

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36011592	IES Santa Irene	Vigo	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.	4	116

## 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	9
4.2. Materiais e recursos didácticos	10
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	10
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	10
6. Medidas de atención á diversidade	11
7.1. Concreción dos elementos transversais	12
7.2. Actividades complementarias	13
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	13
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	14
9. Outros apartados	15

## 1. Introducción

Esta programación didáctica contextualízase no IES Santa Irene, que se atopa na praza América da cidade de Vigo. A programación didáctica potenciará as liñas metodoloxías e os obxectivos pedagóxicos do PEC do centro en coherencia co desenvolvemento curricular da materia.

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 cívico, ético e respetuoso 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, potenciarase 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.

## 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

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
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	Redes informáticas e seguridade en sistemas informáticos e redes	Tipos de redes, protocolos seguros de interconexión, conectividade de redes locais de forma segura a internet, certificados dixitais, ciberseguridade e respecto do dereito de autoría.	20	15	X		
2	Proxecto dixital.	Deseño e desenvolvemento de aplicacións, e/ou deseño dunha oficina técnica, deseño da súa rede local, medidas de seguridade a adoptar nos sistemas informáticos e redes. Automatización do presuposto con macros.	20	25	X	X	X
3	Linguaxe HTML e CSS	Programación HTML e CSS	15	23		X	
4	Edición de imaxes fixas	Correccións e axustes nas imaxes dixitais fixas.	15	15		X	
5	Programación	Introducción a programación orientada a obxectos. Desenvolvemento de aplicacións.	15	23	X	X	X
6	Creación de contidos audiovisuais	Creación de vídeo con efectos dixitais.	15	15			X

**3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas**

UD	Título da UD	Duración
1	Redes informáticas e seguridade en sistemas informáticos e redes	15

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%

<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 ameazas na rede e as súas solucións	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 datos e pegada dixital configurando a privacidade		
CA5.3 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría	utilizar recursos dixitais respectando os dereitos de autoría e licenzas		
CA5.4 - Coñecer diferentes métodos de identificación persoal e certificación na rede.	Coñecer os métodos de identificación persoal		

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> <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>
2	Proxecto dixital.	25

<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.	Diseñar e 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		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
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		
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 con folla de cálculo		
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 e plataformas de aprendizaxe colaborativa		
CA3.1 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles ou web dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores		
CA3.2 - Utilizar contornas de programación para deseñar programas que resolvan problemas concretos.	Utilizar contornas de programación para deseñar programas que resolvan problemas concretos		
CA3.3 - Utilizar plataformas de desenvolvemento colaborativo de software.	Utilizar plataformas de desenvolvemento colaborativo de software		
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede		
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		

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

<b>Contidos</b>
<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> <li>- Automatización do tratamento de datos con folla de cálculo e/ou bases de datos: creación de macros e/ou aplicacións para resolver problemas reais.</li> <li>- Ferramentas de interacción virtual para a aprendizaxe na rede.</li> <li>- Desenvolvemento de aplicacións para ordenadores, dispositivos móbiles e/ou webs.</li> <li>- Uso básico dunha contorna de desenvolvemento: edición de programas e xeración de executables.</li> </ul>

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

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
3	Linguaxe HTML e CSS	23

<b>Craterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.1 - Analizar e comprender a estrutura dunha contorna web respectando a autoría.	Analizar e 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 e plataformas de aprendizaxe colaborativa		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análise de estruturas básicas da linguaxe HTML e CSS. Configuración e adaptación dunha web ou blog.</li> <li>- Ferramentas de interacción virtual para a aprendizaxe na rede.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
4	Edición de imaxes fixas	15

<b>Craterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
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 e plataformas de aprendizaxe colaborativa,	TI	100
CA4.1 - Captar e corrixir imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Captar e corrixir imaxes fixas empregando técnicas de xeración		

