

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
27012048	IES Xograr Afonso Gómez de Sarria	Sarria	2023/2024

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Educación Dixital	3º ESO	3	105

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	8
4.2. Materiais e recursos didácticos	8
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	9
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	9
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	11
6. Medidas de atención á diversidade	11
7.1. Concreción dos elementos transversais	11
7.2. Actividades complementarias	12
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	13
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	14
9. Outros apartados	14

1. Introducción

A educación dixital desenvolve un papel fundamental na sociedade actual porque proporciona un conxunto de coñecementos e de técnicas que permiten satisfacer as necesidades individuais e colectivas. Neste sentido, esta materia achégalle ao currículo a capacidade de analizar e redeseñar a relación entre os dispositivos tecnolóxicos e as necesidades sociais. Na resolución de problemas con ferramentas dixitais 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 das tecnoloxías da información proporciona unha imprescindible perspectiva científico-tecnolóxica sobre a necesidade de construír unha sociedade formada por unha cidadanía crítica con respecto ao que acontece arredor dela.

Como noutras materias que tratan aspectos tecnolóxicos, nesta intégranse coñecementos de carácter matemático e científico, ademais de que é frecuente que as ferramentas dixitais se utilicen para resolver problemas específicos doutras disciplinas. Polo tanto, un enfoque interdisciplinar favorecerá a conexión con outras materias e mesmo con diversos temas de actualidade.

Esta materia ofrece un inmenso potencial para axudar a comprender o contorno social e para desenvolver un conxunto de competencias relacionadas tanto co contexto profesional como coas formas que a participación cidadá está a adoptar no contexto da dixitalización e que afectan por igual os ámbitos social e do desenvolvemento persoal.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Utilizar dispositivos dixitais, identificando os elementos que os compoñen e a súa función no conxunto, configurando as súas características en función das necesidades persoais e mediante diferentes medios dixitais para poder organizar a información dun xeito eficaz.				2			3	
OBX2 - Organizar, deseñar e producir información dixital de forma individual e colectiva utilizando as ferramentas máis adecuadas para a súa publicación e difusión facendo un uso responsable e ético das tecnoloxías aplicadas.	3	2-3	4	1-2-3	3-4	1-2-3-4	3	4
OBX3 - Desenvolver algoritmos e aplicacións informáticas en distintas contornas, aplicando os principios do pensamento computacional para crear solucións a problemas concretos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.				5	5			
OBX4 - Xestionar e protexer a pegada dixital aplicando medidas preventivas para identificar e reaccionar ante riscos e ameazas ao benestar persoal, facendo un uso responsable e ético da información e a comunicación dixital.	2	3	5	3-4	1-2-5	2-3	1	

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Hardware e software	Configuración de dispositivos dixitais e sistemas operativos, organización da información. Hardware e software.	11	11	X		
2	Procesador de texto	Tratamento de textos con LibreOffice Writer.	12	12	X		
3	Folla de cálculo	Follas de cálculo: gráficos e informes	12	12	X		
4	Presentacións dixitais	Presentacións dixitais con elementos multimedia	11	12		X	
5	Edición de imaxe	Tratamento de imaxe dixital.	11	12		X	
6	Seguridade dixital	A pegada dixital e a seguridade na rede	11	12		X	
7	Programación	Programación e desenvolvemento de programas.	17	18			X
8	Traballo colaborativo en rede	Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos.	15	16			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Hardware e software	11

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	Identificar os elementos que configuran un equipamento informático e a súa función no conxunto.	PE	70
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Configurar o usuario e realizar operacións básicas de organización.	TI	30
CA1.3 - Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.	Organizar a información de maneira segura e eficaz.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Arquitectura de computadores: elementos, montaxe e configuración. - Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización. - Almacenamento da información: operacións básicas de organización e copias de seguridade.

UD	Título da UD	Duración
2	Procesador de texto	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Producir documentos de texto con aplicacións ofimáticas, incorporando imaxes, aplicando estilos e formatos e índices interactivos.	TI	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital. - Procesos de produción de documentos con aplicacións ofimáticas e de deseño gráfico. Maquetación, aplicación de estilos e formatos. Índices interactivos. Importación de imaxes e gráficos.

UD	Título da UD	Duración
3	Folla de cálculo	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Realizar operacións básicas en follas de cálculo. Crear gráficos.	TI	100

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

Contidos
- Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos.

UD	Título da UD	Duración
4	Presentacións dixitais	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
-------------------------	------------------------	----	---

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Crear presentacións dixitais, integrando elementos multimedia.	TI	100

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

Contidos
- Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia.

UD	Título da UD	Duración
5	Edición de imaxe	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Identificar os formatos de arquivos máis utilizados e realizar tratamento básico de imaxe dixital.	TI	100

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

Contidos
- Tratamento básico da imaxe dixital.

