

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15026807	IES Félix Muriel	Rianxo	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

<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	5
4.1. Concrecións metodolóxicas	8
4.2. Materiais e recursos didácticos	9
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	9
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	10
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	10
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 sociedade actual necesita que os cidadáns teñan unha serie de coñecementos e técnicas que permitan satisfacer as súas necesidades. Por iso unha materia de educación dixital debe ser clave.

Esta nova 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.

O centro onde se desenvolverá esta programación é o IES Félix Muriel de Rianxo.

Rianxo é un concello mariñeiro situado na ría de Arousa e pertencente á comarca do Barbanza. Conta na actualidade con case 10949 habitantes, dos que algo mais de 1297 (un 11.8%) son menores de 16 anos. Esta porcentaxe é similar á de concellos da contorna (Noia 12%, Ribeira 15% ou Lousame 11%) e á poboación de menores de 16 anos de Galiza (13%). Na distribución por sexos nesa franxa de idade atopamos un número lixeiramente maior de homes que de mulleres (52.6% vs. 47.4%).

A poboación está dividida en 6 parroquias: Rianxo, Taragoña, Leiro, Isorna, Asados e Araño, o que quere dicir que a maior parte da poboación vive en aldeas, facendo deste un concello eminentemente rural.

Economicamente, o Concello de Rianxo caracterízase por depender en grande medida de dous sectores: agricultura-pesca e industria.

A taxa de paro é dun 7.6%, unha das menores dos concellos da contorna. Isto, que sería motivo de celebración noutro sector, convértese nun inconveniente á hora de manter ó alumnado no centro logo dos 16 anos. Ademais, a maioría dos postos de traballo son de pouca cualificación e en condicións laborais moi duras, polo que o centro debe traballar para axudar a cambiar esa tendencia.

O instituto Félix Muriel é o único centro de educación secundaria do concello, e nel están matriculados no actual curso 513 alumnos e alumnas o que supón un 29.3% do alumnado pertencente a centros de ensino non universitario.

No terceiro curso da ESO hai un total de 4 clases con un número total de alumnos e de alumnas de 89, dos cales 44 son rapaces de 45 son rapazas, dato que resulta interesante á hora de formar grupos mixtos na aula-taller.

Cabe destacar que Educación Dixital é unha materia optativa de recente implantación (ano pasado) na que tan "só" hai 32 alumnas e alumnos matriculados dos 89 totais.

A materia impartirase en lingua castelá, buscando introducir terminoloxía inglesa asociada ó vocabulario técnico propio da nosa materia.

O centro participa no programa educativo Edixgal, en onde cada alumno e alumna ten o seu ordenador para o desenrolo dos diferentes contidos da materia.

## 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	Documentos de texto: creación e edición	Tratamento de textos de distintos tipos	15	15	X		
2	Presentacións dixitais	Creación e edición de presentacións dixitais que inclúen elementos variados	15	12	X		
3	Vida dixital	Dispositivos dixitais, sistemas operativos, organización da información, ética e pegada dixital, seguridade	8	8	X		
4	Tratamento de datos dixitais	Follas de cálculo, elaboración de gráficas e informes	12	12	X	X	
5	Imaxe dixital	Tratamento de imaxe dixital, deseño gráfico	18	18		X	
6	Contidos en rede	Elaboración e publicación de contidos para compartir en rede, colaboración en rede	12	15		X	X
7	Pensamento computacional	Programación, desenvolvemento de	20	25			X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
7	Pensamento computacional	programas	20	25			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Documentos de texto: creación e edición	15

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.	Producir documentos con editor de texto utlizando diferentes estilos e formatos, táboas, imaxes, obxectos e elementos interactivos	TI	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital.</li> <li>- 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.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
2	Presentacións dixitais	12

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.	Crear presentacións dixitais integrando elementos multimedia	TI	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital.</li> <li>- Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
3	Vida dixital	8

