

EXEMPLO PARA ANALIZAR

PROCESO DE AVALIACIÓN E CUALIFICACIÓN DAS COMPETENCIAS BÁSICAS

1.NIVEIS DE DOMINIO OU GRAO DE CONSECUCIÓN

Valórase cada competencia do 1 ao 4 considerándose suficiente con 3 ou valores superiores.

2.ANOTACIÓN DO NIVEL DOS INDICADORES

O profesor de cada área ou materia marcará o nivel acadado polo alumnado en cada un dos indicadores da competencia avaliada.

A cualificación global será a media aritmética de todos os indicadores.

3.CUALIFICACIÓN GLOBAL DE CADA COMPETENCIA E GLOBAL DO TODAS AS COMPETENCIAS

Coas anotacións de nivel globais de todas as áreas e materias que avalían unha competencia obterase a cualificación global da mesma.

Esta cualificación corresponderase coa media ponderada das anotacións rexistradas en cada área/materia para cada competencia.

4.PROPOSTAS DE RECUPERACIÓN OU MELLORA

Anotarase o numero de referencia das dimensión de cada competencia nas que o alumnado deberá mellorar.

Esta cualificación global servirá de base para tomar as decisións de promoción e titulación dos alumnos e para informar aos pais/nais.

NIVEL DE DOMINIO OU GRAO DE CONSECUCIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

1,2,3, ... DIMENSIÓNS

A, B, C, ... Elementos

Nº1. COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	1	2	3	4	5
1. FALAR E ESCOITAR					
A. Comprende e expresa ideas, sentimentos e necesidades					
B. Adecúa a fala á variedade de situacións comunicativas					
C. Aprende a comunicarse e interactuar nalgunha lingua estranxeira					
2. LER					
A. Realiza unha correcta lectura expresiva					
B. Comprende o que le					
3. EXPRESARSE POR ESCRITO					
A. Escribe e presenta diversos tipos de texto correctamente.					
CUALIFICACIÓN GLOBAL					

Nº2. COMPETENCIA MATEMÁTICA E COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA E TECNOLOXÍA	1	2	3	4	5
1. DOMINAR A EXPRESIÓN MATEMÁTICA					
A. Coñece, comprende e utiliza os números e as operacións básicas					
B. Utiliza correctamente fórmulas e expresións matemáticas					
2. VALORAR A IMPORTANCIA DO EXERCICIO FÍSICO E A NUTRICIÓN					
A. Valora a importancia do exercicio físico e a nutrición e adopta un estilo de vida saudable.					
3. COÑECER E APLICAR PROCESOS CIENTÍFICOS E TECNOLÓXICOS					
A. Utiliza os coñecementos científicos adquiridos para a explicación de problemas actuais.					
B. Valora os descubrimentos científicos e o seu interese para o avance e o progreso.					
4. FORMULAR E RESOLVER PROBLEMAS					
A. Aplica os coñecementos matemáticos á resolución de problemas reais.					
B. Expresa correctamente e analiza os resultados obtidos ao resolver problemas					
C. É capaz de desenvolver investigacións sinxelas, teóricas ou experimentais para resolver problemas					
D. Coñece os principais problemas do mundo actual e as propostas para solucionarlos					
CUALIFICACIÓN GLOBAL					

Nº3. COMPETENCIA DIXITAL	1	2	3	4	5
2. A COMPETENCIA DIXITAL.					
A. Coñece e utiliza de forma segura os recursos informáticos actuais para o acceso e tratamento da información.					
B. Sabe crear contidos dixitais en diferentes formatos (texto, audio, video, imaxes).					
1. TRATAMENTO DA INFORMACIÓN.					
A. Utiliza técnicas e estratexias diversas para acceder a información					
B. Selecciona e valora de forma crítica a información obtida					
C. Coñece e respecta as licenzas de uso e publicación da información.					
CUALIFICACIÓN GLOBAL					

