

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36016681	IES Carlos Casares	Vigo	2023/2024

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Bacharelato	Tecnoloxías da Información e da Comunicación I	1º Bac.	4	140

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	4
3.1. Relación de unidades didácticas	5
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	5
4.1. Concrecións metodolóxicas	10
4.2. Materiais e recursos didácticos	10
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	10
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	10
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	11
5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias	11
6. Medidas de atención á diversidade	11
7.1. Concreción dos elementos transversais	12
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 materia de Tecnoloxías da Información e da Comunicación ten o obxectivo de dar continuidade ao proceso de alfabetización dixital, de tal forma que dotará ao alumnado das competencias necesarias que lle permitan acceder con autonomía, capacidade de adaptación e autoaprendizaxe permanente no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, dentro duns límites éticos e legais que vaian vinculados á xeración e intercambio de datos desenvolvendo unha cultura dixital na aula.

Contribución da materia á competencia dixital:

Da continuidade a alfabetización dixital das etapas anteriores, e polo tanto competencia primordial nesta materia.

Contribución da materia á competencia plurilingüe:

O uso do inglés e necesario no manexo de documentación máis relevante na rede.

Contribución da materia á competencia en comunicación lingüística:

O alumnado deberá elaborar documentos técnicos para informar sobre os traballos prácticos realizados, realizar exposicións ou presentacións específicas, defender e convencer sobre os produtos deseñados ou elaborados, realizar buscas de información e, polo tanto, establecer técnicas adecuadas para conseguir un adecuado tratamento da información.

Contribución da materia á competencia matemática e competencia en ciencia, tecnoloxía e enxeñería:

O alumnado debe abordar e resolver os problemas e situacións que se lle propoñan, os cales estarán relacionados vida cotiá. Debe determinar, analizar e propor preguntas adecuadas, identificar situacións para contrastar diferentes solucións e utilizar aplicacións tecnolóxicas en dispositivos de comunicación. A proposta da materia incide no desenvolvemento de estratexias de busca, análise e procesamento da información facendo uso da web, ordenadores e outros dispositivos no propio proceso de ensinanza-aprendizaxe, dominio do software adecuado para deseñar e xerar produtos de comunicación (textos, son, imaxes e vídeo), manexo de procesadores de texto, programas de cálculo, deseño de presentacións, deseño web etc., para crear, procesar, publicar e compartir información de xeito colaborativo ou individual, e todo elo respectando os dereitos e liberdades individuais e de grupo e mantendo unha actitude crítica e de seguridade no uso da rede.

Contribución da materia á competencia persoal, social e de aprender a aprender:

O alumnado debe ser capaz, de xeito autónomo, de buscar estratexias organizativas e de xestión para resolver situacións que se propoñan, tomando conciencia do seu propio proceso de ensinanza-aprendizaxe. Propóranselle situacións nas que antes de empezar a actuar, debe pasar por un proceso de reflexión no que se fai necesaria a organización e planificación de tarefas para xestionar individualmente, ou de forma colaborativa, as accións a levar a cabo, de xeito que, a partir dunhas instrucións dadas, sexa capaz de obter os resultados que se lle piden e constrúa as aprendizaxes necesarias para elo, sendo capaz ademais de extrapolar estas accións a outras situacións.

Contribución da materia á competencia cidadá:

O traballo colaborativo en rede, no que se fomenta a tolerancia, a toma de decisións de forma activa e democrática, o respecto aos dereitos sobre a propiedade e a igualdade de xénero, onde se traballa para evitar esta discriminación, ás veces patente na sociedade actual, sobre todo poñendo especial énfase na linguaxe textual e multimedia, a cal debe estar desprovista de intencionalidade sexista, traballando así as actitudes non discriminatorias por razón de sexo, cultura ou rango social.

Contribución da materia á competencia emprendedora:

A capacidade de planificar, organizar e xestionar para transformar as ideas en resultados trabállase de xeito case constante nesta materia. A metodoloxía activa proposta, vai permitir unha aprendizaxe colaborativa, de maneira que o alumnado actúe como axente social, asuma responsabilidades e desafíos, e sexa capaz de levar a cabo negociacións para chegar a acordos consensuados para transformar as ideas en produtos finais, de modo que, a través da aplicación das aprendizaxes traballadas e de estratexias persoais e grupais consiga a resolución, con éxito, dos problemas e situacións propostas.

