

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15026406	IES Eduardo Pondal	Ponteceso	2023/2024

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obligatoria	Proxecto competencial	1º ESO	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	7
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	8
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	9
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	10
6. Medidas de atención á diversidade	10
7.1. Concreción dos elementos transversais	10
7.2. Actividades complementarias	11
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	11
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	12
9. Outros apartados	12

1. Introducción

A presente programación didáctica, elaborada para a materia de Proxecto Competencial do 1º curso da ESO, ten como referencia o currículo que establece 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.

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

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 IES situado en Ponteceso. Contexto socioeconómico:

Socioeconómico:

Ponteceso ten unha economía principalmente baseada na pesca, a agricultura e o turismo. A actividade pesqueira é un pilar fundamental, xa que moitas familias dependen directa ou indirectamente deste sector. A agricultura tamén ten a súa importancia, con cultivos tradicionais que se adaptan ás condicións do clima e do terreo da zona. Aínda que o turismo está a medrar como unha fonte de ingresos, non é o principal motor económico.

A situación socioeconómica é variable, coexistindo familias con distintos niveis de ingresos e recursos. O proxecto debe considerar esta diversidade para asegurar que todas as estudantes teñan acceso ás oportunidades e recursos necesarios para participar plenamente nas actividades.

Cultural:

O concello de Ponteceso mantén fortes lazos coa súa cultura e tradicións galegas. A lingua galega é un elemento fundamental da identidade cultural da comunidade. Celebracións e festas tradicionais teñen un lugar especial na vida dos habitantes de Ponteceso, e moitos aspectos da súa historia e folklore están presentes na vida cotiá.

A cultura mariñeira e o respecto polo medio ambiente son parte integral da identidade local. A relación co mar é profunda e a pesca é máis que unha actividade económica, é unha parte da identidade comunitaria. A sensibilidade ambiental e a conexión co entorno natural son valores importantes que poden ser integrados no proxecto.

O grupo seleccionado de 1º ESO, está composto por 10 alumnos e alumnas con idades comprendidas ao inicio do curso entre os 11 e os 12 anos.

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 - Deseñar 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.	1-2	3	4	1-2-3	1-5	1-3	1-2-3	1-2
OBX2 - Desenvolver o proxecto segundo a planificación prevista mobilizando conxuntamente as competencias transversais que se requiran.	1-3		5	3	1-3-4-5	1-2	1-3	1-2

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
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	3-4	2-3-5	1-3-4	1	1-3	1-2-3-4

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	UD.1, Deseño de personaxes e niveis para videoxogos. Introducción.	Nesta unidade introduciranse os conceptos e metodoloxías que guían o proceso de deseño de personaxes e niveis de videoxogos contextualizando a súa importancia e posibilidades creativas. Presentaranse ferramentas dixitais de creación 2D e 3D e comezaranse a práctica con elas.	30	12	X		
2	UD.2. Proxecto de creación. Conceptualización. Validación. Ferramentas de creación de videoxogos 2D.	Deseñaranse, conceptualizaranse e validarán os diferentes plantexamentos. Comezaremos a práctica de creación de videoxogos 2D con Scratch ou Stencyl.	35	12		X	
3	UD.3. Creación de videoxogos e diorama final de nivel.	Creación e presentación de xogo web.	35	11			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	UD.1, Deseño de personaxes e niveis para videoxogos. Introducción.	12

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Recoñecer a importancia da temática do proxecto que se pretende abordar.	Identificar a necesidade do proceso por fases de creación no deseño de persoaxes e niveis de videoxogos	TI	100
CA1.2 - Identificar e determinar os recursos e materiais necesarios para a realización do proxecto.	Seleccionar recursos e materiais para a realización do proxecto		
CA1.3 - Identificar, seleccionar e analizar a información que se precisa.	Identificar, seleccionar e analizar a información necesaria para a realización do proxecto.		
CA1.4 - Realizar 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
- Procura e selección de información relacionada cos proxectos.
- Planificación: secuenciación e temporalización.

