

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36019566	IES de Chapela	Redondela	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	9
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	10
6. Medidas de atención á diversidade	10
7.1. Concreción dos elementos transversais	11
7.2. Actividades complementarias	12
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	12
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	13
9. Outros apartados	13

## 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, ámbito no que a innovación e a constante renovación que lle son propias dotan esta materia dunha gran relevancia educativa.

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.

## 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	ÉTICA E SEGURIDADE DIXITAL	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.</p> <p>CONTIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> <li>- Xestión de contrasinais.</li> <li>- Configuración en espazos virtuais de traballo.</li> </ul>	20	20	X		
2	DISPOSITIVOS DIXITAIS E SISTEMAS OPERATIVOS	<p>Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.</p> <p>Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.</p> <p>Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.</p> <p>CONTIDOS:</p> <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> </ul>	20	20	X		
3	CREACIÓN E EDICIÓN DE INFORMACIÓN E CONTIDOS DIXITAIS.	<p>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.</p> <p>Interactuar en plataformas dixitais,</p>	40	38		X	

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
3	CREACIÓN E EDICIÓN DE INFORMACIÓN E CONTIDOS DIXITAIS.	compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa. CONTIDOS: - 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. - Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos. - Tratamento básico da imaxe dixital. - Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia. - Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.	40	38		X	
4	PENSAMENTO COMPUTACIONAL E EMPREGO DE APP	Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica. Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa. CONTIDOS: - 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.	20	27			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	ÉTICA E SEGURIDADE DIXITAL	20

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Protexe os datos persoais en Internet,</li> <li>- É consciente da pegada dixital xerada</li> <li>- Coñece como consultar a Política de Privacidade</li> <li>- Configura as condicións de privacidade das redes sociais e en espazos virtuais de traballo</li> </ul>	PE	50
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	- Xestión dos diferentes espazos de traballo como a Aula Virtual e outros.		
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica as situacións de risco na rede</li> <li>- Valora a necesidade da ciberseguridade</li> <li>- É consciente das etiquetas dixitais nas súas interaccións na rede</li> <li>- Emprega medidas de seguridade coma actualizacións do software, copias de seguridade....</li> </ul>	TI	50
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coñece a Política de privacidade de datos</li> <li>- Recoñece a Propiedade Intelectual na rede.</li> <li>- Elabora a webgrafía das fontes consultadas na rede</li> <li>- Emprega recursos libres, como imáxenes</li> </ul>		

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <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>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
2	DISPOSITIVOS DIXITAIS E SISTEMAS OPERATIVOS	20

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
--------------------------------	-------------------------------	-----------	----------

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.1 - Utilizar equipamentos informáticos, identificando os elementos que os configuran e a súa función no conxunto.	- Coñece o Hardware e sabe conectalo - Coñece o Software básico e sabe configuralo.	PE	30
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	- Manexo do Sistema Operativo. - Coñece as ferramentas do sistema operativo Windows e Linux	TI	70
CA1.3 - Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.	- Xestiona a información persoal con seguridade		

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

<b>Contidos</b>
- 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.

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
3	CREACIÓN E EDICIÓN DE INFORMACIÓN E CONTIDOS DIXITAIS.	38

<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.	- Crea contidos dixitais individualmente. - Traballa de forma colaborativa creando contidos dixitais. - Selecciona as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento. - Produce contidos dixitais de maneira creativa.	PE	50
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	- Interactúa en plataformas dixitais - Comparte e publica información e datos - Ten unha actitude participativa.	TI	50

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

<b>Contidos</b>
- 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.
- Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos.
- Tratamento básico da imaxe dixital.
- Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia.

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

UD	Título da UD	Duración
4	PENSAMENTO COMPUTACIONAL E EMPREGO DE APP	27

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos e diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica.	- Comprende o fundamento básico dos algoritmos - Realiza diagramas de fluxo utilizando contornas de programación gráfica - Relaciona os algoritmos cós diagramas de fluxo	PE	50
CA3.2 - Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	- Desenvolve aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos - Emprego de APP Inventor para diseñar unha aplicación móbil - Te unha actitude emprendedora, perseverante e creativa	TI	50

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

Contidos
- 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 intervención educativa na materia de Educación Dixital desenvolverá o seu currículo e tratará de asentarse de xeito gradual e progresivo as aprendizaxes que lle faciliten ao alumnado o logro dos obxectivos da materia e, en combinación co resto de materias, unha adecuada adquisición das competencias clave e o logro dos obxectivos da etapa.