Craterios 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	TI	100
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Configurar un sistema operativo según diferentes necesidades persoais		
CA1.3 - Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.	Organizar correctamente a información e preocuparse pola súa seguridade		
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.	Preocuparse pola protección dos datos na internet e a pegada dixital		
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	Xestionar e utilizar contrasinais seguras		
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 de ameaza na rede		
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.	Coñecer as distintas licenzas e os contidos de dominio público		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arquitectura de computadores: elementos, montaxe e configuración.</li> <li>- Sistemas operativos: configuración de usuario e operacións básicas de organización.</li> <li>- Almacenamento da información: operacións básicas de organización e copias de seguridade.</li> <li>- Seguridade de dispositivos. Xestión de contrasinais.</li> <li>- Recursos para a protección da información e datos persoais, da identidade e dos contidos dixitais. Configuración en espazos virtuais de traballo.</li> <li>- 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.</li> <li>- Uso de recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
4	Tratamento de datos dixitais	12

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.	Facer operacións sinxelas e crear gráficos utilizando folia de cálculo	TI	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital.</li> <li>- Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
5	Imaxe dixital	18

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.	Retocar imaxes dixitais e facer deseños sinxelos	TI	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formatos de arquivos. Formatos abertos. Estándares de formato na produción de información dixital.</li> <li>- 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.</li> <li>- Tratamento básico da imaxe dixital.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
6	Contidos en rede	15

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
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 contidos dixitais	TI	100
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Compartir e publicar contidos en rede		

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

<b>Contidos</b>
- Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
7	Pensamento computacional	25

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	Utilizar contorna de programación	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

<b>Contidos</b>
- 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.

#### 4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia debe afrontarse cunha metodoloxía eminentemente 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 distintos dispositivos dixitais de uso cotián, 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 cunha visión integral da disciplina.

Durante a realización dos proxectos, o alumnado terá a oportunidade de levar a cabo determinadas tarefas mentres explora, descobre, experimenta, aplica e reflexiona sobre o que fai, o que favorecerá a súa implicación no proceso de aprendizaxe e fará que este sexa máis significativo e duradeiro.

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, prestando especial atención á desaparición de estereotipos que dificultan a adquisición de competencias en condicións de igualdade.

Utilizaranse estratexias que promovan un uso eficiente, seguro e ético de diferentes aplicacións dixitais para diversas funcións como o deseño, a simulación e a comunicación e difusión de ideas ou solucións.

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
Ordeador persoal (programa edixgal)
Software da maqueta ABALAR: (s.o, ofimática, editor de imaxes, deseño, etc)
Materiais e recursos de elaboración propia, aplicacións de uso educativo de código aberto
Aula virtual de edixgal
Proxector e pizarra dixital das aulas
Aulas de informática do centro

Todos os alumnos e alumnas teñen o seu propio ordeador con todo o necesario e conexión wifi, puntualmente poderán utilizar o seu móbil. De ser necesario poderase recurrir as aulas de informática do centro.

## 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

A principio de curso realizaranse un par de traballos co ordenador que servirán para valorar os coñecementos previos relacionados ca materia.

## 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	Total
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	<b>12</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>Táboa de indicadores</b>	100	100	100	100	100	100	100	<b>100</b>

### Criterios de cualificación:

Procedemento de Avaliación: tarefas de clase. Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total en cada UD: 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.

A avaliación final coincide coa terceira avaliación parcial, polo que a cualificación definitiva da materia farase efectiva na avaliación final do curso (modificación da orde do 25 de xaneiro de 2022 pola que se actualiza a normativa de avaliación)

Cálculo da nota final:

Nota final = 38% da 1ª avaliación + 30% da 2ª avaliación + 32% da 3ª avaliación.

O grao mínimo de consecución será dun 30% en cada unha das partes avaliábeis en cada avaliación. Para superala materia, o alumnado deberá obter como mínimo unha nota igual ou superior a 5 sobre unha escala de 10.

### Criterios de recuperación:

Os alumnos terán oportunidade de modificar e repetir aqueles traballos que non acaden unha cualificación positiva, a profesora indicará un prazo personalizado para a entrega.

