

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36016681	IES Carlos Casares	Vigo	2025/2026

Área/materia/ámbito

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

Tipo de oferta
Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
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	7
4.2. Materiais e recursos didácticos	7
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	8
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	10
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a práctica docente cos seus indicadores de logro	11
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	12
9. Outros apartados	12

1. Introducción

Estrutúrase en catro bloques: Dispositivos dixitais e sistemas operativos, Creación e edición de información e contidos dixitais, Pensamento computacional e Ética e seguridade dixital.

Búscanse coñecementos e técnicas que permiten satisfacer as necesidades individuais e colectivas. Achégalle ao currículo a capacidade de analizar e redeseñar a relación entre os dispositivos tecnolóxicos e as necesidades sociais, esta materia ten dunha gran relevancia educativa. Na resolución de problemas con ferramentas dixitais conxúganse elementos como o traballo en equipo ou o carácter emprendedor. Ademais proporciona unha perspectiva científico-tecnolóxica.

O enfoque interdisciplinar favorecerá a conexión con outras materias e mesmo con diversos temas de actualidade. Intégranse coñecementos de carácter matemático e científico, ademais de que é frecuente que as ferramentas dixitais se utilicen para resolver problemas específicos doutras disciplinas. A comunicación lingüística desenvolverase na medida en que o alumnado adquira un vocabulario técnico preciso, elabore programas e documentos, explique conceptos ou elabore e expoña información. A competencia matemática e as competencias básicas en ciencia, tecnoloxía e enxeñaría poden alcanzarse configurando e administrando máquinas e sistemas operativos, aplicando técnicas de tratamento e almacenamento de datos ou asumindo hábitos seguros no contexto das redes de comunicación, competencias que tamén se favorecen analizando o funcionamento de programas, aplicacións e sistemas operativos, ou mediante a análise e a valoración das repercusións dos hábitos sociais na internet. A competencia dixital desenvolverase co emprego constante das ferramentas dixitais para procurar e almacenar información, obter e presentar datos, simular sistemas, así como na elaboración de programas ou utilidades informáticas que sirvan para resolver problemas. As competencias sociais e cidadá alcanzaranse procurando que o alumnado traballe en equipo, interactúe con outras persoas, e respecte a diversidade e as normas, reflexionando sobre a súa pegada dixital e analizando a interacción entre o desenvolvemento da dixitalización e os cambios socioeconómicos e culturais que produce. O sentido de iniciativa e espírito emprendedor conséguense nesta materia a través do deseño, da planificación e da xestión de proxectos informáticos sinxelos, ao transformar as ideas propias en programas ou en documentos. A conciencia e as expresións culturais reflíctense na análise da influencia dos fitos técnicos da dixitalización en distintas culturas e no seu desenvolvemento e progreso .

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			

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
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	Tratase a arquitectuta de computadores, os sistemas operativos e o almacenamiento da información.	20	20	X	X	X
2	Creación e edición de información e contidos dixitais	Desde o estudio dos dormatos de arquivos, aplicacións ofimáticas, maquetación, tratamento de imaxes, presentacións e traballos colaborativos en rede vinculando todo o anterior.	30	35	X	X	X
3	Pensamento computacional	Resolución de problemas construindo algoritmos, expresados como fuxogramas, e programados en entornos gráficos.	30	35	X	X	X
4	Ética e seguridade dixital	Trátase a configuración dos dispositivos e contornas virtuais para garantir a seguridade da información e dos datos persoais, o uso dos recursos e as súas licenzas.	20	15	X	X	X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Dispositivos dixitais e sistemas operativos	20

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

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

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

Contidos
- 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	35

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.	Manexo básico de aplicacións ofimáticas e de procesamento de imaxes e maquetación.	TI	100
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Creación básica de contidos en rede.		

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

Contidos
- 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. - 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	35

Cráterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	Facer fluxogramas e pseudocódigo de problemas sinxelos.	TI	100
CA3.2 - Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Programación básica en diferentes entornos		

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

Contidos
- 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	15

Cráterios 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.	Configurar de xeito seguro as redes sociais.	TI	100
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	Aprender a xestionar contrasinais cunha aplicación.		
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.	Coñecer os ataques que se poden sufrir na rede e como reaccionar.		
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.	Aprender os diferentes tipos de licenzas e dereitos .		