UD	Título da UD	Duración
2	UD.2. Proxecto de creación. Conceptualización. Validación. Ferramentas de creación de videoxogos 2D.	12

Criterios 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 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

Contidos
- Execución de proxectos: dinámicas e roles.

UD	Título da UD	Duración
3	UD.3. Creación de videoxogos e diorama final de nivel.	11

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Presentar o proxecto realizado e, de ser o caso, os produtos finais obtidos.	Presentar o proxecto final	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

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

- 4.1. Concrecións metodolóxicas
 - **Introdución**
 - Esta programación didáctica está orientada a desenvolver a competencia en proxecto no 1º curso da ESO, cun enfoque centrado na "Creación de personaxes e niveis para videoxogos". Baséase no currículo establecido polo Decreto 156/2022, que busca potenciar o desenvolvemento de habilidades transversais e o traballo colaborativo a través da realización de proxectos significativos.
 - No contexto do IES situado en Ponteceso, adaptaremos as unidades didácticas ás características do centro e do grupo de estudantes de 1º ESO, composto por 10 alumnos e alumnas de idades entre 11 e 12 anos.
 - **Descrición**
 - Ao longo de todo o curso, desenvolveremos o proxecto competencial centrado na "Creación de personaxes e niveis para videoxogos". As actividades propostas están deseñadas para reforzar as competencias transversais do currículo, fomentando a interdisciplinabilidade e a conexión entre diferentes áreas de coñecemento.
 - O proxecto será desenvolvido en grupos de traballo cooperativo, nos cales cada estudante adoptará un rol específico e asumirá tarefas individuais que contribuirán ao resultado final do proxecto.
 - **PRIMEIRA AVALIACIÓN**
 - realizaremos un estudo introdutorio sobre o proceso de creación de personaxes e niveis para videoxogos. Exploraremos os conceptos fundamentais e as metodoloxías asociadas, destacando a importancia da súa aplicación e as posibilidades creativas. Presentaremos ferramentas dixitais de creación en 2D e 3D e comezaremos a práctica con elas.

- SEGUNDA AVALIACIÓN
 - os grupos cooperativos traballarán na conceptualización, validación e deseño dos proxectos de creación. Iniciaremos a práctica de creación de videoxogos en 2D usando plataformas como Scratch ou Stencyl. Desenvolveremos diferentes enfoques e validaremos as ideas de proxecto.
- TERCEIRA AVALIACIÓN
 - o enfoque central será a creación dos videoxogos e a realización do diorama final do nivel deseñado. Cada grupo presentará o seu xogo web concluído. Nesta etapa, enfatizaremos a presentación respectuosa dos resultados empregando estratexias de comunicación adecuadas, incluíndo unha linguaxe verbal e corporal positiva, así como o uso de recursos informáticos e audiovisuais.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Ordenador (Proxecto E-Dixgal) ou Aula de ordenadores
Caderno
Recursos dixitais
Softwares de creación de arte digital 2D:
Softwares de deseño 3D
Softwares de creación de pixel art
Materiais gráficos
Materiais de apoio
Recursos audiovisuais
Materiais impresos
Exemplos de videoxogos
Apoio en liña
Apoio docente
Material

- 4.2. Materiais e recursos didácticos
 - Na realización do proxecto competencial "Creación de personaxes e niveis para videoxogos", empregaremos a fondo en proporcionar un conxunto diverso de materiais e recursos didácticos que enriquezan a experiencia de aprendizaxe dos estudantes. Estes materiais e recursos serán esenciais para apoiar a súa participación activa no proceso de creación e presentación dos proxectos. A continuación, presentamos os elementos que utilizaremos:
 - Caderno de debuxo
 - Recursos dixitais
 - Ordenador (Proxecto E-Dixgal) ou Aula de ordenadores
 - Faremos uso de computadoras e dispositivos electrónicos para acceder a ferramentas de creación en 2D e 3D, así como software de deseño gráfico e de xogo. Utilizaremos programas como Scratch ou Stencyl para a creación de videoxogos.

