

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

| Código | Centro | Concello | Ano académico |
|----------|---------------------|-----------|---------------|
| 36002220 | CEIP Cabada Vázquez | A Estrada | 2022/2023 |

Área/materia/ámbito

| Ensinanza | Nome da área/materia/ámbito | Curso | Sesións semanais | Sesións anuais |
|--------------------|-----------------------------|---------|------------------|----------------|
| Educación primaria | Proxecto competencial | 5º Pri. | 1 | 35 |

| 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 | 6 |
| 4.2. Materiais e recursos didácticos | 6 |
| 5.1. Procedemento para a avaliación inicial | 7 |
| 5.2. Criterios de cualificación e recuperación | 7 |
| 6. Medidas de atención á diversidade | 8 |
| 7.1. Concreción dos elementos transversais | 8 |
| 7.2. Actividades complementarias | 9 |
| 8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro | 9 |
| 8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora | 9 |
| 9. Outros apartados | 10 |

1. Introducción

A presente programación didáctica, elaborada para a materia de Proxecto Competencial do 5º curso de Educación Primaria, ten como referencia o currículo que establece o Decreto 155/2022 do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo da educación primaria na Comunidade Autónoma de Galicia.

Para a elaboración das unidades didácticas que desenvolverá a programación tívose como referencia un currículo que ten como obxectivo o desenvolvemento das competencias clave e o traballo de elementos transversais mediante a realización de proxectos significativos para o alumnado. Esta materia configurarase neste curso como un proxecto interdisciplinar en colaboración con distintos axentes sociais e nela buscarase a resolución colaborativa de problemas, reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade.

Outro aspecto que foi tido en conta á hora de deseñar a presente programación foi o centro no que se ía implementar: as características do mesmo, as do seu alumnado e o seu entorno. Esta programación didáctica está pensada para ser levada á práctica nun CEIP situado nun ámbito rural. A contorna na que se atopa pode definirse como fundido no medio natural, pois arredor das nosas instalacións só hai montes cheos de árbores e campos de traballo. Consideramos moi positivo o enclave no que se atopa, xa que nos permite facer da nosa escola unha escola viva, aberta ao entorno local e permanentemente interrelacionada co seu territorio físico (social, natural e cultural), sociocultural (a escola, a familia, o local, o concello), pero tamén é do noso interese, irnos introducindo no territorio máis alonxado, no global, a través das tecnoloxías dixitais.

O grupo seleccionado de 5º EP, está composto por 1 alumno e 1 alumna, un deles de procedencia marroquí, que seguen sen dificultades o ritmo das aprendizaxes e moi semellantes tendo en conta o nivel das aprendizaxes e de desenvolvemento das competencias clave.

Todos estes aspectos serán tidos en conta a nivel metodolóxico.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

| Obxectivos | CCL | CP | STEM | CD | CPSAA | CC | CE | CCEC |
|--|-----|----|------|-----|-------|----|-------|------|
| OBX1 - Concretar un plan de traballo para a realización dun proxecto ou a resolución dun problema a través da definición de obxectivos e das accións para acadalos, tendo en conta as necesidades da contorna. | 1 | | | 1 | 1-5 | 3 | 1-2-3 | |
| OBX2 - Desenvolver o proxecto segundo a planificación prevista mobilizando conxuntamente as competencias transversais que se requiran. | 1-3 | | 5 | 3 | 1-3 | 2 | 3 | |
| OBX3 - Presentar os resultados asociados ao proxecto competencial empregando dun xeito respectuoso estratexias e ferramentas de comunicación adecuadas cunha linguaxe verbal e corporal positiva, control das emocións negativas e, de ser o caso, co uso de recursos informáticos e audiovisuais. | 1-5 | 3 | 3 | 2-3 | 1-3 | | | 3-4 |

3.1. Relación de unidades didácticas

| UD | Título | Descrición | % Peso materia | Nº sesións | 1º trim. | 2º trim. | 3º trim. |
|----|---|--|----------------|------------|----------|----------|----------|
| 1 | A tecnoloxía que nos rodea: programación e robótica | Buscarán información sobre os avances tecnolóxicos que máis determinan as nosas vidas. Centraranse na programación e a robótica e buscarán información sobre a programación dun videoxogo. | 30 | 10 | X | | |
| 2 | Programando un videoxogo educativo | Cada un realiza o seu videoxogo seguindo unhas pautas. | 35 | 15 | | X | |
| 3 | Así o fixemos | Exposición e presentación do produto final. | 35 | 10 | | | X |

