

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
27007259	IES Río Cabe	Monforte de Lemos	2023/2024

## Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Bacharelato	Tecnoloxías da Información e da Comunicación II	2º Bac.	2	58

## Réxime

Réxime de adultos

<b>Contido</b>	<b>Páxina</b>
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	4
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	5
4.1. Concrecións metodolóxicas	10
4.2. Materiais e recursos didácticos	11
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	11
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	11
6. Medidas de atención á diversidade	12
7.1. Concreción dos elementos transversais	13
7.2. Actividades complementarias	14
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	14
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	15
9. Outros apartados	16

## 1. Introducción

Na sociedade actual na que vivimos xorde a necesidade dunha alfabetización dixital que nos permita dominar tanto a linguaxe propia destas tecnoloxías coma o manexo seguro das mesmas. A materia de Tecnoloxías da Información e da Comunicación debe ir máis alá tratando que o alumnado desenvolva as competencias necesarias que lle permitan acceder con autonomía, capacidade de adaptación e autoaprendizaxe permanente no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, de xeito que consiga estar preparado para atender ás demandas deste campo de tan rápida evolución. A materia procurará educar ao alumnado na interacción co entorno dixital, cada vez máis presente na nosa sociedade, dun xeito crítico, ético e respectuoso cos demais. Non se poden esquecer os riscos derivados desta interacción, polo que o alumnado desenvolverá técnicas para preservar tanto a súa seguridade, coma a dos equipos e datos cos que traballa.

A proposta da materia contribuirá a desenvolver as competencias do alumnado, facendo que se enfrente a casos e situacións prácticas o máis semellantes posibles á vida cotiá. Deste xeito, potenciáranse as competencias relacionadas coa comprensión e a expresión utilizando ferramentas dixitais para procurar e analizar información, así como para elaborar documentación e presentar os logros conquistados. A resolución de problemas concretos utilizando a programación permitirá fortalecer as competencias matemática e en ciencia, tecnoloxía e enxeñería. O alumnado profundizará nas técnicas de comunicación audiovisual, imprescindible na sociedade actual, e mellorando a competencia en conciencia e expresión culturais.

As tecnoloxías da información e da comunicación están directamente vencelladas ás destrezas e habilidades esenciais relacionadas coa competencia emprendedora. A metodoloxía activa proposta, vai permitir transformar as ideas en produtos finais, de modo que, a través da aplicación das aprendizaxes traballadas e de estratexias persoais e grupais se consiga a resolución, con éxito, dos problemas e situacións propostas. A materia dota ao alumnado, ademais, de habilidades que están moi recoñecidas e valoradas no mundo laboral actual, nun campo, o das tecnoloxías da información e da comunicación, que supón unha das liñas profesionais con máis perspectivas de futuro.

Outro aspecto tido en conta no deseño da programación foi a especificidade do noso centro educativo, o seu entorno e características do alumnado. A presente programación desenvólvese no IES Río Cabe que está situado na localidade de Monforte de Lemos na provincia de Lugo. O centro é grande, contando cun ciclo formativo de grao superior de guía, información e asistencia turística en réxime de adultos e modular; ademais do grao medio das ensinanzas técnico deportivas na especialidade de fútbol. Conta con 9 unidades da ESO e un programa de diversificación curricular en 3º e 4º da ESO. Tamén existen dúas aulas de apoio debido a presenza de alumnado con necesidades educativas especiais principalmente en 1º e 2º da ESO.

Co que respecta ao Bacharelato a oferta se limita as modalidades de Ciencias e Tecnoloxía e Humanidades e Ciencias Sociais e o "Bacharelato xeral" tanto no réxime xeral como no de adultos. Ademais tamén se pode cursar a educación secundaria para persoas adultas.

A dotación de recursos é suficiente, posto que posúe biblioteca con acceso a internet, tres aulas de informática con 24, 32 e 15 ordenadores respectivamente e nas aulas de Bacharelato e ESO dispoñemos dun ordenador e proxector.

En canto ao entorno no que se ubica o centro hai que sinalar que é unha localidade de tamaño medio, situada no interior e con abundantes recursos naturais e artificiais. A maior parte da poboación adícase a actividades relacionadas coa agricultura, gandería ou a hostalería e o turismo.