UD	Título da UD	Duración
6	Seguridade dixital	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.3 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións e valorando o benestar persoal e colectivo.	Identificar situacións que representan unha ameaza na rede.	PE	70
CA4.4 - Valorar a importancia da protección dos dereitos de autoría, utilizando aplicacións, datos e creacións dixitais de terceiros de xeito ético, respectando as licenzas de utilización.	Usar recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet, configurando as condicións de privacidade das redes sociais e en espazos virtuais de traballo.	Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet.	TI	30
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	Xestionar contrasinais.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Seguridade de dispositivos. Xestión de contrasinais. - Recursos para a protección da información e datos persoais, da identidade e dos contidos dixitais. Configuración en espazos virtuais de traballo. - Seguridade na saúde física e mental: aplicacións ou medidas que deben adoptarse fronte aos riscos e ameazas ao benestar persoal. Opcións de resposta. Situacións de violencia e de risco na Rede. - Uso de recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.

UD	Título da UD	Duración
7	Programación	18

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	Utilizar unha contorna de programación gráfica.	TI	100
CA3.2 - Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Desenvolver aplicacións sinxelas.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de estruturas básicas de programación. - Uso de datos. Constantes e variables. - Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para computadores e/ou dispositivos móbiles mediante contornas de programación gráfica.

UD	Título da UD	Duración
8	Traballo colaborativo en rede	16

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa.	Creación de contidos na rede.	TI	100
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Compartir e publicar contidos na Rede.		

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

Contidos
- Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia debe afrontarse cunha metodoloxía práctica e cun enfoque competencial do currículo que potencie a aprendizaxe significativa do alumnado. Utilizarase unha metodoloxía activa con traballos prácticos, para coñecer e configurar os dispositivos dixitais, que permitan mellorar as destrezas para escoller e utilizar as ferramentas máis axeitadas para producir documentos dixitais de diversos tipos e sempre respectando as licenzas e dereitos de autor.

O eixe vertebrador será a realización de proxectos dixitais con metodoloxías que fomenten a resolución colaborativa e creativa de problemas, reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade, promovendo a participación do alumnado.

O desenvolvemento de proxectos que teñan por obxectivo a creación de aplicacións sinxelas que resolvan problemas, afondarán no coñecemento do pensamento computacional.

A difusión dos contidos dixitais creados en plataformas dixitais, promovera a liberdade de expresión o respecto polos demais e aplicando as normas da etiqueta dixital.

Promoverase a participación do alumnado, resaltando o traballo colectivo como forma de afrontar os desafíos e os retos que propón a nosa sociedade para reducir as fendas dixital e de xénero.

Utilizaranse estratexias que promovan un uso eficiente, seguro e ético de diferentes aplicacións dixitais.

Utilizaranse distintos métodos que teñan en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe e a diversidade do alumnado, que favorezan a capacidade de aprender por si mesmos e que promovan o traballo en equipo, guiando o alumnado desde proxectos sinxelos ata proxectos máis complexos que permitan o seu logro e satisfacción por parte do devandito alumnado poñendo en práctica, se fose necesario, mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten dificultades.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Ordenador persoal - dispositivos dixitais
Software de uso xeral (sistema operativo, ofimática....) e de uso específico (editores de arquivos audiovisuais, entornos de programación...). En todo caso e salvo que non sexa posible, utilizarase software libre.
Materiais e recursos de creación propia e recursos educativos abertos.
Entorno Virtual de Aprendizaxe (EVA-Edixgal).
Elementos multimedia da aula (pizarra dixital, canón proxector, ordenador da docente,...)

Cada alumno/a terá acceso en todas as clases a un ordenador, no que se atopan instalados todos os programas informáticos necesarios e terá tamén conexión de Internet. Ademais, cada alumno/a terá acceso aos dispositivos dixitais necesarios para o seguimento das unidades didácticas propostas.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Realizarase un cuestionario no ordenador ao comezo do curso para coñecer a competencia dixital previa do alumnado.