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

| UD | Título da UD | Duración |
|----|---|----------|
| 1 | A tecnoloxía que nos rodea: programación e robótica | 10 |

| Crterios de avaliación | Mínimos de consecución | IA | % |
|---|---|----|-----|
| CA1.1 - Recoñecer a importancia da temática do proxecto que se pretende abordar. | Recoñecer a importancia da tecnoloxía e da robótica nas nosas vidas. | TI | 100 |
| CA1.2 - Valorar os recursos e materiais necesarios para a realización do proxecto. | Seleccionar recursos e materiais para a realización do proxecto. | | |
| CA1.3 - Identificar e seleccionar a información que se precisa. | Identificar, seleccionar e analizar a información necesaria para a realización do proxecto. | | |
| CA1.4 - Realizar, de xeito guiado, a secuencia e a temporalización das actuacións necesarias para a execución do proxecto. | Temporalizar as distintas fases do proxecto. | | |
| CA1.5 - Prever as incidencias que se poidan producir no desenvolvemento das actuacións do proxecto e propoñer posibles solucións a estas. | Solventar incidencias que poidan xurdir. | | |

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

| Contidos |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Procura e selección de información relacionada cos proxectos. - Planificación: secuenciación e temporalización. |

| UD | Título da UD | Duración |
|----|------------------------------------|----------|
| 2 | Programando un videoxogo educativo | 15 |

| Craterios de avaliación | Mínimos de consecución | IA | % |
|--|---|----|-----|
| CA2.1 - Executar as actuacións asociadas coa secuencia e a temporalización prevista. | Executar as actuacións planificadas. | TI | 100 |
| CA2.2 - Aplicar os coñecementos axeitados e mobilizar as competencias cos niveis de calidade requiridos. | Aplicar os coñecementos axeitados. | | |
| CA2.3 - Empregar, de ser o caso, os recursos e materiais previstos para a execución das actuacións. | Empregar recursos e materiais necesarios. | | |
| CA2.4 - Resolver, dentro do seu nivel de autonomía, ou comunicar as incidencias xurdidas durante a execución das actuacións. | Resolver incidencias xurdidas. | | |
| CA2.5 - Valorar os resultados logrados ao termo da execución do proxecto. | Valorar os resultados logrados. | | |

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

| Contidos |
|--|
| - Execución de proxectos: dinámicas e roles. |

| UD | Título da UD | Duración |
|----|---------------|----------|
| 3 | Así o fixemos | 10 |

| Craterios de avaliación | Mínimos de consecución | IA | % |
|--|--|----|-----|
| CA3.1 - Presentar o proxecto realizado e, de ser o caso, os produtos finais obtidos. | Presentar a o proxecto. | TI | 100 |
| CA3.2 - Empregar unha linguaxe verbal con corrección e claridade, para enxalzar a expresividade e eficacia do discurso. | Empregar unha linguaxe verbal con corrección e claridade. | | |
| CA3.3 - Empregar unha linguaxe corporal e a presenza escénica como códigos comunicativos para enxalzar a expresividade e eficacia do discurso. | Empregar unha linguaxe corporal e a presenza escénica axeitadas. | | |
| CA3.4 - Potenciar as emocións positivas na exposición e controlar, de ser o caso, a conduta asociada ás emocións negativas. | Potenciar as emocións positivas na exposición. | | |
| CA3.5 - Empregar recursos dixitais, audiovisuais ou plásticos como apoio na presentación do proxecto. | Empregar recursos dixitais na presentación do proxecto. | | |

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

| Contidos |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de proxectos: a expresión verbal e corporal; control das emocións e da conduta. - Uso de recursos dixitais, audiovisuais ou plásticos de apoio á comunicación para a presentación do proxecto. |

4.1. Concrecións metodolóxicas

Ao longo de todo o curso levarase a cabo o seguinte proxecto: "A tecnoloxía: programación e robótica!".