Neste sentido, no deseño das actividades, o profesorado terá que considerar a relación existente entre os obxectivos da materia e as competencias clave a través dos descritores operativos do perfil de saída e as liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe, que se presentan nos apartados seguintes, e seleccionar aqueles criterios de avaliación do currículo que se axusten á finalidade buscada, así como empregalos para verificar as aprendizaxes do alumnado e o seu nivel de desempeño.

##### LIÑAS DE ACTUACIÓN:

- Uso de distintos métodos que teñan en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe do alumnado.
- Realización de proxectos significativos para o alumnado e a resolución colaborativa de problemas, reforzando a autoestima, autonomía, a reflexión e a responsabilidade.
- Énfase na atención á diversidade do alumnado atención individualizada, na prevención das dificultades de aprendizaxe.



- Uso de estratexias para traballar transversalmente a comprensión lectora, a expresión oral e escrita, a comunicación audiovisual e a competencia dixital.
- Uso de metodoloxía activa con traballos prácticos, empregando Aula Virtual para a súa realización, empregando as aplicacións de Google, e a entrega nas tarefas propostas na clase asinada.
- Uso de métodos procedementais no desenvolvemento de proxectos que integren varios bloques de contidos e que conduzan a adquisición de coñecementos, destrezas e actitudes dixitais.
- Realización de proxectos creativos 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. Nos traballos deberán presentar a Webgrafía das fontes consultadas.
- Desenvolvemento de proxectos que teñan por obxectivo a creación de aplicacións sinxelas que resolvan problemas, aprofundando no coñecemento do pensamento computacional.
- Difusión dos contidos dixitais creados en plataformas dixitais, promovendo a liberdade de expresión o respecto polos demais e aplicando as normas da etiqueta dixital.
- Uso responsable, seguro e ético das tecnoloxías dixitais para aprender ao longo da vida e reflexionar de forma crítica sobre a sociedade dixital para afrontar situacións e problemas actuais atendendo á diversidade e sen prexuízos de diferentes razas, linguas, sexos, ideas políticas, relixións, etc.

## 4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Material en Edixgal, co nome: "3º ESO - EDUCACIÓN DIXITAL"
Na aula, cada alumno disporá dun ordenador para o seu traballo.

Neste curso os alumnos terán a súa disposición o material empregado para os contidos da materia; presentacións, vídeos, enlaces de interese. Estará distribuída nas catro unidades didácticas do curso.

Na Aula Virtual o alumnado poderá facer e entregar as tarefas propostas para a adquisición de contidos.

Tamén utilizará as Aplicacións de Google para á elaboración dos contidos e o traballo na nube a través de Drive para a xestión dos seus traballos e para o traballo colaborativo.

## 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Na primeira semana do curso os alumnos realizarán unha actividade para valorar os seus coñecementos no entorno dixital. Esta proba non será cuantitativa, servirá para adaptarse aos coñecementos dos alumnos. De detectar algunha necesidade específica poñerá en coñecemento do profesor titor e do equipo de orientación do centro.

## 5.2. Criterios de cualificación e recuperación

### Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	Total
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>Proba escrita</b>	50	30	50	50	<b>46</b>
<b>Táboa de indicadores</b>	50	70	50	50	<b>54</b>

### **Criterios de cualificación:**

A cualificación de cada unha das 3 avaliacións do curso, virá dada por:

- Probas escritas: 30% \*
- Actividades de aula: 60%
- Actitude, esforzo e progreso: 10%

No CASO DE NON TER PROBAS ESCRITAS, A PORCENTAXE SERÁ SUMADA ÁS ACTIVIDADES DE AULA

A calificación final do curso virá dada pola media das cualificacións de cada unha das 3 avaliacións do curso.