A maior parte dos servizos cos que conta a localidade están no centro urbano. Este concello ten unha extensión de 202 Km<sup>2</sup> e 19.817 habitantes.

Ademais dos dous centros educativos de ensino primario adscritos a este instituto, neste Concello hai outros 2 IES, un deles ubicado nos arredores.

A presente programación didáctica consta de 10 unidades didácticas distribuídas ao longo do curso algunhas delas íranse impartindo en varias avaliacións. Estas unidades abarcan os 5 bloques da programación didáctica A carga lectiva da materia e de 4 horas semanais no réxime ordinario pero esta materia tamén se imparte no bacharelato de adultos onde a carga lectiva é inferior a 1 hora semanal e outra hora de repaso cada 2 semanas.

A presente programación cuple coa lexislación vixente:

- DECRETO 157/2022, do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo do bacharelato na Comunidade Autónoma de Galicia.
- Orde do 26 de abril de 2007 pola que se ordenan e organizan as ensinanzas de bacharelato para adultos a distancia na Comunidade Autónoma de Galicia.
- Resolución do 7 de agosto de 2023, da Dirección Xeral de Formación Profesional, pola que se ditan instrucións para o desenvolvemento das ensinanzas básicas de educación e bacharelato para persoas adultas e ensinanzas non

regradas no curso 2023/24.

## 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		

### Descrición:

### 3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Programación	Introdución á programación orientada a obxectos. Introdución a programación estruturada usando linguaxe Python. Desenvolvemento de aplicacións. Introdución a Git.	30	19	X	X	

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
2	Linguaxe HTML e CSS e Ferramentas de interacción virtual	Estructuras básicas da linguaxe HTML e CSS. Adaltación dunha web ou blog.	20	11		X	
3	Corrección de imaxes fixas	Axustes en imaxes dixitais fixas	5	3		X	
4	Efectos visuais (VFX)	Realización de efectos visuais (VFX) na edición de vídeo.	5	3		X	
5	Creación e edición de pezas audiovisuais	Elaboración de recursos audiovisuais.	10	8		X	X
6	Seguridade, benestar e cidadanía dixital	Xestión de riscos e seguridade na rede. Sinatura dixital. Propiedade intelectual dos recursos dixitais.	5	2			X
7	Automatización de tratamento de datos	Automatización de datos en follas de cálculo e/ou bases de datos.	5	3			X
8	Proxecto dixital	O alumnado elixirá profundizar nos contidos dos bloques de Programación ou de Audiovisuais á vez que desenvolve o proxecto dixital.	20	9			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Programación	19

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles ou web dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Programar aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles ou web dando solución a problemas definidos	TI	100
CA3.2 - Utilizar contornas de programación para deseñar programas que resolvan problemas concretos.	Utilizar contornas de programación para deseñar programas		
CA3.3 - Utilizar plataformas de desenvolvemento colaborativo de software.	Utilizar plataformas de desenvolvemento colaborativo de software.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción á programación orientada a obxectos: clases, obxectos, atributos e métodos.</li> <li>- Desenvolvemento de aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles e/ou webs.</li> </ul>

### Contidos

- Uso básico dunha contorna de desenvolvemento: edición de programas e xeración de executables.
- Proceso de detección de erros e depuración con axuda de contornas integradas de desenvolvemento. Probas, optimización e validación.
- Plataformas de desenvolvemento colaborativo. Introducción a Git.

UD	Título da UD	Duración
2	Linguaxe HTML e CSS e Ferramentas de interacción virtual	11

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Analizar e comprender a estrutura dunha contorna web respectando a autoría.	Comprender a estrutura dunha contorna web	TI	100
CA2.3 - Crear contidos de interacción virtual en espazos de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Crear contidos de interacción virtual en espazos de comunicación		
CA3.1 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles ou web dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Crear contidos web interactivos		
CA3.2 - Utilizar contornas de programación para deseñar programas que resolvan problemas concretos.	Uso básico das linguaxes de programación		
CA3.3 - Utilizar plataformas de desenvolvemento colaborativo de software.	Coñecer algunhas plataformas		

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

### Contidos

- Análise de estruturas básicas da linguaxe HTML e CSS. Configuración e adaptación dunha web ou blog.
- Ferramentas de interacción virtual para a aprendizaxe na rede.
- Desenvolvemento de aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles e/ou webs.
- Uso básico dunha contorna de desenvolvemento: edición de programas e xeración de executables.
- Proceso de detección de erros e depuración con axuda de contornas integradas de desenvolvemento. Probas, optimización e validación.