<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 e utilizar os recursos expresivos utilizados nas producións audiovisuais		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ferramentas de interacción virtual para a aprendizaxe na rede.</li> <li>- Axustes da imaxe fixa: balance de brancos, contraste, brillo e saturación. Corrección de cor. Correccións perspectivas.</li> <li>- Conceptos espaciais da imaxe: posta en escena, campo e fóra de campo.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
5	Programación	23

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

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



UD	Título da UD	Duración
6	Creación de contidos audiovisuais	15

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital	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 e plataformas de aprendizaxe colaborativa		
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 aplicando técnicas de captación de imaxes fotográficas, de vídeo e son		
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		
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 e integrar unha composición de efectos visuais (VFX) a través de técnicas dixitais no proceso de posprodución		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación de información e de contidos dixitais en diferentes plataformas.</li> <li>- Ferramentas de interacción virtual para a aprendizaxe na rede.</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> <li>- Realización de efectos visuais (VFX) na edición de vídeo.</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. A profesora 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 persoa como da información e dos equipos cos que traballa. Realizarase un proxecto dixital baseado 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 traballos 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.

## 4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Ordenador persoal con conexión a Internet.
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 didácticos dixitais de creación propia e recursos educativos abertos.
Proxector, encerado tradicional e/ou dixital.
Carpeta do alumno ou alumna, e conta na plataforma colaborativa do centro.
Aula virtual do centro.

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

## 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Ao inicio do curso realizarase unha pequena avaliación inicial sobre os coñecementos básicos relacionados coa materia para valorar o punto de partida. O obxectivo é identificar en qué criterios de avaliación existen dificultades no conxunto do grupo ou en determinados alumnos e alumnas. Se houbese consideracións a ter en conta para o desenvolvemento da programación didáctica, estas quedarán reflectidas no libro de actas do departamento de tecnoloxía.

## 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	Total
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
<b>Táboa de indicadores</b>	100	100	100	100	100	100	<b>100</b>

### **Criterios de cualificación:**

A cualificación expresarase con valores numéricos enteiros comprendidos entre 0 e 10. Serán positivas as cualificacións iguais ou superiores a 5. Aplicarase o redondeo en caso de equidistancia ao enteiro superior.

Avaliación parcial:

A cualificación obtense coa media aritmética das unidades didácticas de cada avaliación. No caso de que se recorra a realización de algún cuestionario ou proba de carácter máis teórico éste terá un peso do 30% sendo un 70% o peso dos traballos prácticos.

Avaliación final ordinaria:

A cualificación final obtense como a media aritmética das tres avaliacións.

Avaliación extraordinaria:

O alumnado que non supere a materia realizará unha proba escrita extraordinaria nas datas que se determinen no mes de xuño sobre todas as unidades didácticas do curso. A cualificación final da avaliación extraordinaria será a nota obtida na proba escrita extraordinaria.

Se houber algunha modificación nos criterios de cualificación debido ao desenvolvemento da programación didáctica, estas quedarán reflectidas no libro de actas do departamento de tecnoloxía.

### **Criterios de recuperación:**

Ao finalizar cada unidade didáctica informarase ao alumnado dos aspectos negativos da súa avaliación, indicándolle como os deberán superar. O sistema de recuperación proposto dependerá do tipo de criterios de avaliación non superados.

- As probas escritas recuperaranse en avaliacións sucesivas, agás se ocorrese na 3a avaliación, neste caso a súa recuperación terá lugar antes da avaliación. O profesorado poderá decidir a realización das probas escritas de recuperación na propia avaliación.

- A parte práctica da materia recuperarase en avaliacións sucesivas mediante unha proba escrita sobre os criterios de avaliación e contidos da unidade, agás se ocorrese na 3a avaliación, neste caso a súa recuperación terá lugar antes da avaliación. O profesorado poderá decidir outro instrumento de avaliación distinto para a parte práctica.

O resto de alumnado con probas escritas superadas pode presentarse ás probas escritas de recuperación de forma voluntaria se desexa subir a súa nota. 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 para preparar dita proba.

