

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15032807	IES do Milladoiro	Ames	2023/2024

## Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Tecnoloxía e Dixitalización	1º ESO	3	105

## 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	7
4.1. Concrecións metodolóxicas	16
4.2. Materiais e recursos didácticos	16
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	17
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	17
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	18
6. Medidas de atención á diversidade	19
7.1. Concreción dos elementos transversais	19
7.2. Actividades complementarias	20
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	20
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	21
9. Outros apartados	21

## 1. Introducción

A materia de Tecnoloxía e Dixitalización proporciona coñecementos e técnicas fundamentais para satisfacer as necesidades humanas, desenvolvendo así un papel fundamental na nosa sociedade. Grazas á Tecnoloxía o alumnado adquire a capacidade de analizar e redeseñar a relación entre os dispositivos tecnolóxicos e as necesidades sociais, ámbito no que a innovación e a condición de inmediateza que lle son propias dotan esta materia dunha grande relevancia educativa. Na resolución de problemas tecnolóxicos conxúganse, ademais da innovación, elementos como o traballo en equipo ou o carácter emprendedor, que son imprescindibles para formar unha cidadanía autónoma e competente. Ademais, o coñecemento da tecnoloxía proporciona unha imprescindible perspectiva científico-tecnolóxica sobre a necesidade de construír unha sociedade sustentable, formada por unha cidadanía crítica con respecto ao que acontece arredor dela. Así, a materia de Tecnoloxía e Dixitalización é necesaria para valorar a achega fundamental da tecnoloxía na sociedade actual e comprender a importancia de utilizala dun xeito crítico, responsable e sostible. Nun mundo cada vez máis dixitalizado, a materia contribúe a mellorar a competencia dixital do alumnado tratando que utilice o gran potencial das ferramentas dixitais, pero sen deixar de lado a seguridade, a ética e o benestar.

O principal eixe do proceso de ensino e aprendizaxe será o desenvolvemento de proxectos que resolvan problemas concretos, aplicando os contidos da materia. Así mesmo incorporaranse as tecnoloxías dixitais e potenciarase o pensamento computacional, coma bases destacables neste proceso. Trátase de que o alumnado traballe coñecementos científicos e técnicos, desenvolvendo ideas e solucións cunha actitude creativa, emprendedora e de cooperación así coma crítica e comprometida coa sostibilidade.

A presente programación didáctica, elaborada para a materia de Tecnoloxía e Dixitalización do 1º curso da ESO, ten como referencia o currículo recollido no Decreto 156/2022, do 15 de setembro do 2022, polo que se establece o currículo da educación secundaria obligatoria e do bacharelato na Comunidade Autónoma de Galicia.

Esta programación está pensada para ser levada á práctica no IES do Milladoiro, no Concello de Ames, a escasos quilómetros de Santiago de Compostela. O instituto inicia o seu undécimo ano de andadura con 560 alumnos/as entre os/as que se inclúen vinte nacionalidades diferentes e unha grande diversidade cultural, socioeconómica e socioeducativa. Hai 5 grupos de 1º ESO con 25-30 alumnos/as por grupo nos que atopamos unha media de 4 alumnos/as repetidores por aula e 3-4 con necesidades educativas especiais (TDAH, dislexia...)

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

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Buscar e seleccionar a información adecuada proveniente de diversas fontes, de maneira crítica e segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análise de produtos e experimentando con ferramentas de simulación, para definir problemas tecnolóxicos e iniciar procesos de creación de solucións a partir da información obtida.	3		2	1-4	4		1	
OBX2 - Abordar problemas tecnolóxicos con autonomía e actitude creativa, aplicando coñecementos interdisciplinarios e traballando de forma cooperativa e colaborativa, para deseñar e planificar solucións a un problema ou necesidade de forma eficaz, innovadora e sostible.	1		1-3	3	3-5		1-3	

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX3 - Aplicar de forma apropiada e segura distintas técnicas e coñecementos interdisciplinarios utilizando operadores, sistemas tecnolóxicos e ferramentas, tendo en conta a planificación e o deseño previo para construír ou fabricar solucións tecnolóxicas e sostibles que dean resposta a necesidades en diferentes contextos.			2-3-5	5	1		3	3
OBX4 - Describir, representar e intercambiar ideas ou solucións a problemas tecnolóxicos ou dixitais, utilizando medios de representación, simboloxía e vocabulario axeitados, así como os instrumentos e os recursos dispoñibles, e valorando a utilidade das ferramentas dixitais para comunicar e difundir información e propostas.	1		4	3				3-4
OBX5 - Desenvolver algoritmos e aplicacións informáticas en distintas contornas, aplicando os principios do pensamento computacional e incorporando as tecnoloxías emerxentes, para crear solucións a problemas concretos, automatizar procesos e aplicalos en sistemas de control ou en robótica.		2	1-3	5	5		3	
OBX6 - Comprender os fundamentos do funcionamento dos dispositivos e aplicacións habituais da súa contorna dixital de aprendizaxe, analizando os seus compoñentes e funcións e axustándoos ás súas necesidades para facer un uso máis eficiente e seguro destes e para detectar e resolver problemas técnicos sinxelos.		2		2-4-5	4-5			
OBX7 - Facer un uso responsable e ético da tecnoloxía, mostrando interese por un desenvolvemento sostible, identificando as súas repercusións e valorando a contribución das tecnoloxías emerxentes para identificar as achegas e o impacto do desenvolvemento tecnolóxico na sociedade e na contorna.			2-5	4		4		

**Descrición:**
**3.1. Relación de unidades didácticas**

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Materiais e ferramentas de uso técnico	Antes de comezar a construción de distintos obxectos é de vital importancia coñecer as propiedades, a orixe, a	20	15	X		