UD	Título da UD	Duración
3	Corrección de imaxes fixas	3

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Captar e corrixir imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Corrixir imaxes fixas	TI	100

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

Contidos
- Axustes da imaxe fixa: balance de brancos, contraste, brillo e saturación. Corrección de cor. Correccións perspectivas.

UD	Título da UD	Duración
4	Efectos visuais (VFX)	3

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.5 - Crear e integrar unha composición de efectos visuais (VFX) a través de técnicas dixitais no proceso de posprodución dun proxecto audiovisual de maneira creativa.	Crear unha composición de efectos visuais (VFX).	TI	100

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

Contidos
- Realización de efectos visuais (VFX) na edición de vídeo.

UD	Título da UD	Duración
5	Creación e edición de pezas audiovisuais	8

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

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos utilizados nas producións audiovisuais, aplicando as técnicas de linguaxe audiovisual que garanten o mantemento da continuidade narrativa.	Analizar os recursos expresivos utilizados nas 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.	Gravar pezas audiovisuais mediante os recursos e medios técnicos da linguaxe audiovisual.		
CA4.4 - Editar e exportar pezas audiovisuais na liña de tempo dun programa de edición, realizando transicións, elaborando títulos e subtítulos, e sincronizando a imaxe co son.	Editar e exportar pezas audiovisuais na liña de tempo dun programa de edición.		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceptos espaciais da imaxe: posta en escena, campo e fóra de campo.</li> <li>- Elementos específicos da posprodución: transicións, efectos dixitais e sonorización.</li> <li>- Recursos específicos de linguaxe sonora. Procura e elaboración de recursos sonoros para produtos audiovisuais.</li> <li>- Elaboración de títulos e subtítulos.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
6	Seguridade, benestar e cidadanía dixital	2

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Identificar situacións que representan unha ameaza na rede	TI	100
CA5.2 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet configurando as condicións de privacidade das redes sociais e dos espazos virtuais de traballo.	Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet		
CA5.3 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría	Respetar as licenzas e dereitos de autoría		
CA5.4 - Coñecer diferentes métodos de identificación persoal e certificación na rede.	Coñecer diferentes métodos de identificación persoal e certificación na rede		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xestión de riscos e seguridade da información.</li> </ul>



<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ciberseguridade: clases de ataques e mecanismos de protección e defensa.</li> <li>- Conectividade de redes locais de forma segura a internet.</li> <li>- Protocolos seguros de interconexión.</li> <li>- Uso e creación de recursos dixitais respectando a propiedade intelectual.</li> <li>- Certificados dixitais e autoridades de certificación. Sinatura dixital.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
7	Automatización de tratamento de datos	3

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.2 - Automatizar operacións de tratamento de datos con folla de cálculo e/ou bases de datos mediante creación de macros e/ou aplicacións.	Automatizar operacións de tratamento de datos	TI	100

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

<b>Contidos</b>
- Automatización do tratamento de datos con folla de cálculo e/ou bases de datos: creación de macros e/ou aplicacións para resolver problemas reais.

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
8	Proxecto dixital	9

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.1 - Definir problemas ou necesidades expostas para o desenvolvemento dun proxecto dixital, buscando e contrastando información de maneira crítica e segura e avaliando a súa fiabilidade.	Definir problemas ou necesidades expostas para o desenvolvemento dun proxecto dixital.	TI	100
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.		
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Documentar un proxecto dixital.		
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Abordar a xestión do proxecto de forma creativa, fomentando o traballo en equipo e aplicando estratexias e técnicas colaborativas axeitadas, así como métodos de investigación para a súa ideación máis eficaz, accesible e innovadora posible.	Abordar a xestión do proxecto de forma creativa, fomentando o traballo en equipo.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño creativo de proxectos.</li> <li>- Estratexias de procura crítica de información.</li> <li>- Estratexias, técnicas e marcos de desenvolvemento dun proxecto en diferentes contextos e as súas fases.</li> <li>- Documentación de proxectos.</li> <li>- Comunicación de información e de contidos dixitais en diferentes plataformas.</li> </ul>

#### 4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia debe afrontarse cunha metodoloxía a base de traballos prácticos e cun enfoque competencial do currículo que potencie a aprendizaxe significativa do alumnado.