Contribución da materia á competencia en conciencia e expresión culturais:

A través das situacións que se propoñan, ser capaz de desenvolver a capacidade creadora nos diferentes contextos e tipos de produtos, entre os que destacan as producións audiovisuais. Neste punto, fomentará imaxinación e creatividade co deseño e mellora dos produtos multimedia, analizará a súa influencia nos modelos sociais e expresará as ideas e experiencias buscando as formas e canles de comunicación máis axeitados para cada situación.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Entender o papel principal das tecnoloxías da información e da comunicación na sociedade actual e o seu impacto nos ámbitos social, económico e cultural para deseñar e planificar solucións a un problema ou necesidade de forma eficaz e innovadora.	1-2-3	3	1-2	1-2	31-40	1	1-2-3	
OBX2 - Seleccionar, usar e combinar múltiples aplicacións informáticas para crear producións dixitais que cumpran uns obxectivos complexos, incluíndo a recollida, a análise, a avaliación e a presentación de datos e información, así como o cumprimento duns requisitos de usuario.	1-3		4	2-3-5				
OBX3 - Desenvolver e depurar aplicacións informáticas, analizando e aplicando os principios da programación para crear solucións a problemas concretos de maneira creativa.			1-2-4	2-3	31-40		1-2-3	
OBX4 - Crear proxectos audiovisuais de maneira creativa utilizando os recursos técnicos necesarios e aplicando os principios da linguaxe audiovisual.	2-3	2-3		2-5	11	1	1-2-3	31-32
OBX5 - Usar os sistemas informáticos e de comunicacións de forma segura, responsable e respectuosa, protexendo a identidade online e a privacidade, recoñecendo contido, contactos ou condutas incorrectas e sabendo como informar ao respecto.	1-2-3		2-5	3-5	11-12	1-3		

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Desenvolvemento de proxectos dixitais	Nesta unidade se traballa sobre a creación de proxectos dixitais e a súa documentación. Será o eixe que vertebre a materia, e aplicarase sobre o resto de unidades resolvendo problemas de forma colaborativa.	20	28	X	X	X
2	Creación, tratamento e presentación da información e os datos	Dentro dun proxecto dixital seguindo o aprendido na unidade "Desenvolvemento de proxectos dixitais" traballarase de forma colaborativa a creación e edición de documentos de texto e presentacións dixitais, que inclúan procesado de datos con follas de cálculo e bases de datos, así como a publicación web respectando a propiedade intelectual e a protección de datos, e as regras da aprendizaxe colaborativa en rede.	20	28	X		
3	Programación	Aplicando as técnicas de desenvolvemento de proxectos dixitais traballarase a creación de aplicacións informáticas que resolvan problemas concretos, de forma colaborativa en grupos de traballo. O desenvolvemento de algoritmos, diagramas de fluxo no eido do pensamento computacional concretado en diversas linguaxes de programación.	20	28		X	
4	Creación e edición de contidos audiovisuais.	Traballarase de forma colaborativa a creación de proxectos audiovisuais para a súa posterior exportación e difusión na rede.	20	28			X
5	Seguridade, benestar e cidadanía dixita	Dentro dun proxecto dixital configúrase a privacidade nos espazos virtuais de traballo, respétase a propiedade intelectual, respétase a etiqueta dixital, sempre identificando as ameazas na rede e buscando solucións aos problemas plantexados. Unha unidade que se integra nas outras na procura de benestar físico e mental no uso das tecnoloxías.	20	28	X	X	X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Desenvolvemento de proxectos dixitais	28