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Materiais e ferramentas de uso técnico	<p>estrutura, os tipos, os tratamentos e as unións dos diferentes materiais; especialmente da madeira e dos metais, que son os materiais máis usualmente empregados na aula-taller de tecnoloxía. Tamén é moi importante que o alumnado valore as repercusións sociais e medio ambientais do uso dos diferentes materiais que temos á nosa disposición e, identificar e clasificar estes en función do obxectivo proposto.</p> <p>Nesta unidade tampouco nos esqueceremos de recoñecer a distribución das zonas de traballo dentro da aula-taller de tecnoloxía así como de identificar as ferramentas que se empregan na aula, a súa localización, manexalas e coñecer as normas de seguridade e conservación das mesmas.</p>	20	15	X		
2	O método de proxectos	<p>O que nos permite adaptarnos a calquera medio, non é o noso corpo, fráxil en comparación cos do resto de animais, senón a nosa capacidade de crear obxectos. A tecnoloxía pódese definir como o conxunto de coñecementos e actividades científicos e técnicos empregados pola humanidade para a construción ou elaboración de obxectos co obxectivo de resolver problemas ou satisfacer necesidades, ben sexan estas individuais ou colectivas. No quefacer tecnolóxico, o método a seguir coñécese como método de proxectos, polo tanto, é conveniente coñecer como se resolven os problemas mediante este método. O debuxo é a linguaxe da tecnoloxía, ao igual que os números son a linguaxe das ciencias. Recoñecer as vistas dunha figura, ser capaz de debuxalas ou representar e acoutar un obxecto en perspectiva isométrica seguindo as regras de normalización do debuxo técnico, fan que este tipo de comunicación de solucións técnicas sexa unha parte básica do que facer tecnolóxico,</p>	15	15	X	X	X
3	As estruturas	<p>Nesta unidade, o alumnado deberá tomar conciencia e valorar o papel relevante dos materiais de construción e dos esforzos que soportan diversas estruturas como vivendas unifamiliares, edificios, pontes, etc. Por este motivo é importante coñecer os esforzos que soportan as diversas estruturas así como as fases de construción dunha vivenda. Tamén aprenderá a valorar a expresión dunha idea mediante a</p>	15	15		X	X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
3	As estruturas	representación gráfica adecuada.	15	15		X	X
4	Mecanismos	A finalidade da educación é propiciar unha comprensión da realidade do noso contorno, polo tanto, unha formación básica non pode deixar de lado os mecanismos de transmisión e transformación de movementos, presentes en calquera situación cotiá. Esta unidade pretende dar resposta a esta finalidade, xa que o coñecemento dos mecanismos proporciona elementos esenciais para a comprensión dos obxectos tecnolóxicos do entorno máis próximo do alumnado.	15	20		X	X
5	Pensamento computacional	A programación podemos dicir que é unha extensión da escritura, que ensina a pensar e comprender o mundo dixital que nos rodea e permite desenvolver habilidades para entender principios científicos e aplicar métodos analíticos, así como habilidades de sínteses e de deseño. Nesta unidade non tratamos de crear programadores senón que o alumnado estea preparado para entender a realidade que os rodea, onde moitos dos produtos ou servizos cos que van interactuar están baseados na programación. O Scratch é unha linguaxe deseñada para programar nas idades entre 8 e 16 anos, que se pode instalar e redistribuír na maioría dos computadores existentes e que permite elaborar historias interactivas, xogos e animacións, permitindo deste xeito organizar e reflexionar sobre as nosas ideas.	20	20			X
6	A enerxía eléctrica	Os fenómenos eléctricos coñécense dende a antigüidade, pero non foi ata o século XIX cando comezou o uso masivo da electricidade; non obstante, hoxe en día sería case imposible vivir sen electricidade, xa que a maior parte dos obxectos que nos rodean (electrodomésticos, teléfono, computador, radio ,TV, etc.) funcionan grazas a ela. Nesta unidade adicada á electricidade, o alumno ou alumna coñecerá cales son os efectos que produce a corrente eléctrica, cales son súas magnitudes fundamentais así como os compoñentes básicos para que un circuíto eléctrico funcione. Deberá, ademais, coñecer e empregar a simboloxía eléctrica, manipular e construír diferentes circuítos eléctricos, recoñecer e aplicar as leis básicas polas que se rexen os circuítos eléctricos. O alumnado tamén deberá ter	15	20			X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
6	A enerxía eléctrica	en conta, que aínda que o uso da enerxía eléctrica facilítanos moito as cousas, a súa obtención e consumo provoca efectos prexudiciais no noso entorno e contribúen ao cambio climático.	15	20			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Materiais e ferramentas de uso técnico	15

Cráterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.3 - Recoñecer a influencia da actividade tecnolóxica na sociedade e na sostibilidade ambiental identificando as súas achegas e repercusións e valorando a súa importancia para o desenvolvemento sostible.	Recoñece as propiedades dos diferentes tipos de material. Identifica os tipos de madeira. Recoñece as aplicacións dos metais.	PE	50
CA2.2 - Seleccionar, planificar e organizar os materiais e as ferramentas, así como as tarefas necesarias para a construción dunha solución a un problema exposto, traballando individualmente ou en grupo de maneira cooperativa e colaborativa.	Identifica, selecciona e manexa as ferramentas axeitadas do taller para traballar os distintos materiais.	TI	50
CA5.3 - Crear contidos, elaborar materiais configurando correctamente as ferramentas dixitais habituais da contorna de aprendizaxe, axustándoas ás súas necesidades e respectando os dereitos de autor e a etiqueta dixital.	Elabora materiais empregando paquetes ofimáticos, como Libreoffice, na entrega dalgunhas tarefas da aula virtual.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tecnoloxía sostible. Valoración crítica da contribución da tecnoloxía á consecución dos obxectivos de desenvolvemento sostible (ODS).</li> <li>- Uso de materiais tecnolóxicos para a fabricación de obxectos ou modelos nun proxecto tecnolóxico e o seu impacto ambiental.</li> <li>- Respecto das normas de seguridade e hixiene.</li> <li>- Vocabulario técnico apropiado.</li> <li>- Ferramentas e plataformas de aprendizaxe: configuración, mantemento e uso crítico.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
2	O método de proxectos	15

