

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	6º Pri.	1	35

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	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	4
4.1. Concrecións metodolóxicas	6
4.2. Materiais e recursos didácticos	6
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	8
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	9
9. Outros apartados	9

1. Introducción

A presente programación didáctica, elaborada para a materia de Proxecto Competencial do 5º 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.

O grupo seleccionado de 6º EP, está composto por 4 alumnos e alumnas con idades comprendidas entre os 11 e os 12 anos.

Todos estes aspectos serán tidos en conta a nivel metodolóxico.

Este proxecto ten como obxectivo practicar diferentes competencias clave a través da creatividade dun xogo 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 e expolo na aula virtual. Ademais levaran o xogo as súas casas para xogar coas familias e fomentar a coordinación coas familias.

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:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Xogamos!	Comezaremos xogando partindo das diferentes instrucións de cada xogo. Serán tanto xogos da bibliolab ,como da biblioteca, logos populares ou dixitais.	20	10	X		
2	Inventamos xogos!	ICada grupo busca e recompila información sobre as comidas típicas galegas e doutros países..	40	15		X	
3	Disfrutemos dos xogos!	Exposición e presentación do produto fina	40	10			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Xogamos!	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Recoñecer a importancia da temática do proxecto que se pretende abordar.	Recoñecer a importancia de hábitos de saúde adecuados.	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		
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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Procura e selección de información relacionada cos proxectos. - Planificación: secuenciación e temporalización.

UD	Título da UD	Duración
2	Inventamos xogos!	15

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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 os recursos e materiais previstos		
CA2.4 - Resolver, dentro do seu nivel de autonomía, ou comunicar as incidencias xurdidas durante a execución das actuacións.	Resolver axeitadamente as incidencias.		
CA2.5 - Valorar os resultados logrados ao termo da execución do proxecto.	Valoración dos resultados.		

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

Contidos
- Execución de proxectos: dinámicas e roles.

UD	Título da UD	Duración
3	Disfrutemos dos xogos!	10

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

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

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

Desde o punto de vista da metodoloxía, ponse o foco nos seguintes aspectos: I Educación integral orientada a formar persoas. - Indagadoras e analíticas. - Informadas e cultas. ¿-Reflexivas e críticas. - Boas comunicadoras. - Colaboradoras e participativas. - Comprometidas e éticas. -Creativas. - Respectuosas e con mentalidade aberta. II. Desenvolvemento sostible desde o punto de vista ambiental e social: - Para educar cidadáns globais, persoas comprometidas consigo mesmas, cos demais e co planeta. ¿-Todos os elementos débense orientar a que o alumnado reflexione sobre os retos do século XXI e deben contribuír á construción dun mundo mellor. III. Proxecto conectado coa realidade que promove a aprendizaxe competencial. Para iso, cada unidade didáctica organízase ao redor dunha situación de aprendizaxe, unha experiencia de aprendizaxe (problema, tema, reto¿) motivadora, real e próxima ao alumnado. As unidades seguen unha ruta didáctica en catro fases: - Espertar a curiosidade do alumno e tomar conciencia da situación-problema. - Aprendizaxe orientada cara aos contidos necesarios e o desenvolvemento das habilidades de pensamento. - Aplicación do aprendido nas tarefas complexas, con forte sentido competencial e actitudinal. - Consolidación, valoración do aprendido e personalización. IV. Aprendizaxe personalizada mediante a flexibilización de adaptacións para que responda á diversidade de realidades educativas. V. Avaliación formativa para avaliar todas as fases do proceso educativo, cunha gran diversidade de instrumentos, incluíndo a participación do propio estudante. VI. Ensino dixital para desenvolver a competencia dixital do alumnado e tamén como ferramenta de ensino e aprendizaxe. VII. Enfoque multidisciplinar e, aínda que cada área ten sentido propio, propónse un gran número de dinámicas interdisciplinares que contribúen a unha aprendizaxe profunda e que permiten interrelacionar saberes e fortalecer as aprendizaxes das áreas instrumentais. VIII. Integración de novos saberes: - Alfabetización informacional. - Competencias STEAM