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

O tratamento á diversidade recóllese nesta programación de diferentes formas:

1. A mellor estratexia para a integración do alumnado con necesidades educativas especiais ou con determinados problemas de aprendizaxe é implicalos nas mesmas tarefas co resto do grupo, con distintos métodos de apoio e esixencia. O tratamento en "espiral" ofrece a posibilidade de retomar un contido non asimilado nun momento posterior de traballo, co cal evitamos a paralización do proceso de aprendizaxe de dito sector, con exercicios repetitivos que soen incidir negativamente no nivel de motivación.

2. Esta posibilidade de distinto nivel de profundización en moitas das actividades propostas, permitirán atender demandas de carácter máis profundo por parte de aqueles alumnos e alumnas con niveis de partida máis avanzados ou cun interese maior sobre o tema estudado.

3. A formación de grupos heteroxéneos para a realización dos proxectos fomenta as relacións sociais entre o alumnado e a formación ou asentamento dunha maior cultura social e cívica. Ademais, hai tarefas individuais nas que interactúan a través dos espazos virtuais de comunicación e das plataformas de aprendizaxe colaborativa.

## 7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
ET.1 - ET 1. A comprensión de lectura	X	X	X	X	X	X
ET.2 - ET 2. A expresión oral e escrita	X	X				X
ET.3 - ET 3. A comunicación audiovisual		X		X		X
ET.4 - ET 4. A competencia dixital	X	X	X	X	X	X
ET.5 - ET 5. O emprendemento social e empresarial		X				
ET.6 - ET 6. O espírito crítico e científico	X	X			X	X
ET.7 - ET 7. A igualdade de xénero		X		X	X	X
ET.8 - ET 8. A creatividade	X	X		X	X	X
ET.9 - ET 9. O respecto mutuo e a cooperación entre iguais		X		X	X	X
ET.10 - ET 10. A formación estética	X	X				X
ET.11 - ET 11. A educación emocional e en valores	X	X				X
ET.12 - ET 12. A educación para a saúde	X	X				
ET.13 - ET 13. A educación para a sustentabilidade e o consumo responsable	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.
Visita a centro tecnolóxico de investigación	visita para coñecer os proxectos máis interesantes nos que se está a investigar nun centro de investigación da comunidade.	X		
Visibilidade e difusión das mellores actividades audiovisuais na contorna.	Publicaránse as mellores producións audiovisuais na web do centro ou noutra canle para a súa visibilidade na contorna.			X

### Observacións:

Calquera actividade complementaria proposta deberá axudar a reforzar os contidos desdenvolidos nas distintas unidades didácticas do curso.  
 Cada actividade contará coa aprobación e apoio do Equipo Directivo do centro.  
 Para cada actividade complementaria indicaranse as seguintes características:

- Obxectivos.
- Profesorado responsable.
- Alumnado participante.
- Datas e lugar de celebración.
- Repercusións económicas.

## 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.

Os criterios de avaliación e calificación foron claros e rigurosos e permitiron un seguemento do progreso do 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.
<b>Metodoloxía empregada</b>
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.
<b>Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos</b>
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.
<b>Medidas de atención á diversidade</b>
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender ás necesidades de todo o alumnado.
<b>Clima de traballo na aula</b>
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
<b>Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais</b>
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 a través de táboas de cotexo de forma trimestral. Esta valoración quedará reflectida na memoria final do curso.

Cada docente fará a retroalimentación co alumnado.

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

Indicadores empregados para o seguimento, avaliación e propostas de mellora:

- Resultados académicos.
- Adecuación dos contidos e unidades á temporalización da programación.
- Valoración do emprego dos materiais e recursos didácticos.
- Consecución dos obxectivos e criterios de avaliación.
- Valoración dos procedementos de avaliación.
- Propostas de mellora (recolleranse na memoria final).

Esta valoración quedará reflectida no libro de actas do departamento de forma trimestral e na memoria final do curso.

Ao finalizar cada avaliación cubrirase unha rúbrica sobre estes indicadores.

## 9. Outros apartados