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Definir problemas ou necesidades expostas, buscando e contrastando información procedente de diferentes fontes de maneira crítica e segura e avaliando a súa fiabilidade e pertinencia.	Busca información en distintas fontes para a análise do problema ou necesidade proposto no desenvolvemento do proxecto tecnolóxico.	TI	100
CA1.2 - Comprender e examinar obxectos tecnolóxicos sinxelos de uso habitual a través da análise de obxectos e sistemas, empregando o método científico e utilizando ferramentas de simulación na construción de coñecemento.	Fai a análise dun obxecto tecnolóxico sinxelo.		
CA1.3 - Recoñecer a influencia da actividade tecnolóxica na sociedade e na sostibilidade ambiental identificando as súas achegas e repercusións e valorando a súa importancia para o desenvolvemento sostible.	Analiza a influencia da tecnoloxía no desenvolvemento da sociedade e valora as súas repercusións.		
CA2.1 - Idear e deseñar solucións eficaces, innovadoras e sostibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas e procedementos interdisciplinarios, así como criterios de sostibilidade, con actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Propón solucións a un problema ou necesidade suxerido para o desenvolvemento no taller das distintas fases do proceso tecnolóxico.		
CA2.2 - Seleccionar, planificar e organizar os materiais e as ferramentas, así como as tarefas necesarias para a construción dunha solución a un problema exposto, traballando individualmente ou en grupo de maneira cooperativa e colaborativa.	Realiza de maneira colaborativa unha planificación do proxecto a desenvolver no taller, seleccionando as ferramentas, o material e realizando a distribución de tarefas entre os membros de grupo de traballo.		
CA2.3 - Fabricar obxectos ou modelos sinxelos empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.	Constrúe, en colaboración cun grupo de traballo, o proxecto no taller de tecnoloxía empregando as ferramentas axeitadas e respectando as normas de seguridade.		
CA5.1 - Representar e comunicar o proceso de creación dun produto desde o seu deseño ata a súa difusión, elaborando documentación técnica e gráfica coa axuda de ferramentas dixitais, empregando os formatos e o vocabulario técnico axeitados, de maneira colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Realiza o bosquexo e os planos do proxecto. Emprega Libreoffice para realizar a memoria do proxecto tecnolóxico.		
CA5.3 - Crear contidos, elaborar materiais configurando correctamente as ferramentas dixitais habituais da contorna de aprendizaxe, axustándoas ás súas necesidades e respectando os dereitos de autor e a etiqueta dixital.	Utiliza ferramentas dixitais para levantar as vistas diédricas de figuras sinxelas.		
CA5.4 - Organizar a información de maneira estruturada aplicando técnicas de almacenamento seguro.	Organiza toda a documentación do proceso tecnolóxico (memoria técnica) axustándose ao método de proxectos.		



Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.5 - Adoptar medidas preventivas para a protección dos dispositivos, dos datos e da saúde persoal, identificando problemas e riscos relacionados co uso da tecnoloxía e facendo unha análise ética e crítica.	Traballa con seguridade co equipamento da aula de informática, coa aula virtual e co manexo dos datos persoais.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estratexias, técnicas e marcos de resolución de problemas en diferentes contextos e as súas fases.</li> <li>- Estratexias de procura crítica de información durante a investigación e a definición dos problemas expostos.</li> <li>- Análise de produtos e de sistemas tecnolóxicos sinxelos para a construción de coñecemento desde distintos enfoques e ámbitos.</li> <li>- Emprendemento, resiliencia, perseveranza e creatividade para abordar problemas desde unha perspectiva interdisciplinaria.</li> <li>- Desenvolvemento tecnolóxico: creatividade, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social e ambiental.</li> <li>- Tecnoloxía sostible. Valoración crítica da contribución da tecnoloxía á consecución dos obxectivos de desenvolvemento sostible (ODS).</li> <li>- Técnicas de representación gráfica para deseño de pezas utilizadas nos proxectos. Acoutamento e escalas.</li> <li>- Aplicacións CAD en 2D para a representación de esquemas, circuítos e planos sinxelos.</li> <li>- Iniciación ao deseño 3D.</li> <li>- Uso de materiais tecnolóxicos para a fabricación de obxectos ou modelos nun proxecto tecnolóxico e o seu impacto ambiental.</li> <li>- Uso e manipulación de ferramentas básicas. Técnicas de mecanización de materiais na construción de obxectos e prototipos.</li> <li>- Respecto das normas de seguridade e hixiene.</li> <li>- Introducción á fabricación dixital. Deseño e construción de pezas sinxelas con impresión 3D e/ou corte.</li> <li>- Vocabulario técnico apropiado.</li> <li>- Ferramentas dixitais para a elaboración de documentación técnica relativa a proxectos.</li> <li>- Ferramentas e plataformas de aprendizaxe: configuración, mantemento e uso crítico.</li> <li>- Ferramentas de edición e creación de contidos: instalación, configuración e uso responsable.</li> <li>- Propiedade intelectual e etiqueta dixital.</li> <li>- Técnicas de tratamento, organización e almacenamento seguro da información. Copias de seguridade.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
3	As estruturas	15