Nº4. COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER	1	2	3	4	5
1. VALORAR O ESFORZO E A MOTIVACIÓN					
A. Adopta actitudes positivas cara o esforzo persoal					
B. Sente curiosidade por aprender e é consciente da necesidade de realizar unha planificación dos procesos para obter aprendizaxes eficaces.					
2. ADQUIRIR OS HÁBITOS DE TRABALLO INTELECTUAL					
A. Coñece e utiliza as estratexias e técnicas da aprendizaxe e do traballo intelectual.					
B. Avalía e corrixe os erros cometidos no proceso de aprendizaxe.					
CUALIFICACIÓN GLOBAL					

Nº5. COMPETENCIAS SOCIAIS E CÍVICAS	1	2	3	4	5
1. DISPOR DE HABILIDADES SOCIAIS PARA CONVIVIR					
A. Adquiríu educación cívica básica para participar nunha sociedade democrática.					
B. Posúe habilidades para traballar en equipo e afrontar conflitos persoais ou interpersoais.					
2. COMPRENDER A REALIDADE HISTÓRICA E SOCIAL DO MUNDO ACTUAL E A SÚA EVOLUCIÓN					
A. Coñece e interpreta o territorio e as condicións socioeconómicas.					
B. Coñece e interpreta de forma crítica os principais acontecementos históricos.					
CUALIFICACIÓN GLOBAL					

Nº6. SENTIDO DE INICIATIVA E ESPÍRITO EMPRENDEDOR	1	2	3	4	5
1. SABER TOMAR DECISIONS.					
A. Elabora plans de acción para tomar decisións adecuadas nos ámbitos persoal, académico e profesional valorando os riscos e aprendendo dos erros.					
2. TER INICIATIVA E ACTITUDE EMPRENDEDORA.					
A. Adáptase a novas situacións e retos persoais, académicos e laborais tendo en conta as súas capacidades e desexos.					
B. Ten habilidades e actitudes relacionadas coa integración en grupos de traballo e a organización de tarefas cooperativas					
CUALIFICACIÓN GLOBAL					

Nº7. CONCIENCIA E EXPRESIÓNS CULTURAI	1	2	3	4	5
1. COÑECER E USAR AS DISTINTAS LINGUAXES ARTÍSTICAS E TÉCNICAS					
A. Exprésase mediante distintos códigos artísticos e técnicos.					
B. Dispón de habilidades perceptivas para a creación artística e cultural.					
C. Interésase e disfruta coas obras de arte e outras manifestacións culturais.					
2. APRENDER A VALORAR O PATRIMONIO ARTÍSTICO E CULTURAL					
A. Aprecia o papel das manifestacións máis destacadas do patrimonio artístico e cultural.					
CUALIFICACIÓN GLOBAL					

AVALIACIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE. 1º ESO

CC	BX	MA	LC	LG	IN	FR	CS	EF	EPV	ITI	V.ET.	REL	TOTAL
LIN													
MCT													
DIX													
ApAp													
SoCi													
EMP													
CuAr													



As materias marcadas contan o 75 % da nota global



As materias marcadas contan o 50 % da nota global

AVALIACIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE. 2º ESO

CC	FQ	MA	TEC	LC	LG	IN	FR	CS	EF	MUS	CTK	V.ET.	REL	TOTAL
LIN														
MCT														
DIX														
ApAp														
SoCi														
EMP														
CuAr														




As materias marcadas contan o 75 % da nota global




As materias marcadas contan o 50 % da nota global

AVALIACIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE. 3º ESO

CC	FQ	BX	MA	TEC	LC	LG	IN	FR	CS	EF	EPV	MUS	CuCl	V.ET.	REL	TOTAL
LIN																
MCT																
DIX																
ApAp																
SoCi																
EMP																
CuAr																

 As materias marcadas contan o 75 % da nota global

 As materias marcadas contan o 50 % da nota global

AVALIACIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE. 4º ESO

CC	FQ	BX	MA	TEC	CuCi	LC	LG	IN	FR	LA	CS	EF	EPV	MUS	CuCla	ECO	EMP	V.ET.	REL	TOTAL
LIN																				
MCT																				
DIX																				
ApAp																				
SoCi																				
EMP																				
CuAr																				



As materias marcadas contan o 75 % da nota global



As materias marcadas contan o 50 % da nota global