

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15002086	CEIP Plurilingüe de Ponte do Porto	Camariñas	2023/2024

## Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación primaria	Proxecto competencial	3º Pri.	1	35

## 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
6. Medidas de atención á diversidade	8
7.1. Concreción dos elementos transversais	8
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

A presente programación didáctica, elaborada para a materia de Proxecto Competencial do 3º curso de Educación Primaria, ten como referencia o currículo que establece o Decreto 155/2022 do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo da educación primaria na Comunidade Autónoma de Galicia.

Para a elaboración das unidades didácticas que desenvolverá a programación tívose como referencia un currículo que ten como obxectivo o desenvolvemento das competencias clave e o traballo de elementos transversais mediante a realización de proxectos significativos para o alumnado. Esta materia configurarase neste curso como un proxecto interdisciplinar en colaboración con distintos axentes sociais e nela buscarase a resolución colaborativa de problemas, reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade.

Outro aspecto que foi tido en conta á hora de deseñar a presente programación foi o centro no que se ía implementar: as características do mesmo, as do seu alumnado e o seu entorno. Esta programación didáctica está pensada para ser levada á práctica nun CEIP Plurilingüe de Ponte do Porto, situado no concello de Camariñas.

A continuación, presentase un plan de programación competencial a realizar en 35 sesións para terceiro de Educación Primaria, está composto por 6 alumnos e alumnas con idades comprendidas entre os 8 e os 9 anos, sobre un proxecto de elaboración de xogos de mesa. Este proxecto ten como obxectivo practicar diferentes competencias clave a través da creación de xogos de mesa, fomentando o traballo en equipo, a creatividade e a resolución de problemas.

Unha vez finalizado o proceso de elaboración de xogos contamos con dúas propostas: levalo a outras aulas ou xogar coa familia.

A miña idea é que cada grupo da miña aula elabore o seu xogo.

Ademáis, en cada sesión, en función do tempo dispoñible, poderemos repartir o tempo e probar a xogar a xogos de mesa na aula que nos permitirán sacar ideas para a elaboración dos nosos propios xogos.

Todos estes aspectos serán tidos en conta a nivel metodolóxico.

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

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Concretar un plan de traballo para a realización dun proxecto ou a resolución dun problema a través da definición de obxectivos e das accións para acadalos, tendo en conta as necesidades da contorna.	1			1	1-5	3	1-2-3	
OBX2 - Desenvolver o proxecto segundo a planificación prevista mobilizando conxuntamente as competencias transversais que se requiran.	1-3		5	3	1-3	2	3	
OBX3 - Presentar os resultados asociados ao proxecto competencial empregando dun xeito respectuoso estratexias e ferramentas de comunicación adecuadas cunha linguaxe verbal e corporal positiva, control das emocións negativas e, de ser o caso, co uso de recursos informáticos e audiovisuais.	1-5	3	3	2-3	1-3			3-4

### Descrición:

En Comunicación lingüística: consiste en identificar, comprender e expresar ideas, opinións e sentimentos, tanto oralmente como por escrito, a través de soportes audiovisuais emultimodais en diferentes contextos e don distintos fins.

Plurilingüe: Trátase de manexar diferentes linguas correcta e eficazmente para o aprendizaxe e a comunicación.

Matemática, Ciencia e Tecnoloxía( STEM): fai referencia a comprender e transformar o entorno dun modo comprometido, responsable e sostible usando o método científico, o pensamento matemático, a tecnoloxía e as técnicas da inxenería.

Dixital: radica en facer un uso seguro e responsable das novas tecnoloxías da información e da comunicación, tanto no ámbito educativo como no laboral e social.

Persoal, social e de aprender a aprender: das competencias clave da LOMLOE é a relacionada con reflexionar sobre un mesmo, cooperar e interactuar coa xente do noso arredor e favorecer a capacidade de aprendizaxe e crecemento persola ao longo da vida.

Ciudadana: refírese a participar dun modo activo, responsable e cívico no desenvolvemento da sociedade, ademais de fomentar unha cidadanía mundial e adquirir un compromiso coa sustentabilidade.

Emprendedora: é a capacidade de identificar as oportunidades e utilizar os coñecementos adquiridos anteriormente para idear procesos que contribúan a alcanzar uns obxectivos preestablecidos ou aportar valor añadido a algo. Ter creatividade e iniciativa. Pasar das ideas á acción.