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación

RECURSOS PERSOAIS: Formado por todos os profesionais do centro educativo, como son o persoal especialista en AL e PT, profesorado titor, departamento de orientación, mestres especialistas, etc. Ademais, hai que destacar os recursos persoais externos nos cales nos podemos apoiar, como son o E.O.E, as familias e todas aquelas organizacións institucionais que nos axuden na nosa labor como docentes. RECURSOS MATERIAIS: Son a base para a aprendizaxe vivencial, a realización de proxectos e o traballo a través do método científico. Entre os materiais pódense destacar: material funxible (cadernos, lapis, folios, cartolinas...), plastilina (normal e condutiva), material de laboratorio (probetas, tubos de ensaio, placas petri...), poleas, balanzas, maquetas, dicionarios, láminas de apoio visual, libros de consulta,... RECURSOS TECNOLÓXICOS: ordenadores, robots educativos, circuitos eléctricos, pizarras dixitais, proxectores, tablets, gafas e materiais de realidade virtual, placas programables (Arduino, Makey-Makey...), Chromakey, etc. RECURSOS DIXITAIS: entornos virtuais de aprendizaxe (EVA) ou aula virtual, enciclopedias online, app para xerar mapas mentais, vídeos educativos, libros dixitais, actividades con realidade aumentada, aplicacións para introducir ao alumnado na linguaxe da programación segundo a súa idade (ScratchJr, Scratch ou Scratux, mblock ou makeblock¿), kahoot ou plickers para realizar actividades de repaso e avaliación, entre outros. Estes recursos poden ser de utilidade para facilitar a adquisición de contidos e reforzar a aprendizaxe. RECURSOS ESPACIAIS: a propia aula ordinaria, a biblioteca do centro, o patio de recreo, laboratorio de centro, aula de convivencia (para resolver aqueles conflitos que poidan xurdir), así como os diversos espazos da contorna

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Os recursos para levar a cabo a avaliación inicial aplicaranse en dúas vías: Do grupo da clase: - Intercambio de información entre equipos docentes sobre o grupo en xeral. Abordaranse todas as peculiaridades do grupo, as interaccións que se producen nel e as dinámicas que funcionaron ben ao longo do tempo. Tamén se incorporarán datos relativos a alumnos con necesidades especiais, discapacidades ou dificultades de aprendizaxe. -Formulación de dinámicas de grupo para detectar como se relaciona o alumnado entre si e co profesorado. Este punto realizarase mediante a observación directa. De cada alumno en particular: - Observación directa do seu traballo e da interacción cos outros. - Entrevistas. - Autoavaliación. - Rutinas de pensamento. -Cuestionarios de avaliación inicial. - Probas de avaliación inicial.

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:

Á hora de establecer os criterios de cualificación da materia, debemos ter en conta os instrumentos de avaliación marcados nesta programación, estes son as probas escritas e as táboas de indicadores. As probas escritas serán as tarefas e fichas, o traballo no caderno de campo, resumos, esquemas, mapas conceptuais, claves dicotómicas e probas obxectivas. Os cales terán a porcentaxe marcada en cada unidade didáctica para cada criterio de avaliación. Por outra banda, as táboas de indicadores serán rúbricas, listas de cotexo ou escalas de observación entre outros. Estas táboas de indicadores terán a porcentaxe marcada para cada criterio de avaliación en cada unidade. A través destas táboas avaliaranse os criterios de avaliación que se indican, así como o respecto polos compañeiros, a capacidade de seguir uns pasos ou unhas instrucións e o grao de responsabilidade na execución dos proxectos, ademais do traballo no caderno de clase. Para obter a cualificación de cada unha das unidades didácticas empregaranse os procedementos de avaliación anteriormente citados. A cualificación da avaliación final da materia calcularase aplicando a seguinte fórmula: $NOTA\ AVALIACIÓN\ FINAL: Nota\ 1^a\ avaliación \times 0.4 + nota\ 2^a\ avaliación \times 0.3 + nota\ 3^a\ avaliación \times 0.3$ O resultado dos cálculos redondearase cara a unidade seguinte, sempre e cando o número das décimas sexa cinco ou maior que cinco. Aquel alumnado que obteña unha valoración negativa nunha unidade ou nun trimestre deberá recuperar a materia atendendo os seguintes criterios de recuperación.