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Definir problemas ou necesidades expostas para o desenvolvemento dun proxecto dixital, buscando e contrastando información de maneira crítica e segura e avaliando a súa fiabilidade.	Aplicanse as técnicas básicas de búsqueda e curación de contidos sobre os problemas plantexados nun proxecto dixital.	PE	100
CA1.2 - Diseñar e desenvolver proxectos dixitais que resolvan un problema ou que cubran unha necesidade real.	Desenvólvese en traballo de grupo un proxecto dixital que integre os coñecementos ALFIN		
CA1.3 - Documentar un proxecto dixital empregando as ferramentas axeitadas.	Xérase a documentación do proxecto dixital de xeito colaborativo, empregando as ferramentas da unidade 2 e 3 ou outras que o grupo de traballo propoña.		
CA1.4 - Comunicar de maneira eficaz e organizada un proxecto dixital, empregando o soporte, a terminoloxía e o rigor apropiados.	Sobre un proxecto dixital plantexado crease o contexto para a súa comunicación eficaz no centro e na rede.		
CA1.5 - Abordar a xestión do proxecto de forma creativa, fomentando o traballo en equipo e aplicando estratexias e técnicas colaborativas axeitadas, así como métodos de investigación para a súa ideación máis eficaz, accesible e innovadora posible.	O grupo de alumnos e alumnas traballa de forma colaborativa con técnicas que permiten eficacia na consecución dos obxectivos.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Deseño creativo de proxectos. - Estratexias de procura crítica de información. - Estratexias, técnicas e marcos de desenvolvemento dun proxecto en diferentes contextos e as súas fases. - Documentación de proxectos. - Comunicación de información e de contidos dixitais en diferentes plataformas.

UD	Título da UD	Duración
2	Creación, tratamento e presentación da información e os datos	28

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web, para crear, editar e expoñer documentos de texto e presentacións dixitais.	Coñecer e facer un uso básico das ferramentas de edición de textos e presentacións dixitais no contexto dun proxecto dixital.	PE	100
CA2.2 - Elixir e utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web para realizar o tratamento de datos mediante a creación e xestión de follas de cálculo e bases de datos.	Aplicar a folla de calculo e a base de datos a un proxecto dixital feito de xeito colaborativo.		
CA2.3 - Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	O traballo feito de forma colaborativa coas ferramentas ALFIN publícase respetando as normas da propiedade intelectual e netiqueta		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Creación e edición de documentos de texto e de presentacións dixitais aplicados á documentación de proxectos dixitais: maquetación, formatado, modelos e integración de multimedia. - Tratamento de datos con folla de cálculo: formato de datos, uso de fórmulas e funcións, filtrado da información e creación de gráficos. - Tratamento de datos a través de bases de datos: almacenaxe, consulta e presentación da información. - Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.

UD	Título da UD	Duración
3	Programación	28

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Identificar e analizar problemas desenvolvendo algoritmos que os resolvan.	Aplicase o computador os problemas plantexados nos proxectos dixitais expresándoos en forma algorítmica.	PE	100
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles, dando solución a problemas definidos.	Dentro dun proxecto dixital créase unha aplicación partindo do algoritmo nunha linguaxe específica.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Diagramas de fluxo: elementos e símbolos e o seu significado. - Utilización de estruturas de programación: secuenciais, de selección e iterativas. - Utilización de operadores. - Uso de datos. Tipos de datos primitivos e compostos.

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de funcións. Parámetros, código e retorno. - Utilización de librerías. - Desenvolvemento e programación de aplicacións para ordenadores e/ou dispositivos móbiles. - Execución, proba, depuración e documentación de programas.