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.3 - Recoñecer a influencia da actividade tecnolóxica na sociedade e na sostibilidade ambiental identificando as súas achegas e repercusións e valorando a súa importancia para o desenvolvemento sostible.	Analiza os elementos, funcións e tipos de estruturas, así como os esforzos principais aos que están sometidas. Recoñece a súa influencia no desenvolvemento da sociedade.	PE	50
CA1.1 - Definir problemas ou necesidades expostas, buscando e contrastando información procedente de diferentes fontes de maneira crítica e segura e avaliando a súa fiabilidade e pertinencia.	Busca información en distintas fontes para a análise do problema ou necesidade proposto no desenvolvemento do proxecto tecnolóxico da estrutura.	TI	50
CA2.3 - Fabricar obxectos ou modelos sinxelos empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.	Constrúe as pezas e obxectos sinxelos que forman parte do proxecto de estruturas, empregando as ferramentas axeitadas e respectando as normas de seguridade.		
CA3.1 - Deseñar e fabricar máquinas e sistemas empregando estruturas, mecanismos e circuítos eléctricos sinxelos que cumbran unha función determinada dentro do sistema resolvendo os problemas propostos.	Deseña e fabrica, en colaboración dun grupo de traballo, unha estrutura que resolva unha necesidade ou problema, seguindo o método de proxectos e respectando as normas de seguridade e hixiene no taller de tecnoloxía.		
CA5.1 - Representar e comunicar o proceso de creación dun produto desde o seu deseño ata a súa difusión, elaborando documentación técnica e gráfica coa axuda de ferramentas dixitais, empregando os formatos e o vocabulario técnico axeitados, de maneira colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Realiza o bosquejo e os planos do proxecto de mecanismos. Emprega Libreoffice para realizar a memoria do proxecto tecnolóxico.		
CA5.3 - Crear contidos, elaborar materiais configurando correctamente as ferramentas dixitais habituais da contorna de aprendizaxe, axustándoas ás súas necesidades e respectando os dereitos de autor e a etiqueta dixital.	Usa paquetes ofimáticos, como Libreoffice, para a elaboración de tarefas da aula virtual e distintos apartados da memoria do proxecto tecnolóxico.		
CA5.4 - Organizar a información de maneira estruturada aplicando técnicas de almacenamento seguro.	Organiza toda a documentación do proceso tecnolóxico (memoria técnica) axustándose ao método de proxectos.		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estratexias de procura crítica de información durante a investigación e a definición dos problemas expostos.</li> <li>- Análise de produtos e de sistemas tecnolóxicos sinxelos para a construción de coñecemento desde distintos enfoques e ámbitos.</li> <li>- Ética e aplicacións das tecnoloxías emerxentes.</li> <li>- Tecnoloxía sostible. Valoración crítica da contribución da tecnoloxía á consecución dos obxectivos de desenvolvemento sostible (ODS).</li> <li>- Técnicas de representación gráfica para deseño de pezas utilizadas nos proxectos. Acoutamento e escalas.</li> <li>- Uso de materiais tecnolóxicos para a fabricación de obxectos ou modelos nun proxecto tecnolóxico e o seu impacto ambiental.</li> <li>- Uso e manipulación de ferramentas básicas. Técnicas de mecanización de materiais na construción de obxectos e prototipos.</li> </ul>

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecto das normas de seguridade e hixiene.</li> <li>- Estruturas para a construción de modelos.</li> <li>- Deseño de sistemas que incorporen estruturas, mecanismos e circuítos eléctricos sinxelos para a resolución de problemas técnicos. Interpretación, deseño e aplicación en proxecto.</li> <li>- Vocabulario técnico apropiado.</li> <li>- Ferramentas dixitais para a elaboración de documentación técnica relativa a proxectos.</li> <li>- Ferramentas e plataformas de aprendizaxe: configuración, mantemento e uso crítico.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
4	Mecanismos	20

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.2 - Comprender e examinar obxectos tecnolóxicos sinxelos de uso habitual a través da análise de obxectos e sistemas, empregando o método científico e utilizando ferramentas de simulación na construción de coñecemento.	Analiza o funcionamento de mecanismos sinxelos presentes en máquinas e obxectos da vida cotiá.	PE	50
CA2.1 - Idear e deseñar solucións eficaces, innovadoras e sostibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas e procedementos interdisciplinarios, así como criterios de sostibilidade, con actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Busca e propón solucións a un problema ou necesidade suxerido para o desenvolvemento no taller das distintas		
CA2.2 - Seleccionar, planificar e organizar os materiais e as ferramentas, así como as tarefas necesarias para a construción dunha solución a un problema exposto, traballando individualmente ou en grupo de maneira cooperativa e colaborativa.	Realiza, de maneira colaborativa, unha planificación do proxecto de mecanismos a desenvolver no taller, seleccionando as ferramentas, o material e realizando a distribución de tarefas entre os membros de grupo de traballo.		
CA2.3 - Fabricar obxectos ou modelos sinxelos empregando ferramentas e/ou máquinas manuais axeitadas e respectando as normas de seguridade e saúde.	Constrúe as pezas e obxectos sinxelos que forman parte do proxecto de mecanismos, empregando as ferramentas axeitadas e respectando as normas de seguridade.	TI	50
CA3.1 - Deseñar e fabricar máquinas e sistemas empregando estruturas, mecanismos e circuítos eléctricos sinxelos que cumbran unha función determinada dentro do sistema resolvendo os problemas propostos.	Deseña e fabrica, en colaboración dun grupo de traballo, un proxecto de mecanismos que resolva unha necesidade ou problema, seguindo o método de proxectos e respectando as normas de seguridade e hixiene no taller de tecnoloxía.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.1 - Representar e comunicar o proceso de creación dun produto desde o seu deseño ata a súa difusión, elaborando documentación técnica e gráfica coa axuda de ferramentas dixitais, empregando os formatos e o vocabulario técnico axeitados, de maneira colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Realiza o bosquexo e os planos do proxecto de mecanismos. Emprega Libreoffice para realizar a memoria do proxecto tecnolóxico.		
CA5.4 - Organizar a información de maneira estruturada aplicando técnicas de almacenamento seguro.	Organiza toda a documentación do proceso tecnolóxico (memoria técnica) axustándose ao método de proxectos.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estratexias, técnicas e marcos de resolución de problemas en diferentes contextos e as súas fases.</li> <li>- Emprendemento, resiliencia, perseveranza e creatividade para abordar problemas desde unha perspectiva interdisciplinaria.</li> <li>- Ética e aplicacións das tecnoloxías emerxentes.</li> <li>- Tecnoloxía sostible. Valoración crítica da contribución da tecnoloxía á consecución dos obxectivos de desenvolvemento sostible (ODS).</li> <li>- Técnicas de representación gráfica para deseño de pezas utilizadas nos proxectos. Acoutamento e escalas.</li> <li>- Aplicacións CAD en 2D para a representación de esquemas, circuítos e planos sinxelos.</li> <li>- Uso de materiais tecnolóxicos para a fabricación de obxectos ou modelos nun proxecto tecnolóxico e o seu impacto ambiental.</li> <li>- Uso e manipulación de ferramentas básicas. Técnicas de mecanización de materiais na construción de obxectos e prototipos.</li> <li>- Respecto das normas de seguridade e hixiene.</li> <li>- Estruturas para a construción de modelos.</li> <li>- Identificación de sistemas mecánicos básicos de transmisión e transformación do movemento: montaxes físicas e/ou uso de simuladores.</li> <li>- Electricidade básica para a montaxe de circuítos físicos ou simulados. Montaxe e/ou simulación de circuítos sinxelos con operadores eléctricos: xeradores, elementos de manobra ou control e receptores. Compoñentes básicos e simboloxía.</li> <li>- Deseño de sistemas que incorporen estruturas, mecanismos e circuítos eléctricos sinxelos para a resolución de problemas técnicos. Interpretación, deseño e aplicación en proxecto.</li> <li>- Vocabulario técnico apropiado.</li> <li>- Ferramentas dixitais para a elaboración de documentación técnica relativa a proxectos.</li> <li>- Ferramentas e plataformas de aprendizaxe: configuración, mantemento e uso crítico.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
5	Pensamento computacional	20