Criterios de recuperación:

Por un lado, realizará unha serie de tarefas que versarán sobre os contidos traballados que serán entregadas e avaliadas polo profesorado, as cales terán un peso do 60% da cualificación final. Por outro lado, realizará unha proba escrita sobre os contidos traballados en ditas actividades a cal terá unha valoración do 40%.

6. Medidas de atención á diversidade

En xeral, téntase que as medidas de atención á diversidade sexan ordinarias e extraordinarias xa que unha programación ben elaborada e contextualizada na realidade da aula require atender as necesidades de cada un dos nosos alumnos e alumnas. As medidas xerais de atención á diversidade articúlanse aplicando: - Reforzo educativo. - Adaptacións curriculares - Enriquecemento curricular. - Adecuación de tempos e recursos

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3
ET.1 - Emprendemento	X	X	X
ET.2 - Igualdade de xénero	X	X	X
ET.3 - Educación para a paz	X	X	X
ET.4 - Educación para o consumo responsable	X	X	X
ET.5 - Educación para a saúde	X	X	X
ET.6 - Educación emocional	X	X	X

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Saídas culturais	Visitas a un museo do xogo, exposicións...	X		
Obradoiros	Relaxación e xestións de emocións, cociña saudable, primeiros auxilios, prácticas saudables no deporte...	X	X	X
Conmemoracións	Recollidas no calendario escolar, como poden ser Día Mundial da Saúde, do Medio Ambiente.	X	X	X

Observacións:

Considéranse actividades complementarias as organizadas polo Centro durante o horario escolar de acordo co Proxecto Curricular, e que ten un carácter diferenciado das propiamente lectivas polo momento, espazos ou recursos que utilizan. A asistencia a estas actividades será obrigatoria, igual cas demais actividades lectivas. As faltas a estas actividades deberán ser xustificadas polos pais ou titores legais.

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
Funcionalidade da programación. Coherencia entre os obxectivos e os contidos. Temporalización.
Metodoloxía empregada
Estilo de ensinanza.
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Actividades adecuadas. Organización dos recursos materiais.
Clima de traballo na aula
Rol do docente.

Descrición:

Á hora de levar a cabo a avaliación do proceso de ensino e da práctica docente, debemos ter en conta os indicadores de logro especificados anteriormente. Ditos indicadores permítenos coñecer información axeitada da nosa labor docente a través de diferentes instrumentos de avaliación como poden ser: enquisas, listas de control, a memoria da materia ou as actas de avaliación, entre outros.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

O seguimento da programación levarase a cabo a través da aplicación PROENS ao finalizar cada unidade didáctica. Ademais, hai que destacar a utilización do diario de clase para o seguimento da actividade lectiva, xa que esta ferramenta permítenos comprobar se o programado inicialmente se desenvolveu sen dificultade ou hai que realizar algunha modificación. As modificacións da programación quedarán reflectidas na memoria, que se realizará a final de curso e servirá como proposta de mellora para o próximo curso. Centraremos a revisión, avaliación e seguimento da programación atendendo ós seguintes aspectos: -Comprobación dunha correcta planificación e temporalización das unidades didácticas. -O equipo docente que imparte a materia no mesmo nivel, coordinarase e analizará regularmente a adecuación da programación didáctica a cada grupo, formulando propostas de mellora e realizando os axustes necesarios sempre que sexa preciso. -Realizarase un seguimento trimestral dos resultados da avaliación do alumnado, e en función dos mesmos, estableceranse modificacións e propostas de mellora naqueles aspectos que se consideren oportunos para mellorar os resultados académicos do alumnado.

9. Outros apartados