- Softwares de creación de arte digital 2D:
 - Introduciremos softwares de creación de arte digital de código aberto, como GIMP (GNU Image Manipulation Program) e Krita, que permiten aos estudantes desenvolver habilidades de debuxo e pintura para a creación de elementos visuais nos seus videoxogos.
- Softwares de deseño 3D
 - Introduciremos Blender, un software de código aberto para a creación de modelos 3D, que permitirá aos estudantes desenvolver personaxes e obxectos tridimensionais para os seus videoxogos.
- Softwares de creación de pixel art
 - Incorporaremos programas de creación de pixel art de código aberto, como Aseprite e Piskel, que permiten aos estudantes deseñar imaxes e personaxes con estilo retro, típicos dos videoxogos clásicos.
- Materiais gráficos
 - Proporcionaremos material gráfico, incluíndo imaxes, ícones, gráficos e modelos 2D e 3D, para que os estudantes poidan usar estes elementos nos seus proxectos.
- Materiais de apoio
 - Facilitaremos guías, tutoriais e manuais de uso das ferramentas dixitais, para axudar os estudantes a familiarizarse coa tecnoloxía e aproveitar ao máximo as súas funcionalidades.
- Recursos audiovisuais
 - Utilizaremos videos, presentacións e recursos audiovisuais para proporcionar exemplos e demostracións sobre conceptos clave e técnicas de creación de personaxes e niveis para videoxogos.
- Materiais impresos
 - Forneceremos materiais impresos, como esquemas, resumos e instrucións, que axudarán os estudantes a organizarse e a seguir as pautas do proxecto
- Exemplos de videoxogos
 - Analizaremos videoxogos existentes como exemplo para que os estudantes poidan comprender as estruturas, dinámicas e elementos de deseño utilizados na creación de personaxes e niveis.
- Apoio en liña
 - Facilitaremos recursos en liña, como blogs, fóruns e comunidades relacionadas coa creación de videoxogos, para que os estudantes poidan explorar e compartir ideas e coñecementos.
- Apoio docente
 - O profesorado estará dispoñible para ofrecer orientación e resposta a dúbidas durante todo o proceso de creación e presentación dos proxectos.
- Material físico para presentación
 - Fomentaremos o uso de recursos físicos, como paneis, modelos en miniatura ou dioramas, que os estudantes poidan empregar para presentar os seus proxectos de forma visualmente atractiva.
 - A combinación destes materiais e recursos proporcionará un ambiente rico e enriquecedor que permitirá aos estudantes mergullarse no proceso de creación de personaxes e niveis para videoxogos, potenciando a súa creatividade, habilidades técnicas e capacidade de presentación.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

- 5.1. Procedemento para a avaliación inicial
 - No contexto do proxecto competencial "Creación de personaxes e niveis para videoxogos", é esencial realizar un proceso de avaliación inicial que permita ao profesorado comprender as habilidades, coñecementos previos e intereses dos estudantes. Esta avaliación inicial axudará a adaptar o enfoque do proxecto para satisfacer as necesidades individuais dos estudantes e establecer un punto de partida para o seu desenvolvemento.
 - 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.
 - O procedemento para a avaliación inicial constará das seguintes etapas:
 - 1. Cuestionario de coñecementos previos:
 - Os estudantes completarán un cuestionario que aborde os seus coñecementos e experiencia previa en relación coa creación de videoxogos, debuxo e deseño gráfico. Tamén se indagará sobre a súa familiaridade con ferramentas dixitais e software de deseño.
 - 2. Identificación de intereses:
 - Os estudantes terán a oportunidade de expresar os seus intereses e preferencias en canto á temática, estilo e xénero de videoxogos que lles interesa crear. Isto permitirá axustar o proxecto ás súas motivacións e gustos

individuais.

