

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15027903	IES Eduardo Blanco Amor	Culleredo	2023/2024

## Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obligatoria	Educación Dixital	3º ESO	3	105

## Réxime

Réxime xeral-ordinario

<b>Contido</b>	<b>Páxina</b>
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	4
4.1. Concrecións metodolóxicas	6
4.2. Materiais e recursos didácticos	7
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	7
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	7
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	8
6. Medidas de atención á diversidade	9
7.1. Concreción dos elementos transversais	9
7.2. Actividades complementarias	10
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	11
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	12
9. Outros apartados	12

## 1. Introducción

A educación dixital desenvolve un papel fundamental na sociedade actual porque proporciona un conxunto de coñecementos e de técnicas que permiten satisfacer as necesidades individuais e colectivas. Neste sentido, esta materia achégalle ao currículo a capacidade de analizar e redeseñar a relación entre os dispositivos tecnolóxicos e as necesidades sociais. Na resolución de problemas con ferramentas dixitais conxúganse, ademais da innovación, elementos como o traballo en equipo ou o carácter emprendedor, que son imprescindibles para formar unha cidadanía autónoma e competente. Ademais, o coñecemento das tecnoloxías da información proporciona unha imprescindible perspectiva científico-tecnolóxica sobre a necesidade de construír unha sociedade formada por unha cidadanía crítica con respecto ao que acontece arredor dela.

Como noutras materias que tratan aspectos tecnolóxicos, nesta intégranse coñecementos de carácter matemático e científico, ademais de que é frecuente que as ferramentas dixitais se utilicen para resolver problemas específicos doutras disciplinas. Polo tanto, un enfoque interdisciplinar favorecerá a conexión con outras materias e mesmo con diversos temas de actualidade.

Esta materia ofrece un inmenso potencial para axudar a comprender o contorno social e para desenvolver un conxunto de competencias relacionadas tanto co contexto profesional como coas formas que a participación cidadá está a adoptar no contexto da dixitalización e que afectan por igual os ámbitos social e do desenvolvemento persoal.

## 2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Utilizar dispositivos dixitais, identificando os elementos que os compoñen e a súa función no conxunto, configurando as súas características en función das necesidades persoais e mediante diferentes medios dixitais para poder organizar a información dun xeito eficaz.				2			3	
OBX2 - Organizar, deseñar e producir información dixital de forma individual e colectiva utilizando as ferramentas máis adecuadas para a súa publicación e difusión facendo un uso responsable e ético das tecnoloxías aplicadas.	3	2-3	4	1-2-3	3-4	1-2-3-4	3	4
OBX3 - Desenvolver algoritmos e aplicacións informáticas en distintas contornas, aplicando os principios do pensamento computacional para crear solucións a problemas concretos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.				5	5			
OBX4 - Xestionar e protexer a pegada dixital aplicando medidas preventivas para identificar e reaccionar ante riscos e ameazas ao benestar persoal, facendo un uso responsable e ético da información e a comunicación dixital.	2	3	5	3-4	1-2-5	2-3	1	

### Descrición:

### 3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Revista dixital accesible e de lectura fácil	<p>O alumnado levará a cabo un proxecto interdisciplinario que inclúe o uso das TIC e tarefas de investigación, interactivas, comunicativas, colaborativas e creativas na procura das capacidades do século XXI no alumnado.</p> <p>O proxecto consiste na creación dunha revista dixital coas condicionantes de "lectura fácil" e de "accesibilidade".</p> <p>Decidirán, en consenso, as diferentes seccións e temáticas das mesmas.</p> <p>Indagarán sobre as diferentes tarefas dun equipo de redacción e terán que coordinarse para facelo de xeito cooperativo. Co fin de que o produto final sexa funcional e significativo, promocionarán e compartirán as edicións dixitais a toda a comunidade educativa.</p> <p>No marco dun proxecto educativo de centro de aprendizaxe-servizo en colaboración cos centros de maiores, residencial privado e de día público, do concello, será tamén o canal de difusión das experiencias realizadas nel así como ser un servizo que mellore a calidade de vida dos nosos maiores.</p>	100	105	X	X	X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Revista dixital accesible e de lectura fácil	105

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	TI	100
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.		
CA1.3 - Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.	Organizar a información utilizando diferentes medios dixitais.		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Crear contidos dixitais de forma individual ou colectiva de maneira creativa.		
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Interactuar en plataformas dixitais cunha actitude participativa.		
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	Comprender os diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.		
CA3.2 - Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, cunha actitude creativa.		
CA4.1 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet, configurando as condicións de privacidade das redes sociais e en espazos virtuais de traballo.	Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet, configurando as condicións de privacidade dos espazos virtuais de traballo.		
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.		
CA4.3 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións e valorando o benestar persoal e colectivo.	Identificar situacións que representan unha ameaza na rede valorando o benestar persoal e colectivo.		
CA4.4 - Valorar a importancia da protección dos dereitos de autoría, utilizando aplicacións, datos e creacións dixitais de terceiros de xeito ético, respectando as licenzas de utilización.	Valorar a importancia da protección dos dereitos de autoría utilizando creacións dixitais de terceiros respectando as súas licenzas.		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arquitectura de computadores: elementos, montaxe e configuración.</li> <li>- Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización.</li> <li>- Almacenamento da información: operacións básicas de organización e copias de seguridade.</li> <li>- Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital.</li> <li>- Procesos de produción de documentos con aplicacións ofimáticas e de deseño gráfico. Maquetación, aplicación de estilos e formatos. Índices interactivos. Importación de imaxes e gráficos.</li> <li>- Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos.</li> <li>- Tratamento básico da imaxe dixital.</li> <li>- Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia.</li> <li>- Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.</li> <li>- Utilización de estruturas básicas de programación.</li> </ul>