Ao longo do curso, aqueles alumnos que non superen a 1ª e /ou a 2ª avaliación poderán facer tarefas para a súa recuperación. A profesora indicará un prazo personalizado para a entrega.

O intento de copia ou fraude en calquera das tarefas de clase será penalizada cun "non presentado" co que a forma de recuperarala será a indicada no parágrafo anterior.

A final de curso, o alumnado que o precise, deberá realizar tarefas e probas obxectivas de recuperación no ordenador daquelas avaliacións que non superase no seu momento. As tarefas ou probas obxectivas serán personalizadas. 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 seguimento, recuperación e avaliación do alumnado que teña pendente a materia, comezará coa realización duns boletíns de exercicios de ese trimestre. A data de entrega dos mesmos será 15 días antes da realización da proba de exercicios. A data de realización desta proba, estará indicada no boletín de exercicios e tamén será exposta na plataforma Edixgal.

A nota de cada avaliación calcularase cas seguintes porcentaxes:

20% boletín de exercicios + 80% proba escrita = nota de recuperación da materia pendente.

Para superala materia terá que acadar unha nota media de 5 ou máis de 5 sobre unha escala de 10 nas 3 avaliacións.

## 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
- Programas de enriquecemento curricular (a.a.c.c.)
- Adaptacións curriculares

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

Atención educativa virtual: para o alumnado que presente dificultades de asistencia ó centro, por causas xustificadas, atenderémolo de forma virtual mediante a plataforma Edixgal. Tamén empregaremos o teléfono ou a plataforma Abalar para a comunicación coas familias ou titores legais.

### 7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7
ET.1 - Comprensión de lectura	X	X	X	X	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	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial			X	X		X	
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico	X	X	X	X		X	X
ET.7 - Educación emocional e en valores		X	X		X	X	
ET.8 - Igualdade de xénero						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	
ET.13 - Respecto mutuo e cooperación entre iguais			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 propostos.

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.

Comunicación audiovisual: presentación de proxectos mediante creacións audiovisuais.

Competencia dixital: intrínseca aos contidos propios da materia.

Emprendemento social e empresarial: desenvolvemento de proxectos.

Espírito crítico e científico: procura de información e a 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 nos proxectos os nesgos 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: procesos de deseño e acabado nos proxectos.

Educación para a sostibilidade e o consumo responsable: contidos sobre tecnoloxía sostible, respecto pola propiedade intelectual na elaboración de contidos e aplicación de criterios de sostibilidade.

Respecto mutuo e cooperación entre iguais: 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.
Actividades relacionadas coa materia	Saídas didácticas, charlas en liña que poidan surxir...	X	X	X

### Observacións:

Calquera actividade complementaria proposta deberá axudar a reforzar os contidos desenvolvidos nas distintas unidades didácticas do curso.

As actividades deberán contar coa aprobación do equipo directivo e seguirá o protocolo do centro para este tipo de actividades.

Para cada actividade complementaria indicaranse 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

<b>Indicadores de logro</b>
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
Realizouse unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado.
A selección e temporalización de contidos foi axeitada.
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.
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 das unidades didácticas
Proporcionouse ao alumnado información sobre o seu progreso e calificacións.
<b>Metodoloxía empregada</b>
Facilitáronse ao alumnado estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, búsqueda de información crítica, redacción de documentación técnica....
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
<b>Medidas de atención á diversidade</b>
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender ás necesidades do alumnado.
<b>Clima de traballo na aula</b>
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
<b>Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais</b>
Proporcionáronse actividades e procedementos para que o alumnado fose recuperando as partes non superadas da materia.

### **Descrición:**

Farase un seguimento periodico da relación de elementos de avaliación do proceso de ensino e a práctica docente que se indican.

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

A retroalimentación e comunicación co alumnado farase a través da aula virtual do centro ou do plan Edixgal.

## **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 comprobaránse 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**