Os traballos prácticos permitirán ao alumnado coñecer e configurar os distintos dispositivos dixitais de uso cotián. Estas actividades prácticas facilitarán mellorar as destrezas para escoller e utilizar as ferramentas máis axeitadas para producir materiais dixitais de diversos tipos, así como crear aplicacións que resolvan problemas concretos.

Os traballos prácticos estarán deseñados para favorecer a capacidade de aprender por si mesmos e promoverán o traballo en equipo. O profesor/a servirá de guía desde tarefas sinxelas ata proxectos máis complexos que permitan o seu logro e a satisfacción do alumnado.

Na realización de todos os traballos prácticos farase fincapé no respecto polas licenzas e dereitos de autor.

A difusión dos contidos dixitais creados en plataformas dixitais promoverá a liberdade de expresión e o respecto polos demais aplicando as normas da etiqueta dixital.

En todo momento do curso o alumnado implicarase no mantemento da seguridade, tanto da súa persona como da información e dos equipos cos que traballa.

Poderase realizar un proxecto final baseado en programación ou na creación de contidos audiovisuais. Esta actividade permite que a materia sexa flexible e adaptable aos diferentes intereses e motivacións do alumnado, de xeito que poda ter un enfoque máis técnico ou máis artístico-creativo segundo o grupo de alumnado.

Os métodos de traballo utilizados, terán en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe e a diversidade do alumnado poñendo en práctica, se fose necesario, mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten dificultades. Así mesmo estes métodos favorecerán a capacidade de aprender por si mesmos e promoverán o traballo en equipo.

No ensino de Adultos en 2ºBAC, e aínda que a carga lectiva e menor que no réxime ordinario procuramos seguir a mesma metodoloxía. Valoramos en gran medida o esforzo e traballo engadidos que fai este alumnado (tendo en conta a súa situación laboral e familiar con membros a cargo) así que adaptaremos a metodoloxía para que este alumnado logre o mellor aproveitamento posible. Pero hai que ter en conta que dispoñemos de menos da metade de horas lectivas que na materia de diurno e polo tanto, non é posible dar os contidos coa profundidade desexada.

## 4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Ordenador persoal - dispositivos dixitais
Software de uso xeral (sistema operativo, ofimática....) e de uso específico (editores de arquivos audiovisuais, simuladores, entornos de programación...). Utilizarase software libre.
Materiais e recursos de creación propia e recursos educativos abertos.
Aula virtual do centro.

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

Normalmente utilizaremos a aula asignada pola Xefatura de Estudos que é unha das aulas de informática dotada con pantalla e proxector. Farase uso da aula virtual do centro para actividades, comunicacións ou calquer material de apoio necesario para o desenvolvemento do curso facilitando o seguimento da materia nos distintos escenarios. Tamén se fará uso do correo electrónico.

## 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Poderán realizarse certas tarefas prácticas no ordenador ao comezo do curso, para avaliar os coñecementos básicos relacionados coa materia.

## 5.2. Criterios de cualificación e recuperación

### Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	30	20	5	5	10	5	5	20	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100	100	100	100	100	100

### Criterios de cualificación:

#### CONCRECIÓN DOS PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Como instrumentos de avaliación úsanse as táboas de indicadores que abarcan non só as tarefas de clase senon tamén probas feitas co ordenador acerca de cada unidade didáctica. Tamén inclúen calquer outra tarefa, proxecto, traballo ou actividade que se poida facer ao longo do curso e que o profesor considere oportuno.

A hora de valorar as tarefas de clase, probas, proxecto ou calquer traballo ou actividade terase en conta a observación do alumno ao longo de cada día do curso. Por outra banda tamén se valorará:

- Resposta correcta de todas as actividades que se lle propoñen
- Autonomía e determinación do alumno a hora de resolver as tarefas propostas
- Orde, presentación e claridade dos contidos

- Entrega en prazo

A observación diaria do traballo na aula abarca:

- Esforzo, implicación e interese do alumno polas tarefas
- Participación e en xeral a actitude mostrada hacia a materia
- Respeto polas normas de convivencia e non cometer faltas de orde
- Respeto polo uso dos equipos informáticos
- Puntualidade e asistencia a clase

O feito de que un alumno copie tarefas, actividades ou traballos doutro alumno, pode levar consigo que ambos alumnos teñan 0 en ditas tarefas, traballos ou actividades.