As actividades propostas ao longo do curso están dirixidas a reforzar os aspectos máis transversais do currículo, favorecendo a interdisciplinabilidade e a conexión entre os distintos tipos de coñecemento.

O proxecto será realizado individualmente pero cooperando entre os dous alumnos que cursan esta materia, nos cales cada un deles adopta un rol concreto e asume tarefas individuais que integrarán o resultado final do proxecto.

Na PRIMEIRA AVALIACIÓN, explícase a finalidade do proxecto: pescudar e descubrir como a tecnoloxía afecta ás nosas vidas. O produto final elixido foi a realización dun videoxogo educativo, que trate algún dos seguintes temas transversais: a educación medioambiental, a non discriminación, a inclusión, os hábitos saudábeis...

...
Farase un plan de traballo, planificando tarefas, tempos, recursos e materiais que se van empregar.

Na SEGUNDA AVALIACIÓN, cada un deles irá elaborando o seu videoxogo segundo o plan establecido, terán que buscar toda a información nos libros de consulta da biblioteca escolar e na web.

Nesta etapa, coa información recollida elaborarán o seu videoxogo: creación dunha personaxe, creación dun escenario ...

Na TERCEIRA AVALIACIÓN, o alumnado presentará o produto final. Realizarán un vídeo titorial para explicar aos seus compañeiros de aula como crearon este videoxogo. O proxecto poderá ser difundido ao resto da comunidade educativa a través da páxina web do centro.

Neste proxecto, trabállanse as todas as competencias clave contribuíndo interdisciplinarmente as seguintes áreas:

- Lingua Castelá (expresión oral e escrita, comprensión da información, lectura de textos...)
- Lingua Galega (expresión oral e escrita, comprensión da información, lectura de textos...)
- Ciencias Sociais e CN (usar os recursos dixitais de forma segura e eficiente ...)
- Educación en Valores Cívicos e Éticos (comportamento social, ...)
- Educación Plástica e Visual (deseño do formato de presentación do proxecto)

4.2. Materiais e recursos didácticos

| Denominación |
|---|
| Caderno de aula |
| Ordenador propio do alumnado |
| Libros de consulta da biblioteca escolar |
| Páxinas web de consulta e vídeos titoriais explicativos |

O espazo habitual no que se desenvolverán as clases será a biblioteca do centro, convenientemente equipada cun encerado dixital e ordenadores para a consulta de información por parte do alumnado, dispoñendo o alumnado de mesas que facilitarán o traballo grupal.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Ao inicio de curso, nas primeiras sesións, realizarase unha proba inicial baseada en competencias clave. O seu obxectivo é facilitar información sobre distintos aspectos do alumnado, tales como posibles dificultades de aprendizaxe ou capacidades por riba da media do grupo. Dita información servirá para programar as adaptacións precisas, así como as actividades de reforzo e ampliación no caso de ser necesarias. Os resultados de dita proba daranse a coñecer durante unha reunión establecida polo centro ao inicio do curso e na que se atopará a totalidade da xunta avaliadora. En función dos resultados obtidos, e sempre coa intervención do Departamento de Orientación levaranse a cabo as medidas de atención pertinentes.

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

| Unidade didáctica | UD 1 | UD 2 | UD 3 | Total |
|-----------------------|------|------|------|-------|
| Peso UD/ Tipo Ins. | 30 | 35 | 35 | 100 |
| Táboa de indicadores | 100 | 100 | 100 | 100 |

Criterios de cualificación:

Entre os procedementos de avaliación:

- PRIMEIRA AVALIACIÓN: Presentación do caderno onde se amosa a planificación do proxecto a realizar e as anotacións realizadas sobre a información que se precisaba.
- SEGUNDA AVALIACIÓN: Entrega do videoxogo realizado seguindo as pautas que se marcaron.
- TERCEIRA AVALIACIÓN: Presentación e exposición do proxecto.

Como instrumentos de avaliación, empregaranse distintas listas de cotexo e rúbricas asociadas aos anteriores procedementos. Nestas rúbricas avaliaranse aspectos de traballo cooperativo, desempeño de rol concreto, realización de tarefas individuais, presentación, orde, limpeza, creatividade...

A nota ordinaria en xuño virá dada pola media aritmética das notas das avaliacións parciais.