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.2 - Comprender e examinar obxectos tecnolóxicos sinxelos de uso habitual a través da análise de obxectos e sistemas, empregando o método científico e utilizando ferramentas de simulación na construción de coñecemento.	Analiza o funcionamento de distintos sistemas sinxelos axudándose da programación por bloques con Scratcht.	TI	100
CA1.4 - Identificar as achegas das tecnoloxías emerxentes ao benestar, á igualdade social e á diminución do impacto ambiental, facendo un uso responsable e ético destas.	Recoñece a importancia da programación e robótica no desenvolvemento da sociedade.		
CA2.4 - Diseñar e construír mediante ferramentas de fabricación dixital obxectos e modelos sinxelos, respectando as normas de seguridade e saúde.	Deseña un programa sinxelo e proba o seu funcionamento correcto.		
CA3.2 - Montar sistemas de control e/ou robots sinxelos mediante a incorporación dos elementos necesarios para a resolución dos problemas propostos.	Selecciona e monta os elementos necesarios para o funcionamento dun programa xa definido.		
CA4.1 - Describir, interpretar e deseñar solucións a problemas informáticos a través de algoritmos e diagramas de fluxo, aplicando os elementos e as técnicas de programación de maneira creativa.	Realiza algoritmos e diagramas de fluxo como paso previo necesario para unha programación por bloques en Scratch.		
CA4.2 - Programar aplicacións sinxelas empregando os elementos de programación de maneira apropiada e aplicando ferramentas de edición.	Realiza en Scratch programas sinxelos que respondan a un problema ou a unha necesidade proposta.		
CA4.3 - Automatizar procesos, máquinas e obxectos sinxelos, mediante a análise e a programación de robots e sistemas de control.	Resolve problemas sinxelos mediante a programación.		
CA5.2 - Facer un uso eficiente e seguro dos dispositivos dixitais de uso cotián na resolución de problemas sinxelos coñecendo os riscos e adoptando medidas de seguridade para a protección de datos e equipos.	Utiliza o equipamento informático de maneira eficiente e segura.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estratexias de procura crítica de información durante a investigación e a definición dos problemas expostos.</li> <li>- Emprendemento, resiliencia, perseveranza e creatividade para abordar problemas desde unha perspectiva interdisciplinaria.</li> <li>- Desenvolvemento tecnolóxico: creatividade, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social e ambiental.</li> <li>- Ética e aplicacións das tecnoloxías emerxentes.</li> <li>- Tecnoloxía sostible. Valoración crítica da contribución da tecnoloxía á consecución dos obxectivos de desenvolvemento sostible (ODS).</li> </ul>

## Contidos

- Uso de materiais tecnolóxicos para a fabricación de obxectos ou modelos nun proxecto tecnolóxico e o seu impacto ambiental.
- Compoñentes básicos e funcionamento dun sistema de control ou robot sinxelo: sensores, actuadores e controladores.
- Montaxe de sistemas de control ou robots sinxelos para a resolución de problemas técnicos.
- Algorítmica e diagramas de fluxo.
- Aplicacións informáticas sinxelas para ordenador.
- Sistemas de control programado: uso de simuladores e programación sinxela de dispositivos.
- Fundamentos da robótica: control programado de robots sinxelos de maneira física ou por medio de simuladores.
- Autoconfianza e iniciativa: o erro, a reavaliación e a depuración de erros como parte do proceso de aprendizaxe.
- Vocabulario técnico apropiado.
- Habilidades básicas de comunicación interpersonal. Pautas de conduta propias da contorna virtual, etiqueta dixital.
- Ferramentas dixitais para a elaboración de documentación técnica relativa a proxectos.
- Dispositivos dixitais. Elementos do hardware e do software. Identificación e resolución de problemas técnicos sinxelos.
- Ferramentas e plataformas de aprendizaxe: configuración, mantemento e uso crítico.
- Ferramentas de edición e creación de contidos: instalación, configuración e uso responsable.
- Propiedade intelectual e etiqueta dixital.
- Técnicas de tratamento, organización e almacenamento seguro da información. Copias de seguridade.
- Seguridade na Rede: riscos, ameazas e ataques.
- Medidas de protección de datos e información. Benestar dixital: prácticas seguras e riscos (ciberacoso, sextorsión, vulneración da propia imaxe e da intimidade, acceso a contidos inadecuados, adicións...).

