprendizaxe por parte do alumnado ao remate do curso. Análise das respostas en grupo, xustificacións do proceso proposto e suxestións para futuras programacións.