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	UD 7	UD 8	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	11	12	12	11	11	11	17	15	100
Proba escrita	70	0	0	0	0	70	0	0	15
Táboa de indicadores	30	100	100	100	100	30	100	100	85

Criterios de cualificación:

CONCRECIÓN DOS PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

UNIDADE DIDÁCTICA 1: HARDWARE E SOFTWARE

- Procedemento 1: realización dunha proba escrita englobando os contidos teóricos tratados na aula.
 - Instrumento: Proba escrita
 - Peso: 70%
- Procedemento 2: realización de actividades de afianzamento dos contidos tratados.
 - Instrumento: Táboa de indicadores
 - Peso: 30%

UNIDADE DIDÁCTICA 2: PROCESADOR DE TEXTO

- Procedemento 1: realización dunha proba práctica final englobando os contidos das prácticas realizadas na aula.
 - Instrumento: Proba práctica - Táboa de indicadores.
 - Peso: 70%
- Procedemento 2: realización de tarefas prácticas na aula en Libreoffice Writer.
 - Instrumento: Táboa de indicadores
 - Peso: 30%

UNIDADE DIDÁCTICA 3: FOLLA DE CÁLCULO

- Procedemento 1: realización dunha proba práctica final englobando os contidos das prácticas realizadas na aula.
 - Instrumento: Proba práctica - Táboa de indicadores
 - Peso: 70%
- Procedemento 2: realización de tarefas prácticas na aula en Libreoffice Calc.
 - Instrumento: Táboa de indicadores

- Peso: 30%

UNIDADE DIDÁCTICA 4: PRESENTACIÓNS DIXITAIS

- Procedemento: realización de tarefas prácticas cun traballo final que englobe os contidos das prácticas realizadas previamente na aula.
 - Instrumento: Táboa de indicadores
 - Peso: 100%

UNIDADE DIDÁCTICA 5: EDICIÓN DE IMAXE

- Procedemento: realización de tarefas prácticas cunha práctica final que englobe os contidos das prácticas realizadas previamente na aula.
 - Instrumento: Táboa de indicadores
 - Peso: 100%

UNIDADE DIDÁCTICA 6: SEGURIDADE DIXITAL

- Procedemento 1: realización dunha proba escrita englobando os contidos teóricos tratados na aula.
 - Instrumento: Proba escrita - Táboa de indicadores.
 - Peso: 70%
- Procedemento 2: realización de actividades de afianzamento e posta en práctica dos contidos tratados.
 - Instrumento: Táboa de indicadores
 - Peso: 30%

UNIDADE DIDÁCTICA 7: PROGRAMACIÓN

- Procedemento: realización de tarefas prácticas cunha práctica final que englobe os contidos das prácticas realizadas previamente na aula.
 - Instrumento: Táboa de indicadores
 - Peso: 100%

UNIDADE DIDÁCTICA 8: TRABALLO COLABORATIVO EN REDE

- Procedemento: realización de tarefas prácticas en diversas plataformas de traballo colaborativo.
 - Instrumento: Táboa de indicadores
 - Peso: 100%

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

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

- Cualificación 1ª Avaliación: 32% UD1 + 34% UD2 + 34% UD3
- Cualificación 2ª Avaliación: 33,33% UD4 + 33,33% UD5 + 33,33% UD6
- Cualificación 3ª Avaliación: 53% UD7 + 47% UD8

A cualificación final do curso virá dada pola media ponderada das cualificacións de cada unha das unidades didácticas do curso en base ao seu correspondente peso.

- Cualificación final: 35% 1ª Avaliación + 33% 2ª Avaliación + 32% 3ª Avaliación

No caso de que se detecte o plaxio dalgún dos traballos realizados, ou se detecte copiando a un estudante nunha proba escrita ou práctica, a súa puntuación será de 0, non sendo posible a repetición do mesmo. En caso de que a nota final non sexa suficiente para aprobar aplicaranse os criterios de recuperación correspondentes.

Ao longo das diferentes unidades didácticas plantexaranse diferentes actividades extra ou adicionais, que servirán para subir nota. Do mesmo modo, a non realización das mesmas tendo todas as actividades obrigatorias rematadas tamén influirá negativamente na nota.

Non serán admitidas as actividades cuxa data límite fose excedida. Só se admitirán en casos que se presente unha

debida xustificación.

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. No caso de ser necesario tamén se repetirán as probas escritas ou probas prácticas.

Nas últimas semanas do curso, o alumnado que o precise, deberá realizar tarefas e probas obxectivas de recuperación daquelas unidades didácticas que non superase no seu momento.

A nota final calcularase tendo en conta as novas cualificacións obtidas e seguindo o procedemento establecido.

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

O alumnado que curse 4º de ESO pero teña a materia de Educación Dixital de 3º ESO pendente de superar, ao non tela superado no ano anterior, deberá realizar unha serie de tarefas, recollidas xunto co método de cualificación que se empregará a continuación:

- Realización e entrega periódica de actividades relativas ás unidades didácticas do curso.
- Todas as probas serán cualificadas sobre un baremo de dez puntos.
- Para o cálculo da cualificación da materia pendente, terase a seguinte consideración: as actividades realizadas ao longo do curso contarán un 100% da cualificación.
- A recuperación será coordinada pola xefatura de departamento. O profesor/a que lle imparte clase no curso onde estea matriculado, fará un seguimento do traballo do alumno/a. No caso de que non estea a cursar ningunha materia do departamento, será o xefe ou xefa de departamento quen faga o seguimento.