UD	Título da UD	Duración
6	A enerxía eléctrica	20

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.3 - Recoñecer a influencia da actividade tecnolóxica na sociedade e na sostibilidade ambiental identificando as súas achegas e repercusións e valorando a súa importancia para o desenvolvemento sostible.	Analiza as funcións e símbolos dos elementos dos circuitos eléctricos, os tipos de circuitos e as magnitudes eléctricas fundamentais.	PE	50
CA1.4 - Identificar as achegas das tecnoloxías emerxentes ao benestar, á igualdade social e á diminución do impacto ambiental, facendo un uso responsable e ético destas.	Recoñece as distintas fontes de enerxía, a súa repercusión e incidencia no impacto ambiental. Fai unha análise do consumo responsable de enerxía.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Diseñar e fabricar máquinas e sistemas empregando estruturas, mecanismos e circuitos eléctricos sinxelos que cumbran unha función determinada dentro do sistema resolvendo os problemas propostos.	Deseña e fabrica, en colaboración dun grupo de traballo, un proxecto de que inclúa algún circuito eléctrico sinxelo que resolva unha necesidade ou problema, seguindo o método de proxectos e respectando as normas de seguridade e hixiene no taller de tecnoloxía.		
CA5.1 - Representar e comunicar o proceso de creación dun produto desde o seu deseño ata a súa difusión, elaborando documentación técnica e gráfica coa axuda de ferramentas dixitais, empregando os formatos e o vocabulario técnico axeitados, de maneira colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	Deseña os circuitos e os planos do proxecto. Emprega Libreoffice para realizar a memoria do proxecto tecnolóxico.	TI	50
CA5.2 - Facer un uso eficiente e seguro dos dispositivos dixitais de uso cotián na resolución de problemas sinxelos coñecendo os riscos e adoptando medidas de seguridade para a protección de datos e equipos.	Realiza a memoria das prácticas realizadas ou do proxecto tecnolóxico proposto empregando o equipamento da aula de informática con seguridade. Deseña e comproba o funcionamento de circuitos eléctricos mediante simuladores, antes de montalos na aula-taller de Tecnoloxía.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estratexias, técnicas e marcos de resolución de problemas en diferentes contextos e as súas fases.</li> <li>- Emprendemento, resiliencia, perseveranza e creatividade para abordar problemas desde unha perspectiva interdisciplinaria.</li> <li>- Desenvolvemento tecnolóxico: creatividade, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social e ambiental.</li> <li>- Ética e aplicacións das tecnoloxías emerxentes.</li> <li>- Tecnoloxía sostible. Valoración crítica da contribución da tecnoloxía á consecución dos obxectivos de desenvolvemento sostible (ODS).</li> <li>- Identificación de sistemas mecánicos básicos de transmisión e transformación do movemento: montaxes físicas e/ou uso de simuladores.</li> <li>- Electricidade básica para a montaxe de circuitos físicos ou simulados. Montaxe e/ou simulación de circuitos sinxelos con operadores eléctricos: xeradores, elementos de manobra ou control e receptores. Componentes básicos e simboloxía.</li> <li>- Deseño de sistemas que incorporen estruturas, mecanismos e circuitos eléctricos sinxelos para a resolución de problemas técnicos. Interpretación, deseño e aplicación en proxecto.</li> <li>- Vocabulario técnico apropiado.</li> <li>- Ferramentas e plataformas de aprendizaxe: configuración, mantemento e uso crítico.</li> </ul>

#### 4.1. Concrecións metodolóxicas

Crearase unha Aula Virtual para a materia Tecnoloxía e Dixitalización onde se mostrarán todos os contidos, tarefas e recursos necesarios da materia a impartir.

A metodoloxía varía en cada bloque de contidos:

\* Nas unidades 1 (Materias e ferramentas), 2 (Método de proxectos), 3 (Estruturas) despois da explicación por parte do profesorado dos contidos necesarios para acadar os obxectivos propostos o alumnado fará diferentes tarefas tanto na aula de referencia como na de informática e na aula-taller de tecnoloxía, onde comezará a planificación dun proxecto anual que englobará practicamente todas as unidades didácticas.

Na unidade 4 (mecanismos), despois de que o profesorado explique os conceptos básicos o alumnado procederá a realización de exercicios e á integración da unidade no seu proxecto na aula taller e Tecnoloxía.

A unidade 5 (Pensamento computacional) que se realizará en case toda a súa totalidade na aula de informática, na que cada alumna ou alumno elaborará un programa en Scratch. Esta unidade farase simultaneamente coa unidade 6 (electricidade) na terceira avaliación posto que non temos dispoñibilidade todos os días da aula de informática.

A unidade 6 (Energía eléctrica) terá unha parte de elaboración de problemas e a completarse o proxecto de tecnoloxía comezado nos temas anteriores, con algún circuíto eléctrico sinxelo seguindo o método de proxectos.

En todas as unidades (menos na 5 de Pensamento Computacional) haberá polo menos un control para recoñecer os coñecementos teórico/prácticos do alumnado.

#### 4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Aula virtual
Vídeos
Libros recomendados de lectura
Recursos da aula-taller de Tecnoloxía (ferramentas e material de taller)
Computadores da aula de informática
Canón retroproector e EDI (encerado dixital intercativo)
Papel, lápiz, bolígrafo, regra, cartabón e escuadra e calculadora

A aula virtual é contedor de todos os contidos, tarefas e recursos necesarios para impartir a materia de Tecnoloxía e Dixitalización. É tamén neste curso a aula virtual onde se farán diferentes cuestionarios coa fin de demostrar o coñecemento, por parte do alumnado, dos contidos tratados.