## Contidos

- Uso de datos. Constantes e variables.
- Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para computadores e/ou dispositivos móbiles mediante contornas de programación gráfica.
- Seguridade de dispositivos. Xestión de contrasinais.
- Recursos para a protección da información e datos persoais, da identidade e dos contidos dixitais. Configuración en espazos virtuais de traballo.
- Seguridade na saúde física e mental: aplicacións ou medidas que deben adoptarse fronte aos riscos e ameazas ao benestar persoal. Opcións de resposta. Situacións de violencia e de risco na Rede.
- Uso de recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.

### 4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia debe afrontarse cunha metodoloxía eminentemente práctica e cun enfoque competencial do currículo que potencie a aprendizaxe significativa do alumnado. Utilizarase unha metodoloxía activa con traballos prácticos, para coñecer e configurar os distintos dispositivos dixitais de uso cotián, que permitan mellorar as destrezas para escoller e utilizar as ferramentas máis axeitadas para producir documentos dixitais de diversos tipos e sempre respectando as licenzas e dereitos de autor.

O eixe vertebrador será a realización do proxecto dixital con metodoloxías que fomenten a resolución colaborativa e creativa de problemas, reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade, promovendo a participación do alumnado cunha visión integral da disciplina.

Durante a realización do proxecto, o alumnado terá a oportunidade de levar a cabo determinadas tarefas mentres explora, descobre, experimenta, aplica e reflexiona sobre o que fai, o que favorecerá a súa implicación no proceso de aprendizaxe e fará que este sexa máis significativo e duradeiro.

A creación de aplicacións sinxelas relacionadas co proxecto de curso afondarán no coñecemento do pensamento computacional.

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.

Promoverase a participación do alumnado, resaltando o traballo colectivo como forma de afrontar os desafíos e os retos que propón a nosa sociedade para reducir as fendas dixital e de xénero, prestando especial atención á desaparición de estereotipos que dificultan a adquisición de competencias en condicións de igualdade.

Utilizaranse estratexias que promovan un uso eficiente, seguro e ético de diferentes aplicacións dixitais para diversas funcións como o deseño, a simulación e a comunicación e difusión de ideas ou solucións.

Utilizaranse distintos métodos que teñan en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe e a diversidade do alumnado, que favorezan a capacidade de aprender por si mesmos e que promovan o traballo en equipo, guiando o alumnado desde proxectos sinxelos ata proxectos máis complexos que permitan o seu logro e satisfacción por parte do devandito alumnado poñendo en práctica, se fose necesario, mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten dificultades.

## 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, ...). En todo caso e salvo que non sexa posible, utilizarase software libre.
Materiais e recursos de creación propia e recursos educativos abertos.
Aula virtual do centro.

## 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Realizaranse unhas tarefas ao comezo de curso para avaliar os coñecementos básicos relacionados coa competencia dixital.

## 5.2. Criterios de cualificación e recuperación

### Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	100	100
Táboa de indicadores	100	100

### Criterios de cualificación:

#### CONCRECIÓN DOS PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

O Procedemento de Avaliación do grao de consecución de todos os criterios de avaliación consistirá na Análise de Producións do alumnado.

Os instrumentos a empregar na análise de producións axustaranse ao tipo de tarefa, actividade ou proxecto. Consistirán na aplicación de escalas de observación numéricas a producións escritas e gráficas, tanto analóxicas como dixitais, producións audiovisuais, exposicións públicas, investigacións, comunicacións e difusión do traballo realizado, manexo dos espazos e ferramentas académicas, tanto físicas como virtuais, colaboración no traballo en equipo, etcétera.

#### CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Cada produción do alumno ten asignada una valoración en puntos, segundo a súa dificultade e/ou extensión, así como a repartición dos mesmos segundo os criterios de cualificación reflectidos na descrición da proposta de cada unha delas.

A cualificación de cada unha das 3 avaliacións do curso, a terceira avaliación coincide coa avaliación final, virá dada pola porcentaxe das cualificacións obtidas respecto do total das tarefas propostas dende o comezo do curso ata ese momento. Por exemplo, a cualificación nun determinado momento no que o alumnado acadase 800 puntos dun total de 1000 puntos posibles (polo valor das propostas realizadas ata ese momento dende o comezo do curso) sería de 8.