6. Medidas de atención á diversidade

Entre outras, contéplanse as seguintes medidas de atención á diversidade:

- Aplicación dos protocolos educativos específicos (TEA, TDAH, etc.) ao alumnado que o requira
- Adecuación da organización e xestión da aula ás características do alumnado
- Adaptación dos tempos, instrumentos ou procedementos de avaliación
- Explicacións individualizadas
- Adaptacións curriculares, de ser precisas

No caso do alumnado que permaneza un ano máis no mesmo curso, seguirase o establecido polo equipo docente baixo a coordinación do profesorado titor.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Comprensión de lectura	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X	X		X		X		X
ET.3 - Comunicación audiovisual		X		X	X		X	X
ET.4 - Competencia dixital	X	X	X	X	X	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.5 - Emprendemento social e empresarial							X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico								X
ET.7 - Educación emocional e en valores				X		X		X
ET.8 - Igualdade de xénero				X				X
ET.9 - Creatividade		X		X	X		X	X
ET.10 - Educación para a saúde						X		
ET.11 - Formación estética		X		X	X		X	X
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable				X		X		X
ET.13 - Respecto mutuo	X	X	X	X	X	X	X	X

Observacións:

- Comprensión de lectura: tarefas de clase e proxectos, nas que o alumnado deberá 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.
- Comunicación audiovisual: presentación de proxectos mediante creacións audiovisuais.
- Competencia dixital: intrínseca aos contidos propios da materia.
- Emprendemento social e empresarial: desenvolvemento de proxectos.
- Fomento do espírito crítico e científico: procura de información e investigación nas tarefas e proxectos.
 - Educación emocional e en valores: contidos sobre seguridade na rede e benestar dixital. O desenvolvemento de proxectos fomentará o traballo en equipo.
 - Igualdade de xénero: buscarase o reparto axeitado de roles no traballo colaborativo en grupos á hora de desenvolver proxectos, evitando os sesgos de xénero e aplicando criterios de igualdade.
 - Creatividade: desenvolvemento de proxectos.
 - Educación para a saúde: contidos relacionados co benestar dixital, tan importante para conservar a saúde emocional na actualidade.
 - Formación estética: deseño e presentación dos traballos e proxectos.
 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable: contidos sobre tecnoloxía sostible e respecto pola propiedade intelectual na elaboración de contidos.
 - Respecto mutuo: contidos relacionados coa etiqueta dixital. Este respecto e a cooperación entre iguais serán fundamentais no traballo en equipo no desenvolvemento de proxectos.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Saídas didácticas relacionadas coa materia.	Saídas didácticas relacionadas coa materia.			

Observacións:

De xurdir calquera actividade complementaria, esta deberá axudar a reforzar os contidos desenvolvidos nas distintas unidades didácticas do curso.

Asemade, cada actividade contará coa aprobación e apoio do Equipo Directivo do centro.

Para cada actividade complementaria indícanse as seguintes características:

- Obxectivos
- Profesorado responsable.
- Alumnado participante.
- Datas e lugar de celebración.
- Repercusións económicas.

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

Indicadores de logro
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
A selección e temporalización de contidos foi axeitada.
Facilitáronse ao alumnado estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, búsqueda de información crítica....
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender ás necesidades de todo o alumnado.
Os criterios de avaliación e calificación foron claros e rigurosos e permitiron un seguemento do progreso do alumnado.
Facilitouse ao alumnado e as familias o coñecemento dos criterios de avaliación e calificación de cada unidade didáctica, ao comezo da mesma.
Proporcionouse ao alumnado información sobre o seu progreso e calificacións.
Proporcionáronse actividades e procedementos para que o alumnado fose recuperando as partes non superadas da materia.
Existiu coordinación entre as distintas profesoras.

Descrición:

En base aos indicadores de logro arriba sinalados avaliarase o proceso do ensino e a práctica docente.

Nas reunións de departamento, utilizaranse táboas de cotexo baseadas nos indicadores de logro para obter a información.

A retroalimentación co alumnado farase a través de cuestionarios en E-Dixgal.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

O seguimento da programación realizarase periodicamente nas distintas reunións de departamento, e a través do apartado de "Seguimento" da aplicación Proens.

Para cada UD 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.

Ao remate do curso realizarase unha avaliación da programación mediante unha táboa de cotexo, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

Na última semana do curso realizarase entre o alumnado unha avaliación da actividade docente, baseada nos indicadores de logro do apartado 8.1 desta programación.

9. Outros apartados