O feito de non entregar algunha das tarefas, actividades ou traballos propostos suporá un 0 na cualificación de dita tarefa, actividade ou traballo.

#### PROCEDEMENTOS E CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Para o cálculo da nota da avaliación:

- Farase media ponderada das cualificacións correspondentes as tarefas de clase realizadas polo alumno e suporá un 40% da nota da avaliación.
- Farase media ponderada das probas feitas co ordenador realizadas en cada unidade didáctica que suporá o 50% da nota.

En caso que só se realice unha proba feita co ordenador a nota obtida suporá o 50% da nota da avaliación e no caso se que non se faga ningunha proba entón a nota da avaliación calcularase a partir da media ponderada tendo en conta as tarefas, traballos, proxectos ou actividades feitas na aula polo alumno durante a avaliación.

- A observación do alumnado na aula suporá un 10% da nota.

O sistema de baremación aquí indicado non exclúe que o profesor o poida modificar lixeiramente si se aprecian circunstancias que así o aconsellen, tales como pode ser o nivel inicial do/a alumno, as súas capacidades de aprendizaxe, desenvolvemento da programación, etc.

A cualificación correspondente a avaliación ordinaria do curso virá dada pola media aritmética das cualificacións de cada unha das 3 avaliacións do curso e redondeando o resultado o número enteiro máis cercano.

#### **Criterios de recuperación:**

Para o alumnado que non supere unha ou varias avaliacións ao longo do curso, e dicir a cualificación sexa menor a 5 o profesorado concretará aqueles traballos e tarefas que o alumnado poderá entregar de novo dentro dun prazo establecido para recuperalos. A recuperación farase por cada unidade didáctica e a criterio do profesor abarcará tamén unha proba feita co ordenador. A nota final calcularase tendo en conta as novas cualificacións obtidas e seguindo o procedemento establecido anteriormente. O alumnado que non acade unha cualificación final de 5 ou máis de 5 na avaliación ordinaria do curso, terá que realizar unha proba obxectiva de recuperación extraordinaria no ordenador, que en todo caso tratará sobre todas as unidades didácticas do curso.

Nas sesións de clase que teñan lugar no período comprendido entre a avaliación ordinaria e a extraordinaria, o alumnado que teña que realizar a proba extraordinaria realizará tarefas de repaso e reforzo para preparar dita proba que versarán sobre os contidos impartidos ao longo de todo o curso. A proba obxectiva de recuperación extraordinaria abarcará os contidos impartidos ao longo de todo o curso e o seu formato será o que o profesor considere oportuno (exame, traballo, tarefas, actividades, etc). A nota final calcularase tendo en conta que a media aritmética das tarefas de repaso e reforzo propostas polo profesor suporán o 40% da nota e a cualificación da proba final suporá o 60%. En caso de ter que redondear farase tomando o número enteiro máis cercano. En caso de non poder realizar a proba final entón a nota obtida a partir da media aritmética das tarefas de reforzo e repaso suporán o 100% da nota final. En caso de ter que redondear farase tomando o número enteiro máis cercano. O alumnado que teña superada a materia na avaliación ordinaria no período que abarca entre a avaliación ordinaria e a extraordinaria, realizará tarefas de repaso, reforzo e ampliación.

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

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

- Adecuación da organización e xestión da aula ás características do alumnado
- Adaptación dos tempos, instrumentos ou procedementos de Avaliación

## 7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Comprensión de lectura	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X	X			X	X		X
ET.3 - Comunicación audiovisual	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.4 - Competencia dixital	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial	X	X					X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico	X	X			X	X		X
ET.7 - Educación emocional e en valores	X	X					X	X
ET.8 - Igualdade de xénero	X	X						X
ET.9 - Creatividade	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.10 - Educación para a saúde						X		
ET.11 - Formación estética								X
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable	X	X	X	X	X	X		X
ET.13 - Respecto mutuo e cooperación entre iguais	X	X						X