Conciencia e expresión cultural: fundamentase en ter unha actitude crítica, positiva, respetuosa e aberta ao diálogo ante as diferentes manifestacións culturais e artísticas que existen.

### 3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Investigación sobre xogos de mesa existentes.	O alumnado investigará sobre distintos tipos de xogos de mesa: populares, educativos, de azar, tradicionais, didácticos, recreativos...	20	10	X		
2	Análise das regras e mecánicas de diferentes xogos.	Cada grupo busca e recompila información sobre as diferentes regras e mecánicas de diferentes xogos de mesa.	40	15		X	
3	Creación dun xogo de mesa.	Exposición e presentación do produto final.	40	10			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Investigación sobre xogos de mesa existentes.	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Recoñecer a importancia da temática do proxecto que se pretende abordar.	Recoñecer a importancia dos xogos de mesa	TI	100
CA1.2 - Valorar os recursos e materiais necesarios para a realización do proxecto.	Seleccionar recursos e materiais para a realización do proxecto.		
CA1.3 - Identificar e seleccionar a información que se precisa.	Identificar, seleccionar e analizar a información necesaria para a realización do proxecto.		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.4 - Realizar, de xeito guiado, a secuencia e a temporalización das actuacións necesarias para a execución do proxecto.	Temporalizar as distintas fases do proxecto.		
CA1.5 - Prever as incidencias que se poidan producir no desenvolvemento das actuacións do proxecto e propoñer posibles solucións a estas.	Solventar incidencias que poidan xurdir.		

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

<b>Contidos</b>
- Procura e selección de información relacionada cos proxectos.
- Planificación: secuenciación e temporalización.

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
2	Análise das regras e mecánicas de diferentes xogos.	15

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.1 - Executar as actuacións asociadas coa secuencia e a temporalización prevista.	Executar as actuacións planificadas.	TI	100
CA2.2 - Aplicar os coñecementos axeitados e mobilizar as competencias cos niveis de calidade requiridos.	Aplicar os coñecementos axeitados.		
CA2.3 - Empregar, de ser o caso, os recursos e materiais previstos para a execución das actuacións.	Empregar recursos e materiais necesarios.		
CA2.4 - Resolver, dentro do seu nivel de autonomía, ou comunicar as incidencias xurdidas durante a execución das actuacións.	Resolver as incidencias xurdidas.		
CA2.5 - Valorar os resultados logrados ao termo da execución do proxecto.	Valorar os resultados logrados.		

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

<b>Contidos</b>
- Execución de proxectos: dinámicas e roles.

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
3	Creación dun xogo de mesa.	10

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA3.1 - Presentar o proxecto realizado e, de ser o caso, os produtos finais obtidos.	Presentar a o proxecto.	TI	100
CA3.2 - Empregar unha linguaxe verbal con corrección e claridade, para enxalzar a expresividade e eficacia do discurso.	Empregar unha linguaxe verbal con corrección e claridade.		
CA3.3 - Empregar unha linguaxe corporal e a presenza escénica como códigos comunicativos para enxalzar a expresividade e eficacia do discurso.	Empregar unha linguaxe corporal e a presenza escénica axeitadas.		
CA3.4 - Potenciar as emocións positivas na exposición e controlar, de ser o caso, a conduta asociada ás emocións negativas.	Potenciar as emocións positivas na exposición.		
CA3.5 - Empregar recursos dixitais, audiovisuais ou plásticos como apoio na presentación do proxecto.	Empregar recursos dixitais na presentación do proxecto.		

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

<b>Contidos</b>
- Presentación de proxectos: a expresión verbal e corporal; control das emocións e da conduta.
- Uso de recursos dixitais, audiovisuais ou plásticos de apoio á comunicación para a presentación do proxecto.

#### 4.1. Concrecións metodolóxicas

Ao longo de todo o curso levarase a cabo o seguinte proxecto: "JUGUEMOS"

As actividades propostas ao longo do curso están dirixidas a reforzar os aspectos máis transversais do currículo, favorecendo a interdisciplinabilidade e a conexión entre os distintos tipos de coñecemento.

O proxecto será realizado en grupos de traballo cooperativo, nos cales cada alumna ou alumno adopta un rol concreto e asume tarefas individuais que integrarán o resultado final do proxecto.

