

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36020261	IES Plurilingüe Terra de Turonio	Gondomar	2023/2024

Área/materia/ámbito

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

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	3
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	4
4.1. Concrecións metodolóxicas	7
4.2. Materiais e recursos didácticos	7
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	7
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	8
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	9
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	9
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	10
9. Outros apartados	10

1. Introducción

Esta programación didáctica corresponde á materia EDUCACIÓN DIXITAL de 3º da ESO regulada porlo DECRETO 156/2022, do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo da educación secundaria obrigatoria na Comunidade Autónoma de Galicia.

O ámbito de aplicación será a materia de EDUCACIÓN DIXITAL de 3º da ESO impartida no IES TERRA DE TURONIO de Gondomar.

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	Dispositivos dixitais e sistemas operativos	a)Arquitectura de computadores: elementos, montaxe e configuración.	25	27	X	X	X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Dispositivos dixitais e sistemas operativos	b) Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización. c) Almacenamento da información: operacións básicas de organización e copias de seguridade.	25	27	X	X	X
2	Creación e edición de información e contidos dixitais	a) Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. b) 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. c) Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos. d) Tratamento básico da imaxe dixital. e) Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia. f) Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.	25	26	X	X	X
3	Pensamento computacional	a) Utilización de estruturas básicas de programación. b) Uso de datos. Constantes e variables. c) Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para computadores e/ou dispositivos móbiles mediante contornas de programación gráfica.	25	26	X	X	X
4	Ética e seguridade dixital	a) Seguridade de dispositivos. Xestión de contrasinais. b) Recursos para a protección da información e datos persoais, da identidade e dos contidos dixitais. Configuración en espazos virtuais de traballo. c) 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. d) Uso de recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.	25	26	X	X	X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Dispositivos dixitais e sistemas operativos	27

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente	PE	100
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		
CA1.3 - Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Arquitectura de computadores: elementos, montaxe e configuración. - Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización. - Almacenamento da información: operacións básicas de organización e copias de seguridade.

UD	Título da UD	Duración
2	Creación e edición de información e contidos dixitais	26

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente	PE	100
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. - 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.

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos. - Tratamento básico da imaxe dixital. - Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia. - Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
3	Pensamento computacional	26

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente	PE	100
CA3.2 - Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de estruturas básicas de programación. - Uso de datos. Constantes e variables. - Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para computadores e/ou dispositivos móbiles mediante contornas de programación gráfica.

UD	Título da UD	Duración
4	Ética e seguridade dixital	26

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente	PE	100
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		
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.	Alcanzar un mínimo de 5 sobre 10 na proba escrita correspondente		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - 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

Clases expositivas
 Exercicios de exemplo
 Prácticas habituais
 Exercicios de prueba-error

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
a) Materiales publicados en la paxina de EDIXGAL da materia
b) Portátiles EDIXGAL das/dos alumnas/os;
) Ordenadores de sobremesa y proyector disponible no alula de informática.

a) Son materiales de EDUCACIÓN DIXITAL publicados en EDIXGAL
 b) Equipamiento informático utilizado por los alumnos/as
 c) Equipamiento informático utilizado por la profesora

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Valoración de los conocimientos previos referentes a los 4 bloques de esta 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	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	25	25	25	25	100
Proba escrita	100	100	100	100	100

Criterios de cualificación:

En cada evaluación el peso de las tareas realizadas en la nota de la evaluación será:
 50% Trabajos (NT) con contenido de los 4 bloques (nota mínima necesaria para aprobar 4 puntos)
 50% Examen (NE) escrito realizado en cada evaluación (nota mínima necesaria para aprobar 4 puntos)
 Obtenida la nota mínima necesaria en cada parte anterior (4) la nota de la evaluación se calculará de la siguiente forma: $NOTA = 0,5 * NT + 0,5 * NE$

Criterios de recuperación:

En el 2º e 3º Evaluación se harán ejercicios/trabajos/preguntas de exámenes como repaso/recuperación de los contenidos de los 4 bloques de evaluaciones anteriores. Lo que permitirá a los alumnas y alumnos, en su caso, recuperar las evaluaciones anteriores.

Además habrá una Prueba Final de Junio (PFJ) que se utilizará como recuperación/repaso de la materia dada de los 4 bloques durante el curso.