A aula virtual empregase para que o alumnado presente e comparta os traballos elaborados, tamén é o lugar onde presentaran os informes de investigación e as súas conclusións así como os proxectos a realizar neste curso. O papel tamén se emprega para realizar exames nos que existan exercicios que deban resolver. Os demais recursos son necesarios para a procura de información, exposición dos contidos por parte do profesor e realización das distintas tarefas e/ou proxectos a realizar neste curso académico.



## 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Ao comezo de curso realizarase unha avaliación inicial ao alumnado que incluírá unha proba de comprensión lectora, razoamento matemático, expresión, coñecementos de tecnoloxía... coa que se detectarán as posibles carencias e necesidades do alumnado.

Ademais, ao comezo de cada unidade didáctica propoñeranse unha serie de actividades dinámicas e participativas (rolda de preguntas, posta en común, debate...) coas que se pretende avaliar os coñecementos previos co obxectivo de detectar carencias e coñecer o punto de partida sobre o tema a desenvolver, adaptando e reprogramando, se fose necesario as tarefas deseñadas. Con estas actividades preténdese incentivar a curiosidade do alumnado pola unidade temática correspondente, implicándoos no seu desenvolvemento.

## 5.2. Criterios de cualificación e recuperación

### Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	Total
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	<b>20</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>20</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
<b>Proba escrita</b>	50	0	50	50	0	50	<b>32</b>
<b>Táboa de indicadores</b>	50	100	50	50	100	50	<b>68</b>

### Criterios de cualificación:

#### CONCRECIÓN DOS PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Procedemento de Avaliación: corrección de tarefas de clase (proxectos no taller e actividades na aula de informática) e exames. Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores e exames.

Nas unidades 1, 3, 4 e 6 o peso no total en cada unha delas é: 50% proba escrita e 50% táboa de indicadores.

Nas unidades 2 e 5, o peso total corresponde a un 100% táboa de indicadores, mediante a elaboración dun proxecto no taller e a realización dun programa con Scratch.

#### CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

A cualificación de cada unha das 3 avaliacións do curso, virá dada pola media ponderada das cualificacións 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 das unidades didácticas desenvolvidas durante o curso. A ponderación establecerase en base aos pesos outorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación.

Cálculo da cualificación final da avaliación extraordinaria do curso: nota obtida na proba obxectiva de recuperación extraordinaria, realizada no ordenador.

A materia considérase aprobada se a media ponderada de todas as unidades didácticas dadas é igual ou superior a 5 puntos sobre 10. As notas en cada avaliación dependerán da nota que se saque en cada unidade ou unidades didácticas que se fagan.

### Criterios de recuperación:

Ao longo do curso, o profesorado concretará aqueles traballos e tarefas que o alumnado poderá entregar de novo dentro dun prazo establecido para recuperalos.

A recuperación realizarase por cada unidade didáctica. A nota final calcularase tendo en conta as novas cualificacións obtidas e seguindo o procedemento establecido.

A cualificación final do curso virá dada pola media ponderada das cualificacións das unidades didácticas traballadas durante o curso. Se o alumnado non ten unha media de 5 sobre 10 a finalis de curso e antes da avaliación final, farase unha proba escrita das unidades que teña suspensas.

Nas sesións de clase que teñan lugar no período comprendido entre a avaliación ordinaria e a extraordinaria, o alumnado que teña que realizar a proba extraordinaria realizará tarefas para preparar dita proba. Neste período, o alumnado que teña superada a materia na avaliación ordinaria, realizará tarefas de reforzo e ampliación.

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

Para o alumnado coa materia pendente o proceso a seguir será o seguinte:

- Creación dun curso na aula virtual co material necesario para aprobar a materia.

- Entrega de boletíns con tarefas a realizar (tamén os poderá descargar da aula virtual) que serán valorados polo profesorado puntuando a súa entrega e corrección ata nun 20%.

- Nos meses de novembro, marzo e maio realizaremos unha proba sobre os temas de cada avaliación da materia pendente. A nota acadada neste exame corresponderase co 80% da nota. Os contidos das probas estarán relacionados cos boletíns entregados ao alumnado e tamén se encontran na aula virtual.

A cualificación da materia será:

- 1ª avaliación: 80 % nota da primeira proba + 20% nota do boletín 1.

- 2ª avaliación: 80 % nota da segunda proba + 20% nota do boletín 2.

- 3ª avaliación: 80 % nota da terceira proba + 20% nota do boletín 3.

Avaliación ordinaria: a media aritmética das notas das tres avaliacións que terá que ser igual ou superior a 5 para recuperar a materia pendente.

No caso de que a media aritmética das tres avaliacións sexa inferior a 5, o alumnado realizará unha proba de recuperación na avaliación extraordinaria. Esta proba cualificarase de 0 a 10 e considerarse superada cando a cualificación sexa igual ou superior a 5.

## 6. Medidas de atención á diversidade

A atención á diversidade implica que desenvolvamos estratexias que nos permitan a posibilidade de ter diferentes niveis de actuación co noso alumnado no día a día. Por ese motivo, as actuacións previstas nesta programación didáctica, contemplan intervencións educativas dirixidas a dar resposta ás diferentes capacidades, ritmos e estilos de aprendizaxe, motivacións, intereses, situacións socioeconómicas e culturais do alumnado, coa finalidade de facilitar o acceso ás aprendizaxes propias desta etapa así como á adquisición das competencias clave e o logro dos obxectivos por parte de todo o alumnado.

Como primeira medida de atención á diversidade faranse unhas enquisas a principio do curso sobre: o interese na materia, os recursos TIC dispoñibles polo alumnado e as súas actitudes cara o pensamento e a aprendizaxe. Ademais disto, farase unha avaliación inicial dos coñecementos tecnolóxicos que teñen e detectar carencias e necesidades específicas. Ademais, ao comezo de cada unidade, realizaranse cuestionarios ou preguntas na aula relacionadas coa unidade a impartir. Unha vez realizada dita avaliación inicial, e perante as dificultades individuais ou grupais detectadas, poderase adecuar as agrupacións á hora do desenvolvemento dos proxectos e das prácticas en equipo, graduar o nivel de dificultade de ditas actividades e prestar unha atención máis individualizada a aqueles alumnos e alumnas que amosen máis carencias á hora de asimilación de contidos.