Na PRIMEIRA AVALIACIÓN, explícase a finalidade do proxecto: pescudar e descubrir os distintos xogos de mesa. Cada grupo cooperativo terá asignado un determinado tema:

- Xogos de azar.
- Xogos tradicionais.
- Xogos didácticos.
- Xogos recreativos
- Xogos de dados, fichas ou cartas.

Farase un plan de traballo, planificando tarefas, tempos, recursos e materiais que se van empregar.

Na SEGUNDA AVALIACIÓN, os distintos grupos cooperativos, terán que buscar toda a información recollida sobre as regras e mecánicas de diferentes xogos.

- Hemeroteca (consultas de xornais, revistas)
- Libros e outro material libre
- Buscas na web.
- Taller de diferentes xogos.

Nesta etapa, recollerán todo o material atopado e comezarán a elaboración do produto final (formato libre). Album de cromos, revistas, exposición en murais, carnés de identidade con QR, presentación dixital, cartolinas...

Na TERCEIRA AVALIACIÓN, o alumnado presentará por grupos, o produto final, ao resto do alumnado do centro e as familias.

Terán liberdade no emprego de materiais e modelos, dándolle a máxima difusión. O proxecto poderá ser difundido nunha exposición nos corredores do colexio.

Neste proxecto, trabállanse as todas as competencias clave contribuíndo interdisciplinarmente as seguintes áreas:

- Lingua Castelá (expresión oral e escrita, comprensión da información, lectura de textos...)

- Lingua Galega (expresión oral e escrita, comprensión da información, lectura de textos...)
- Ciencias Sociais e naturais (relevancia histórica, biografías...)
- Educación en Valores Cívicos e Éticos (comportamento social, respecto á cultura propia...)
- Educación Plástica e Visual (deseño do formato de presentación do proxecto)
- Educación para a Saúde (hábitos saudables)

## 4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Caderno de aula
Ordenador (aula de informática)
Cartolinas, pegamento, tesoiras...

O espazo habitual no que se desenvolverán as clases consiste nunha aula convenientemente equipada cun encerado dixital e outro tradicional, dispoñendo o alumnado de pupitres individuais, o que facilitará os necesarios cambios na súa distribución para o traballo grupal.

Tamén se poderá usar a ludoteca e a aula de usos múltiples como taller para realizar a elaboración dos xogos de mesa final.

## 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Ao inicio de curso, nas primeiras sesións, realizarase unha proba inicial baseada en competencias clave. O seu obxectivo é facilitar información sobre distintos aspectos do alumnado, tales como posibles dificultades de aprendizaxe ou capacidades por riba da media do grupo. Dita información servirá para programar as adaptacións precisas, así como as actividades de reforzo e ampliación no caso de ser necesarias. Os resultados de dita proba daranse a coñecer durante unha reunión establecida polo centro ao inicio do curso e na que se atopará a totalidade da xunta avaliadora. En función dos resultados obtidos, e sempre coa intervención do Departamento de Orientación levaranse a cabo as medidas de atención pertinentes.

## 5.2. Criterios de cualificación e recuperación

### Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	20	40	40	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100

### Criterios de cualificación:

Entre os procedementos de avaliación:

- PRIMEIRA AVALIACIÓN: Presentación do caderno ou formato dixital... onde se amosan a investigación sobre os xogos de mesa existentes.
- SEGUNDA AVALIACIÓN: Entrega do caderno ou doutro material onde se recolla a información buscada (vídeos,

webs...)

- TERCEIRA AVALIACIÓN: Presentación e exposición do proxecto. (Formato libre). Cartolinas, posters, revistas... Como instrumentos de avaliación, empregaranse distintas listas de cotexo e rúbricas asociadas aos anteriores procedementos. Nestas rúbricas avaliaranse aspectos de traballo cooperativo, desempeño de rol concreto, realización de tarefas individuais, presentación, orde, limpeza,....

A nota ordinaria en xuño virá dada pola media aritmética das notas das avaliacións parciais.

### **Criterios de recuperación:**

No caso de que un alumna/o non realice as tarefas asignadas ou non coopere de adecuadamente no grupo de traballo dificultando o desenvolvemento do proxecto, terá que realizar tarefas específicas e pautadas para traballar diferentes aspectos relacionados con este proxecto.