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

Contidos

Contidos

- 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

O uso de distintos métodos que teñan en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe do alumnado, favorezan a capacidade de aprender por si mesmos e promovan o traballo en equipo con perspectiva de xénero, mediante a realización de tarefas prácticas ou mediante retos aos cales o alumnado ten que atoparles unha solución

A realización de proxectos significativos para o alumnado e a resolución colaborativa de problemas, reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade, promovendo a participación do alumnado cunha visión integral da disciplina e reducindo a fenda dixital e de xénero en condicións de igualdade ao longo de toda a etapa.

A énfase na atención á diversidade do alumnado, na atención individualizada, na prevención das dificultades de aprendizaxe e na posta en práctica de mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten estas dificultades, aproveitando os recursos dixitais de xeito que favorezan a aprendizaxe persoal dese alumnado.

O uso de estratexias para traballar transversalmente a comprensión lectora, a expresión oral e escrita, a comunicación audiovisual, a competencia dixital, o fomento da creatividade, do espírito científico e do emprendemento..

O uso de metodoloxías activas con traballos prácticos, para coñecer e configurar os distintos dispositivos dixitais de uso cotián.

O uso de métodos procedementais no desenvolvemento de proxectos que integren varios bloques de contidos e que conduzan á adquisición de coñecementos, destrezas e actitudes dixitais por parte do alumnado.

A realización de proxectos creativos 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 desenvolvemento de proxectos que teñan por obxectivo a creación de aplicacións sinxelas que resolvan problemas, aprofundando no coñecemento do pensamento computación.

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

O uso responsable, seguro e ético das tecnoloxías dixitais para aprender ao longo da vida e reflexionar de forma crítica sobre a sociedade dixital para afrontar situacións e problemas actuais atendendo á diversidade e sen prexuízos de diferentes razas, linguas, sexos, ideas políticas, relixións etc

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Aulas de informática
Espacios virtuais e redes sociais
Aula virtual
Taller de tecnoloxía

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Un cuestionario por competencias na aula virtual.

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.	20	30	30	20	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100	100

Criterios de cualificación:

A cualificación de cada unha das 3 avaliacións do curso, virá dada pola media ponderada das cualificacións das unidades didácticas desenvolvidas na avaliación. A ponderación establecerase en base aos pesos outorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación. A cualificación final do curso virá dada pola media ponderada das cualificacións de cada unha das 3 avaliacións do curso. A ponderación establecerase en base aos pesos outorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación. A nota final do curso será a media aritmética das tres avaliacións: $NOTA\ FINAL = (1^{a}aval + 2^{a}aval + 3^{a}aval)/3$

Criterios de recuperación:

De cada proba obxectiva realizarase unha segunda de recuperación. A realización da proba de recuperación será obrigatoria para o alumnado que obteña unha cualificación inferior ao 50% do máximo na primeira proba, o resto do alumnado poderá realizala de xeito voluntario. A cualificación final de cada proba corresponderá á maior das obtidas en cada unha das oportunidades.

Ao longo do curso, o profesorado levará a cabo actividades de reforzo e recuperación para o alumnado que non superou algunha avaliación e concretará aqueles traballos e tarefas que o alumnado poderá entregar de novo, dentro dun prazo establecido, para recuperalos. As avaliacións pendentes serán recuperadas mediante as actividades de dito período ou nunha proba que indique o profesorado.

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

O profesor/a que imparta a materia en 3ºESO fará o seguimento do traballo do alumno/a e o xefe de departamento coordinará a recuperación de todo o alumnado.

Para isto habilitarase un curso na aula virtual onde o alumnado disporá da información da recuperación da materia, poderá presentar os traballos solicitados e comunicarse co profesorado a través da mensaxería.

O alumnado que teña a materia de Educación Dixital de 3º ESO pendente deberá realizar as seguintes actividades:

- Realización e entrega periódica, de actividades relativas ás unidades didácticas deste curso.
- Faranse tres probas parciais, unha por avaliación en datas por definir. As datas definitivas serán publicadas coa suficiente antelación. Ademais haberá unha proba final.
- Distribúese a materia do curso en tres partes, unha para cada proba parcial.
- Todas as probas serán cualificadas sobre un baremo de dez puntos.
- Para o cálculo da cualificación da materia pendente, terase a seguinte consideración:

Media aritmética das probas parciais 70% da cualificación.