Para o cálculo do redondeo aplicaranse as seguintes regras, decimal a decimal ata chegar ao número enteiro, entre 1 e 10, que figurará no boletín de notas do alumnado:

Regra 1: se a última cifra do número que queremos redondear é menor que 5, deixaremos sen modificar o último dígito. Por exemplo: 5,554 sería 5,55.

Regra 2: se a última cifra do número que queremos redondear é igual ou maior que 5, aumentarase o valor ata o seguinte número máis próximo. Por exemplo: 5,55 sería 5,6.

### **Criterios de recuperación:**

Ao longo do curso, o profesorado concretará aqueles traballos e tarefas, que non superou no seu momento, que o alumnado poderá entregar de novo dentro dun prazo establecido para recuperalos.

Establécense dous períodos de recuperación xerais: o primeiro entre o remate da primeira avaliación e fin de ano, e o segundo entre o remate da segunda avaliación e o remate das vacacións de Semana Santa. En ámbolos casos, o alumnado conta coa axuda do profesorado nas sesións presenciais e por correo electrónico nos períodos vacacionais. Todo iso, a maiores da retroalimentación habitual posterior a cada entrega. En calquera caso, e coa anticipación debida antes da realización da avaliación final, o profesorado analizará a consecución de obxectivos por parte do alumnado co fin de determinar a necesidade ou non dunha intervención encamiñada á superación do curso por parte do alumnado.

De xeito puntual e para situacións excepcionais como puideran ser unha incorporación tardía ou baixas por enfermidade, por exemplo, o profesorado propondrá aqueles traballos e tarefas, non realizadas ou non superadas, no momento que considere máis oportuno para o alumnado co obxectivo de que este acade os criterios de cualificación que lle permitan superar a materia antes da avaliación final.

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

O alumnado que teña a materia de Educación Dixital de 3º ESO pendente de superar, ao non tela superado en anos anteriores, deberá realizar as seguintes actividades:

- Realización e entrega periódica, a través do curso virtual específico, de actividades relativas ao curso.
- Todas as producións serán cualificadas segundo a extensión e/ou dificultade ata un máximo de 100 puntos. O seu repartimento figurará en cada un das descricións das actividades propostas.
- Para o cálculo da cualificación da materia pendente seguirase o mesmo procedemento que no curso ordinario.
- No caso de que o alumno ou alumna non supere a materia deste xeito poderá realizar unha proba escrita final en data por definir. Esta proba abranguerá os contidos de toda a materia. En tal caso, darase por superada a materia nesta proba cando a cualificación sexa igual ou superior a 5.
- A recuperación será coordinada pola xefatura de departamento. O profesor/a que lle imparte clase no curso onde estea matriculado, fará un seguimento do traballo do alumno/a. No caso de que non estea a cursar ningunha materia do departamento, será o xefe ou xefa de departamento quen faga o seguimento.



## 6. Medidas de atención á diversidade

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

- Aplicación dos protocolos educativos específicos (TEA, TDAH, etc.) ao alumnado que o requira.
- Adecuación da organización e xestión da aula ás características do alumnado.
- Adaptación dos tempos, instrumentos ou procedementos de Avaliación
- Desdoblamento de grupos
- Reforzo educativo e apoio con profesorado do departamento
- Programas de enriquecemento curricular (a.a.c.c.)
- Adaptacións curriculares

No caso do alumnado que permaneza un ano máis no mesmo curso, seguiranse o establecido no plan específico personalizado elaborado polo equipo docente baixo a coordinación do profesorado titor.

### 7.1. Concreción dos elementos transversais

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

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: deseño e presentación dos traballos e 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: 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.
Saída didáctica relacionada co proxecto de centro.	O centro educativo comeza neste curso académico un proxecto de aprendizaxe-servizo interxeracional en colaboración coas residencias de maiores do concello.		X	X

### Observacións:

- Obxectivos:

Coñecer a problemática asociada á vellez e propor solucións tecnolóxicas que melloren a calidade de vida cotiá.

- Profesorado:

O da materia.

- Alumnado participante:

Na aula, todo o alumnado da materia.

Na visita aos centros de maiores, unha representación que transmita bidireccionalmente as necesidades e solucións.

- Datas:

Terceiro trimestre.

- Repercusións económicas:

Ao tratarse dun proxecto dixital non se contemplan gastos. De se producir algunha tirada en papel o custe sería a cargo do centro educativo.

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

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

### 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 os indicadores de logro para obter a información.

A retroalimentación co alumnado farase a través da aula virtual do centro.

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

O seguimento da programación realizarase periodicamente nas distintas reunións de departamento, e a través do apartado de "Seguimento" da aplicación Proens.

Comprobarase a correspondencia entre sesións previstas e realizadas e o grado de cumprimento do programado.

No caso de detectar problemas realizaranse as propostas de mellora e correccións necesarias.

Ao remate do curso realizarase unha avaliación da programación mediante unha táboa de cotexo, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

Na última semana do curso realizarase entre o alumnado unha avaliación da actividade docente, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

## **9. Outros apartados**