La nota de la Evaluación Final (NEF) de la materia de Educación Dixital será la obtenida de la forma siguiente que depende del caso dado:

a) Caso 1 con nota de la 3º evaluación igual o superior a 5 puntos.

En este caso la nota de la evaluación final se calculará así: $NEF = \text{Nota } 3^{\text{º}} \text{ evaluación} + 10\% \text{ PFJ}$. La Nota de la Evaluación Final en Educación Dixital será la nota de la 3º evaluación más el 10% de la nota obtenida en la Prueba Final de Junio.

a) Caso 2 con nota de la 3º evaluación menor de 5 puntos.

En este caso la La Nota Final en Educación Dixital se calcula sólo a partir de la nota obtenida en la Prueba Final de Junio (PFJ).

a.1) Nota PFJ igual o mayor de 5. En este caso la NEF de junio será de 5 puntos ($NEF=5$). En caso de haber obtenido en la prueba final de junio una nota superior o igual a 5 la nota de la evaluación final de junio será igual a 5.

a.2) Nota PFJ menor de 5. En este caso la NEF en la materia de Educación Dixital será igual a la nota obtenida en la PFJ ($NEF = \text{Nota PFJ}$). En caso de obtener en la Prueba Final de Junio una nota inferior a 5 la Nota de la Evaluación Final en Educación Dixital será igual al valor de la nota obtenida en la Prueba Final de Junio.

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

La prueba de recuperación de pendientes consistirá en tareas de repaso que deberá hacer/entregar la alumna/el alumno por cada trimestre. En mayo habrá una prueba de contenido similar al de las tareas de recuperación que permitirá a la alumna/alumna con la materia pendiente recuperar la materia de EDUCACIÓN DIXITAL de 3ºESO.

6. Medidas de atención á diversidade

Con alumnado de NEE se utilizarán procedementos de adaptación de la materia de EDUCACIÓN DIXITAL de 3ºESO, dicha adaptación consistirá en alguna o varias de las siguientes procedementos:

- 1) Adaptación de las pruebas/ejercicios.
- 2) Adaptación del sistema de evaluación de pruebas/ejercicios.
- 3) Adaptación del sistema de valoración del sistema de evaluación de pruebas/ejercicios.
- 4) Adaptación de los métodos de enseñanza.

En caso de utilizar alguna de estas medidas, en la evaluación de la materia figurará como refuerzo (amarillo) o rojo (adaptación curricular).

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4
ET.1 - Educación para la paz	X	X	X	X
ET.2 - Educación Ambiental	X	X	X	X
ET.3 - Educación do consumidor e usuario	X	X	X	X
ET.4 - Educación para a igualdade	X	X	X	X
ET.5 - Educación para a saúde	X	X	X	X
ET.6 - Educación moral e cívica	X	X	X	X

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Visitas/charlas	Las visitas/charlas estarán adaptadas al nivel y bloque de contenido de la materia	X	X	X

Observacións:

Las visitas/charlas, en su caso, serán programadas dentro de las actividades complementarias del centro.

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

Indicadores de logro
Metodoloxía empregada

Tívoise presente á diversidade en todas as tarefas.

Descrición:

As actividades realizadas axudan ó alumnado a comprender mellor os conceptos teóricos.
Os temas traballados no aula conseguiron despertar o interese do alumnado.
Realizáronse distintos tipos de actividades,
Houbo sempre material de reforzo e ampliación a disposición dos alumnos.
A duración das actividades foi suficiente para a súa elaboración e comprensión.
Informouse claramente das datas de entrega das tarefas.
Informouse claramente e con antelación suficiente das datas das probas escritas.
Tomáronse as medidas adecuadas para os alumnos con necesidades específicas de apoio educativo.
Os métodos de avaliación foron adecuados e sempre claros para os alumnos.
O ambiente na clase propiciou a realización de preguntas ó profesor e as súas explicacións.
Tívoise presente á diversidade en todas as tarefas.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

Al final de curso, y en función de:

- 1) Resultados obtendios por los alumnos
- 2) Problemas, dificultades en el proceso de aprendizaje de los alumnos/as.
- 3) Problemas surgidos en las actividades de enseñanza por parte del docente que ha impartido la materia.

Se tomarán las medidas necesarias para que el proceso de aprendizaje/enseñanza de la materia de EDUCACIÓN DIXITAL se mejore.

9. Outros apartados