Actividades realizadas ao longo do curso 30% da cualificación.

- No caso de que o alumno ou alumna non supere a materia deste xeito poderá realizar unha proba 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.

Esta materia ten continuidade en 4ºESO como materia optativa Dixitalización, polo que en caso de que o alumnado escolla esta materia de 4ºESO, queda a consideración do profesorado da materia de 4ºESO, en coordinación co xefe de departamento e o profesorado da materia de 3ºESO, a consideración das unidades didácticas deste curso a traballar e as que poden ser consideradas superadas ao superar o alumnado as unidades de 4ºESO que amplían contidos de 3ºESO.

6. Medidas de atención á diversidade

Entre outras, contémpanse 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
- Desdobramento 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 tutor.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4
ET.1 - Compresión lectora	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X	X	X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual	X	X	X	X
ET.4 - Competencia dixital	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
ET.7 - Educación emocional e en valores	X	X	X	X
ET.8 - Igualdade de xénero	X	X	X	X
ET.9 - Creatividade	X	X	X	X
ET.10 - Educación para a saúde	X	X	X	X
ET.11 - Formación estética	X	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4
ET.12 - Educación para a sustentabilidade e consumo responsable	X	X	X	X
ET.13 - Respeto mútuo e cooperación entre iguais	X	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 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 traballárase 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 sustentabilidade e o consumo responsable: contidos sobre tecnoloxía sostible, respecto pola propiedade intelectual na elaboración de contidos e aplicación de criterios de sustentabilidade.

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.
Saídas didácticas relacionadas coa materia.	Saídas didácticas relacionadas coa materia.	X	X	X
Charlas ou conferencias relacionadas ca materia	Charlas ou conferencias relacionadas ca 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.

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
A secuenciación e temporalización dos contidos foi axeitada
As actividades complementarias cumpren cos obxectivos
Proporcionaronse as tarefas e procedementos para ir recuperando as partes pendentes da materia
Metodoloxía empregada
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado
facilitáronse ao alumnado estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, búsqueda de información crítica, redacción de documentación técnica...
As actividades propostas foron variadas para favorecer o desenvolvemento
Os criterios de avaliación e cualificación cumpren o seu cometido
Proporcionouse ao alumnado información do seu progreso.
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 a diversidade foron axeitadas para satisfacer as necesidades de todo o alumnado
Clima de traballo na aula
O ambiente da clase foi axeitado e productivo
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
Facilitáronse as familias e alumnado os criterios de avaliación e cualificación.

Descrición:

Os criterios para o indicador obxectivos son:

1. Excelente: Acádanse os obxectivos plenamente.
2. Satisfactorio: Acádanse os obxectivos no marco dos mínimos exixibles.
3. Insuficiente: Non se acadan os obxectivos.

Os criterios para o indicador contidos son:

1. Excelente: Os contidos son os precisos para as competencias a desenrolar.
2. Satisfactorio: Os contidos adáptanse as competencias no marco dos mínimos exixibles.
3. Insuficiente: Non os contidos adecuados os obxectivos en relación as competencias.

Os criterios para o indicador criterios de avaliación:

1. Excelente: Perfectamente aliñados cos obxectivos, o alumno autorregúlase con eles.
2. Satisfactorio: Aliñamento suficiente para os mínimos exixibles.
3. Insuficiente: Mal aliñados, o alumno non pode tomar decisións axeitadas por falta de cognitividade no aliñamento.

Os criterios para o indicador temporalización:

1. Excelente: Adáptase o calendario escolar.
2. Satisfactorio: Permite satisfacer os mínimos exixibles.
3. Insuficiente: Non se adapta o calendario escolar.

Os criterios para o indicador convivencia:

1. Excelente: O alumno comprende o contexto normativo e adapta a súa conduta.
2. Satisfactorio: A competencia sociais e cívicas achégase os mínimos exixibles.
3. Insuficiente: A convivencia negativa non permite o aproveitamento académico.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

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

Para cada UD comprobaranse as datas de inicio e final, a correspondencia entre sesións previstas e realizadas e o grado de cumprimento do programado para a unidade.

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

Ao remate do curso realízase 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 realízase entre o alumnado unha avaliación da actividade docente, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

9. Outros apartados