### Observacións:

Comprensión de lectura: tarefas de clase e proxectos, nas que o alumnado terá que comprender os distintos enunciados e procurar información para investigar e resolver os problemas propostos.  
 Expresión oral e escrita: resolución das tarefas de clase e elaboración de documentación. Farase maior fincapé no uso do vocabulario e a linguaxe técnica, tamén traballarase técnicas de comunicación de ideas.  
 Comunicación audiovisual: presentación de proxectos mediante creacións audiovisuais.  
 Competencia dixital: intrínseca aos contidos propios da materia.  
 Emprendemento social e empresarial: desenvolvemento de proxectos.  
 Espírito crítico e científico: procura de información e a investigación nas tarefas e proxectos.  
 Educación emocional e en valores: contidos sobre seguridade na rede e benestar dixital. O desenvolvemento de proxectos fomentará o traballo en equipo.

Igualdade de xénero: buscarase o reparto axeitado de roles no traballo colaborativo en grupos á hora de desenvolver proxectos, evitando nos proxectos os nesgos de xénero, e aplicando criterios de igualdade.  
 Creatividade: desenvolvemento de proxectos.  
 Educación para a saúde: contidos relacionados co benestar dixital, tan importante para conservar a saúde emocional na actualidade.  
 Formación estética: procesos de deseño e acabado nos proxectos.  
 Educación para a sostibilidade e o consumo responsable: contidos sobre tecnoloxía sostible, respecto pola propiedade intelectual na elaboración de contidos e aplicación de criterios de sostibilidade.  
 Respecto mutuo e cooperación entre iguais: contidos relacionados coa etiqueta dixital. Este respecto e a cooperación entre iguais serán fundamentais no traballo en equipo no desenvolvemento de proxectos.

## 7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Saídas didácticas relacionadas coa materia.	Saídas didácticas relacionadas coa materia.	X	X	X

### Observacións:

Calquera actividade complementaria proposta deberá axudar a reforzar os contidos desenvolvidos nas distintas unidades didácticas do curso.  
 Asemade, cada actividade contará coa aprobación e apoio do Equipo Directivo do centro.  
 A actividade proposta e a visita a Fundación TIC de Lugo onde explican todo o proceso de elaboración dun programa de televisión onde os alumnos participan en dito programa. Esta visita farase na 2ª ou 3ª avaliación unha xornada lectiva en horario de mañá.  
 Charlas ou calquer outra actividade que poida resultar de interese ao longo do curso en función das propostas que vaíamos recibindo. De feito trala oferta da Escola de Telecomunicacións da Universidade de Vigo solicitamos que impartan a este nivel educativo tres charlas: Intelixencia artificial e as súas aplicacións, Drons, imaxe aérea e imaxe satélite e O teu algoritmo e ti...

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

Indicadores de logro
Metodoloxía empregada
A selección e temporalización de contidos foi axeitada.
Facilitáronse ao alumnado estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, búsqueda de información crítica, redacción de documentación técnica....

As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
Os criterios de avaliación e calificación foron claros e rigurosos e permitiron un seguemento do progreso do alumnado.
Facilitouse ao alumnado e as familias o coñecemento dos criterios de avaliación e calificación de cada unidade didáctica, ao comezo da mesma.
Proporcionouse ao alumnado información sobre o seu progreso e calificacións.
Proporcionáronse actividades e procedementos para que o alumnado fose recuperando as partes non superadas da materia.
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
Medidas de atención á diversidade
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender ás necesidades de todo o alumnado.
Clima de traballo na aula
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
Existiu coordinación entre os distintos profesores/as.

#### **Descrición:**

Farase un seguimento da relación de elementos de avaliación do proceso de ensino e a práctica docente que se indican.

Nas reunións de departamento, utilizaranse táboas de cotexo baseadas nos indicadores de logro para obter a información.

A retroalimentación co alumnado farase a través de cuestionarios na aula virtual do centro.

#### **8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora**

Farase un seguimento da relación de elementos de avaliación do proceso de ensino e a práctica docente que se indican.

Nas reunións de departamento, utilizaranse táboas de cotexo baseadas nos indicadores de logro para obter a información.

A retroalimentación co alumnado farase a través de cuestionarios na aula virtual do centro.

## 9. Outros apartados