Outra medida a tomar é a de propoñer actividades e tarefas nas que o alumnado poderá pór en práctica diversos procesos cognitivos, evitando que as situacións de aprendizaxe se centren no desenvolvemento de só algúns deles permitindo, deste xeito, o axuste destas propostas a diferentes estilos de aprendizaxe. As distintas unidades didácticas desta programación didáctica xa contemplan no seu desenvolvemento actividades complementarias que faciliten tanto o reforzo como a ampliación de contidos.

En liña co anterior, en calquera unidade didáctica as súas diferentes actividades serán flexibles e poderanse enunciar dun xeito ou nun número diferente a cada alumno ou alumna.

Outra medida será a inclusión de actividades e tarefas que requiran a cooperación e o traballo en equipo para a súa realización. A axuda entre iguais permitirá que o alumnado aprenda dos demais estratexias, destrezas e habilidades que contribuirán ao desenvolvemento das súas capacidades e á adquisición das competencias clave.

Tamén se contempla implementar actuacións de acordo coas características individuais do alumnado que contribúan á atención á diversidade e á compensación de desigualdades, facilitando os procesos de detección e tratamento das dificultades de aprendizaxe tan pronto como se presenten.

Estas actuacións levaranse a cabo a través de medidas de carácter xeral con criterios de flexibilidade organizativa, co obxecto de favorecer a autoestima e expectativas positivas no alumnado e obter o logro dos obxectivos e as competencias clave.

As medidas de atención á diversidade terán en conta os seguintes protocolos:

TDAH: [https://www.edu.xunta.gal/portal/sites/web/files/protected/content\\_type/advertisement/2014/07/02/libro\\_tdah\\_definitivo\\_16-06-14.pdf](https://www.edu.xunta.gal/portal/sites/web/files/protected/content_type/advertisement/2014/07/02/libro_tdah_definitivo_16-06-14.pdf)

TEA: [https://www.edu.xunta.gal/portal/sites/web/files/content\\_type/learningobject/2016/03/14/5b7a09f72e369a40b7d319634a159b49.pdf](https://www.edu.xunta.gal/portal/sites/web/files/content_type/learningobject/2016/03/14/5b7a09f72e369a40b7d319634a159b49.pdf)

## 7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
ET.1 - A comprensión lectora	X	X	X	X	X	X
ET.2 - A expresión oral e escrita	X	X	X	X	X	X
ET.3 - A competencia dixital	X	X	X	X	X	X
ET.4 - O fomento do espírito crítico	X	X	X	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
ET.5 - A educación en valores	X	X	X	X	X	X
ET.6 - O emprendemento		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 traballarase técnicas de comunicación de ideas.

Competencia dixital: emprego do procesador de texto para a elaboración de documentación, manexo e desenvolvemento de programas informáticos.

Fomento do espírito crítico: fai uso responsable da tecnoloxía, mostrando interese polo desenvolvemento sostible, identificando a súas repercusións e valorando a contribución das novas tecnoloxías para o progreso da sociedade.

Educación en valores: aborda a xestión de proxectos aplicando estratexias e técnicas colaborativas respectando as ideas dos demais.

Emprendemento: mostra perseverancia e creatividade na resolución de problemas tecnolóxicos, interesalle o traballo ben feito e a calidade do produto elaborado.

**7.2. Actividades complementarias**

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Non hai prevista ningunha activiade complementaria	Non é necesaria	X	X	X

**Observacións:**

Neste curso non se valora realizar actividades complementarias

**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
Relaciónanse os contidos cos proxectos e as actividades propostas cos intereses do alumnado
Realízanse avaliacións iniciais en cada nova unidade que se imparta
Adóptanse medidas que permitan establecer melloras

Metodoloxía empregada
Planifícase a práctica docente tendo en conta os saberes básicos e os criterios de avaliación
Supervísanse de forma continua as actividades propostas
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Realízase a temporalización tendo en conta as horas asignadas e os recursos dispoñibles
Organízase a aula-taller para que o alumnado dispoña de espazo e recursos na realización de prácticas e/ou proxectos
Medidas de atención á diversidade
Utilízanse diferentes soportes durante as sesións de traballo
Selecciónanse as tarefas de tal maneira que permiten alcanzar os saberes básicos
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
Establécense con claridade os criterios de avaliación e estes son coñecidos polo alumnado

#### Descrición:

Farase en cada trimestre unha valoración dos indicadores de logro e comprobarase que se cumpren os obxectivos propostos.

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

Realizarase a avaliación da programación nos seguintes períodos de tempo:

\*Ao finalizar cada unidade didáctica realizarase o seguimento en PROENS.

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 realizaranse as propostas de mellora e correccións necesarias.

\* Mensualmente: revisarase a temporalización da programación así como a secuenciación e a profundidade dos contidos impartidos nos distintos grupos, adaptando esta á diversidade do alumnado.

\* Ao final de cada trimestre: revisarase a temporalización da programación, a secuenciación e a profundidade dos contidos impartidos nos distintos grupos, e o grado de cumprimento de obxectivos e de adquisición de competencias. Revisarase a programación e anotarase as modificacións nas actas do Departamento e a través do apartado de "Seguimento" da aplicación Proens.

\* Ao final do curso: Revisarase a temporalización da programación, a secuenciación e a profundidade dos contidos impartidos nos distintos grupos, e o grado de cumprimento de obxectivos e de adquisición de competencias. Revisarase a programación e anotarase as modificacións na memoria final do departamento, as cales se terán en conta para a programación do curso seguinte.

### 9. Outros apartados