A nota calcularase en función a unha rúbrica na que se avalían distintos aspectos tales como presentación da tarefa, orde, limpeza...

A nota de dita rúbrica representará a nota da avaliación parcial correspondente.

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

Para os alumnos/as con Necesidades Específicas de Apoio Educativo serán deseñadas de xeito específico de modo que se facilite o desempeño do seu rol no proxecto. Do mesmo modo, prestaráselle unha maior atención na aula e nas actividades fóra da aula, estando pendentes en todo momento do seu desempeño así como da consecución das súas tarefas individuais. Todo isto sen prexuízo de que a medida que avance o curso poida detectarse a necesidade deste tipo de actividades individualizadas noutros alumnos/as establecéndose, de ser o caso, os necesarios reforzos educativos.

Por outra banda, tamén están previstas actividades de ampliación para aquel alumnado que presente un maior ritmo de aprendizaxe. Tratarase de actividades motivadoras, que en todo caso vaian máis aló dos xa afianzados mínimos da materia e que supoñan un maior desafío na busca de información, así como a interrelación dos diferentes contidos.

### **7.1. Concreción dos elementos transversais**

	UD 1	UD 2	UD 3
ET.1 - Comprensión da Lectura	X	X	X
ET.2 - Expresión Oral e Escrita	X	X	X
ET.3 - Comunicación Audiovisual	X	X	X
ET.4 - Competencia Dixital	X	X	X
ET.5 - Fomento da Creatividade, do Espírito Crítico e Científico	X	X	X

### **Observacións:**



No deseño de actividades á hora de traballar en grupo:

- Fomentaranse de maneira transversal a igualdade entre mulleres e homes, a educación para a saúde, incluída a afectivo-sexual, a formación estética, a educación para a sustentabilidade e o consumo responsable, o respecto mutuo e a cooperación entre iguais.
- Promoverase a aprendizaxe da prevención e da resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social, así como dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto polo Estado de dereito, o respecto e a consideración polas vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.
- Evitaranse os comportamentos, os estereotipos e os contidos sexistas, así como os que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero.
- Fomentaranse as medidas para que o alumnado participe en actividades que lle permitan afianzar o espírito emprendedor y a iniciativa empresarial a partir de aptitudes como a creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo/a e o sentido crítico.

## 7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Participación na semana de xogos de mesa.	Difusión informativa do proxecto.		X	
Exposición e presentación do proxecto	Exposición do proxecto para todo o centro (no hall de entrada)			X

### Observacións:

Levárase a cabo unha semana de xogos de mesa durante os tempos de lecer onde os "encargados e supervisores" serán o alumnado do proxecto competencial.

Exposición e presentación de xogos de mesa elaborados polo propio alumnado en grupos.

Posible visita ao MELGA de Ponteceso.

## 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
Adecuación do nivel de dificultade ás necesidades do alumnado
Metodoloxía empregada
Participación activa de todo o alumnado
Apoio e implicación por parte das familias no traballo do alumnado
Utilización de distintas estratexias metodolóxicas en función das unidades didácticas
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Adecuación á temporalización das unidades didácticas

Medidas de atención á diversidade
Toma de medidas de atención á diversidade para atender ao alumnado con NEAE no deseño das actividades
Clima de traballo na aula
Utilización dos distintos instrumentos de avaliación
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
Eficacia dos programas de apoio, reforzo, recuperación, ampliación

#### **Descrición:**

Estes indicadores de logro pretenden avaliar aspectos como a adecuación da proposta educativa ás características do grupo, a idoneidade das metodoloxías empregadas en cada momento, o grao de participación de alumnado e familias no proceso de ensino ou a adecuada resposta ás necesidades específicas do alumnado.

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

A principal referencia da que se disporá para este procedemento de seguimento e autoavaliación será a temporalización definida ao inicio do curso, debéndose analizar de xeito periódico se o programado se corresponde coas necesidades do alumnado, de modo que o desenvolvemento das unidades didácticas siga o calendario previsto. O documento elaborado para levar dito seguimento constituirase como un caderno de traballo na aula. Neste caderno do profesor, reflectirase o desenvolvemento efectivo das sesións, facendo fincapé no aproveitamento destas e dos recursos dispoñibles.

### **9. Outros apartados**