Criterios de recuperación:

No caso de que un alumna/o non realice as tarefas asignadas ou non coopere adecuadamente no grupo de traballo dificultando o desenvolvemento do proxecto, terá que realizar tarefas específicas e pautadas para traballar diferentes aspectos relacionados con este proxecto.

A nota calcularase en función a unha rúbrica na que se avalían distintos aspectos tales como presentación da tarefa, creatividade, claridade na presentación...

A nota de dita rúbrica representará a nota da avaliación parcial correspondente.

6. Medidas de atención á diversidade

Para os alumnos/as con Necesidades Específicas de Apoio Educativo serán deseñadas de xeito específico de modo que se facilite o desempeño do seu rol no proxecto. Do mesmo modo, prestaráselle unha maior atención na aula e nas actividades fóra da aula, estando pendentes en todo momento do seu desempeño así como da consecución das súas tarefas individuais. Todo isto sen prexuízo de que a medida que avance o curso poida detectarse a necesidade deste tipo de actividades individualizadas noutros alumnos/as establecéndose, de ser o caso, os necesarios reforzos educativos.

Por outra banda, tamén están previstas actividades de ampliación para aquel alumnado que presente un maior ritmo de aprendizaxe. Tratarase de actividades motivadoras, que en todo caso vaian máis aló dos xa afianzados mínimos da materia e que supoñan un maior desafío na busca de información, así como a interrelación dos diferentes contidos.

7.1. Concreción dos elementos transversais

| | UD 1 | UD 2 | UD 3 |
|--|------|------|------|
| ET.1 - Comprensión da Lectura | 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 |
| ET.5 - Fomento da Creatividade, do Espírito Crítico e Científico | X | X | X |

Observacións:

No deseño de actividades á hora de traballar en grupo:

- Fomentaranse de maneira transversal a igualdade entre mulleres e homes, a educación para a saúde, incluída a afectivo-sexual, a formación estética, a educación para a sustentabilidade e o consumo responsable, o respecto mutuo e a cooperación entre iguais.
- Promoverase a aprendizaxe da prevención e da resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social, así como dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto polo Estado de dereito, o respecto e a consideración polas vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.
- Evitaranse os comportamentos, os estereotipos e os contidos sexistas, así como os que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero.
- Fomentaranse as medidas para que o alumnado participe en actividades que lle permitan afianzar o espírito emprendedor y a iniciativa empresarial a partir de aptitudes como a creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo/a e o sentido crítico.

7.2. Actividades complementarias

| Actividade | Descrición |
|--|---|
| Actividade Naturnova: "Programando o universo" | Actividade de programación con SCRATCH, coa que aprenderán os fundamentos deste programa. |
| Participación no II Encontro CIBER.gal | Charla on line dun experto en ciberseguridade. |

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

| Indicadores de logro |
|---|
| Adecuación do nivel de dificultade ás necesidades do alumnado |
| Participación activa de todo o alumnado |
| Adecuación á temporalización das unidades didácticas |
| Apoio e implicación por parte das familias no traballo do alumnado |
| Toma de medidas de atención á diversidade para atender ao alumnado con NEAE no deseño das actividades |
| Utilización de distintas estratexias metodolóxicas en función das unidades didácticas |
| Utilización dos distintos instrumentos de avaliación |
| Eficacia dos programas de apoio, reforzo, recuperación, ampliación |

Descrición:

Estes indicadores de logro pretenden avaliar aspectos como a adecuación da proposta educativa ás características do grupo, a idoneidade das metodoloxías empregadas en cada momento, o grao de participación de alumnado e familias no proceso de ensino ou a adecuada resposta ás necesidades específicas do alumnado.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

A principal referencia da que se disporá para este procedemento de seguimento e autoavaliación será a temporalización definida ao inicio do curso, debéndose analizar de xeito periódico se o programado se corresponde coas necesidades do alumnado, de modo que o desenvolvemento das unidades didácticas siga o calendario previsto. O documento elaborado para levar dito seguimento constituirase como un caderno de traballo na aula. Neste caderno do profesor/a, reflectirase o desenvolvemento efectivo das sesións, facendo fincapé no aproveitamento destas e dos recursos dispoñibles.

9. Outros apartados