- 3. Avaliación de habilidades técnicas:
 - A través de actividades prácticas e exercicios, o profesorado avaliará as habilidades técnicas dos estudantes no uso de ferramentas dixitais e software de creación, incluíndo a súa capacidade para debuxar, crear arte 2D e 3D, así como a familiaridade coa creación de pixel art.
- 4. Valoración das habilidades de traballo en equipo:
 - Os estudantes participarán en dinámicas ou actividades grupais nas que se avaliará a súa capacidade para traballar colaborativamente, comunicarse eficazmente e compartir ideas coa súa clase.
- 5. Análise de expectativas:
 - O profesorado manterá conversas individuais ou en grupo coa finalidade de comprender as expectativas e metas dos estudantes en relación ao proxecto. Isto axudará a establecer unha base para o desenvolvemento dos proxectos individuais.
 - A partir dos resultados desta avaliación inicial, o profesorado adaptará a planificación do proxecto e as actividades propostas para asegurar que se atenden as necesidades e intereses dos estudantes. A avaliación inicial será un proceso continuo, co profesorado aportando apoio e orientación ao longo de todo o curso en función dos avances e necesidades individuais dos estudantes.

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.	30	35	35	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100

Criterios de cualificación:

- Criterios de cualificación
 - Para a cualificación dos estudantes, aplicaranse os seguintes procedementos de avaliación:
 - PRIMEIRA AVALIACIÓN. 30%
 - Os estudantes presentarán un dossier informativo coa recompilación da información solicitada, demostrando a súa comprensión dos conceptos e contidos traballados.
 - SEGUNDA AVALIACIÓN. 35%
 - Os estudantes entregarán un dossier de traballo coa procura de información solicitada, mostrando a súa capacidade para investigar e analizar recursos relevantes.
 - TERCEIRA AVALIACIÓN. 35%
 - Os estudantes presentarán e expoñerán os seus proxectos, demostrando a súa habilidade para crear personaxes e niveis para videoxogos e comunicar as súas ideas de forma eficaz.
 - Como instrumentos de avaliación, utilizaranse listas de cotexo e rúbricas asociadas aos procedementos mencionados, coas cales se avaliarán aspectos como o traballo cooperativo, o desempeño de roles concretos e a realización de tarefas individuais.
 - A nota ordinaria en xuño será a media aritmética das notas obtidas nas avaliacións parciais.

Criterios de recuperación:

- Criterios de recuperación
 - No caso de que un estudante non realice as tarefas asignadas ou non coopere adecuadamente no grupo de traballo, dificultando o desenvolvemento do proxecto, deberá realizar unha proba escrita. Esta proba constará de

preguntas de resposta única sobre diferentes aspectos traballados no proxecto. A nota desta proba proporcionará unha cualificación de 5.

- Ademais, para que os estudantes poidan alcanzar unha cualificación de 10, terán a oportunidade de realizar unha proba de planificación e deseño de proxecto. Nesta proba, os estudantes deberán aplicar os coñecementos adquiridos para deseñar un personaxe ou nivel de videoxogo atendendo a todas as fases de crecemento así como definir o plantexamento xeral dun proxecto completo dende as premisas iniciais ás fases de finalización. A súa capacidade para aplicar os conceptos e a creatividade serán clave para alcanzar a nota máxima. A cualificación final será determinada pola combinación das notas da proba teórica (ata 5 puntos) e a proba de deseño (ata 5 puntos).

- Estes criterios de cualificación e recuperación buscan avaliar de forma xusta e proporcionar oportunidades de recuperación, así como un incentivo adicional para a excelencia, garantindo o éxito e o aprendizaxe continuo dos estudantes na materia "Creación de personaxes e niveis para videoxogos".

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

Non aplica.

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 - Emprendemento social e empresarial	X	X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico	X	X	X
ET.7 - Educación emocional e en valores	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3
ET.8 - Igualdade de xénero	X	X	X
ET.9 - Creatividade	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.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Visita MUVI	Visita ao Museo do videoxogo en Cangas			

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

Indicadores de logro
Adecuación do nivel de dificultade ás necesidades do alumnado
Participación activa de todo o alumnado
Adecuación á temporalización das unidades didácticas
Apoio e implicación por parte das familias no traballo do alumnado
Toma de medidas de atención á diversidade para atender ao alumnado con NEAE no deseño das actividades
Utilización de distintas estratexias metodolóxicas en función das unidades didácticas
Utilización dos distintos instrumentos de avaliación
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