### **Criterios de recuperación:**

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

No mes de xuño para os alumnos e alumnas que teñan algún trimestre suspenso o Departamento poderá propoñer actividades para desenvolver na aula de Informática e/o un boletín de actividades que o alumno entregará antes da realización dunha proba escrita dos contidos relacionados có nivel, e formarán parte da nota final sendo imprescindible a súa realización.

## **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 deberán de realizar as seguintes actividades :

Realización e entrega periódica, de actividades relativas ás unidades didácticas do curso.

- Faranse tres probas obxectivas parciais no ordenador, unha por avaliación en datas por definir. As datas definitivas serán publicadas coa suficiente antelación. Ademais haberá unha proba final.

- Distribúese a materia do curso en tres partes, unha para cada proba parcial.

- Todas as probas serán cualificadas sobre un baremo de dez puntos.

- Para o cálculo da cualificación da materia pendente, terase a seguinte consideración:

o Media aritmética das probas obxectivas parciais realizadas no ordenador 40% da cualificación.

o Actividades realizadas ao longo do curso 60% da cualificación.

- No caso de que o alumno ou alumna non supere a materia deste xeito poderá realizar unha proba obxectiva final no ordenador en data por definir. Esta proba abranguerá os contidos de toda a materia. En tal caso, darase por superada a materia nesta proba cando a cualificación sexa igual ou superior a 5.

- 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**

Na proba de avaliación inicial se se detecta algún alumno con NEE será informado o titor e o equipo de orientación do centro.

Se a necesidade e de falta de coñecementos, proporánselle actividades para acadar os contidos necesarios.

Entre outras, contémplanse 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.

- Desdoblamento de grupos.

- Reforzo educativo e apoio con profesorado do departamento.

- 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.

## 7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4
ET.1 - Compresión lectora e expresión oral e escrita	X	X	X	X
ET.2 - Comunicación audiovisual			X	X
ET.3 - Tecnoloxías da información e da comunicación	X	X	X	X
ET.4 - Emprendemento	X			X
ET.5 - Educación cívica e constitucional	X			
ET.6 - Desenvolvemento de igualdade efectiva entre homes e mulleres, prevención de violencia de xénero ou contra persoas con discapacidade, prevención e resolución pacífica de conflitos.	X			
ET.7 - Principio de igualdade de trato e non discriminatorio por calquera condición ou circunstancia persoal e social	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.
- Comunicación audiovisual: presentación de proxectos mediante creacións audiovisuais.
- Competencia dixital: intrínseca aos contidos propios da materia.
- Emprendemento social e empresarial: desenvolvemento de proxectos tecnolóxicos.
- Espírito crítico e científico: procura de información e a investigación nas tarefas e proxectos tecnolóxicos.
- 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 riscos 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, respecto pola propiedade intelectual na elaboración de contidos e aplicación de criterios de sostibilidade.
- 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.
Charlas relacionadas cos contidos dixitais.	Será de interese participar en todas as charlas que xurdan ao longo do curso.		X	

### Observacións:

Calquera actividade complementaria proposta 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 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

Indicadores de logro
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.
Os criterios de avaliación e calificación foron claros e rigurosos e permitiron un seguimento do progreso do alumnado.
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.
Metodoloxía empregada
Facilitáronse ao alumnado estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, búsqueda de información crítica, redacción de documentación técnica...
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Os recursos e materiais utilizados foron axeitados.
As actividades propostas foron variadas e axeitadas para favorecer o desenvolvemento dos contidos.
As actividades complementarias cumpriron os obxectivos cos que foron propostas.
Medidas de atención á diversidade
As medidas de atención á diversidade foron axeitadas para atender ás necesidades de todo o alumnado.

Clima de traballo na aula
O ambiente da clase foi axeitado e produtivo.
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
Facilitouse ao alumnado e as familias o coñecemento dos criterios de avaliación e calificación de cada unidade didáctica, ao comezo da mesma.
Existiu coordinación entre os distintos profesores/as.

#### **Descrición:**

Ao remate do curso os alumnos e alumnas realizarán un formulario onde poderán avaliar a súa satisfacción na materia e a práctica docente. O sentido deste cuestionario é recadar información para rediseñar a programación en vindeiros cursos.

Farase un seguimento 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 co alumnado farase a través de cuestionarios na aula virtual do centro.

### **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**