UD	Título da UD	Duración
4	Creación e edición de contidos audiovisuais.	28

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Realizar o tratamento dixital de imaxes fixas empregando técnicas de xeración, procesamento e retoque.	Dentro dun proxecto dixital facer tratamento básico de imaxes.	PE	100
CA4.2 - Analizar e utilizar os recursos expresivos propios das producións audiovisuais, como os encadramentos, ángulos e movementos de cámara, e efectos sonoros mantendo a continuidade narrativa.	Aplicar a un proxecto dixital audiovisual recursos expresivos básicos.		
CA4.3 - Gravar pezas audiovisuais aplicando técnicas de captación de imaxes fotográficas, de vídeo e son mediante os recursos e medios técnicos da linguaxe audiovisual.	Dentro dun proxecto dixital grabar pezas audiovisuais para a súa comunicación pública.		
CA4.4 - Editar pezas audiovisuais aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imaxes fixas, e de montaxe audiovisual, integrando e axustando a súa banda sonora e tendo en conta os recursos expresivos da linguaxe audiovisual.	No proxecto audiovisual elixido facer edición de vídeo e audio básica.		
CA4.5 - Exportar un proxecto audiovisual a un ficheiro co formato necesario para a súa posterior reprodución e difusión a través da rede.	Os produtos acadados dentro dos proxectos dixitais exportalos para a súa difusión.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Edición dixital da imaxe fixa: retoques e montaxes fotográficas. - Resolución da imaxe e almacenamento. - Encadramento e ángulo de cámara. Tipos de plano: uso e funcionalidade. - Aplicación dos conceptos de plano, toma, exposición, enfoque, punto de vista e ángulo de encadre. Escenas e secuencias. - Raccord e ritmo na edición. - Proceso de posproducción: selección de tomas, aplicación dos conceptos de ritmo e continuidade narrativa.

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Recursos técnicos da montaxe e a edición: corte, fundido e encadeado. - Banda sonora da produción audiovisual: diálogos, efectos de son e música. - Formatos de arquivo empregados no tratamento dixital de imaxe, audio e vídeo na produción multimedia.

UD	Título da UD	Duración
5	Seguridade, benestar e cidadanía dixita	28

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.1 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións.	Dentro dos proxectos dixitais saber empregar as ferramentas ALFIN con seguridade	PE	100
CA5.2 - Desenvolver prácticas saudables e seguras no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, valorando o benestar físico e mental, tanto persoal coma colectivo.	Traballar coas ferramentas dixitais dentro dos proxectos de forma saudable		
CA5.3 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet configurando as condicións de privacidade das redes sociais e dos espazos virtuais de traballo.	Saber dentro dos proxectos, protexer os daots persoais configurando a provacidade necesaria.		
CA5.4 - Utilizar recursos dixitais de acordo coas leis de propiedade intelectual recoñecendo e respectando as licenzas e dereitos de autoría.	No proxecto dixital empregar recursos respectando a propiedade intelectual, e poñendo a licencia que o grupo de traballo decida.		
CA5.5 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade na comunicación, colaboración e participación activa na rede.	Respectar no traballo no proxecto dixital a netiqueta.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - A seguridade da información: principios de integridade, dispoñibilidade, confidencialidade e autenticación. - Estratexias saudables e seguras no uso de dispositivos e na interacción na rede. - Identificación de software malicioso. - Condutas de seguridade activa e pasiva na protección dos equipos informáticos fronte a ataques externos. - Propiedade intelectual: respecto e aplicación de licenzas de software e dereitos de autoría. - Pegada dixital e protección de datos persoais na rede. - Etiqueta dixital.

4.1. Concrecións metodolóxicas

Formaranse grupos de traballo colaborativo que apliquen as técnicas ALFIN para acadar o coñecemento, e aplícalo a proxectos dixitais que teñan en conta de forma transversal todas as unidades didácticas. Nos grupos de traballo cada integrante creará o seu PLN e o seu PLE para o traballo en equipo.

O primeiro bloque de contidos «Desenvolvemento de proxectos dixitais» debe funcionar como eixe vertebrador da materia, que pretende que o alumnado sexa quen de realizar proxectos significativos e resolver problemas de forma colaborativa reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade, de maneira que en todo momento o alumnado adquira unha actitude de respecto na interacción na rede e manteña a seguridade tanto da súa persoa como dos equipos cos que traballa.

Empregaránse distintos métodos que teñan en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe do alumnado, favorezan a capacidade de aprender por si mesmos e promovan o traballo en equipo.

Farase fincapé na atención á diversidade do alumnado, na atención individualizada, na prevención das dificultades de aprendizaxe e na posta en práctica de mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten estas dificultades

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación

Unha aula equipada cos dispositivos informáticos e a conectividade necesarios para a realización das actividades. A organización por grupos proporciona un marco de colaboración para alcanzar obxectivos onde o liderado estea compartido e as persoas teñan a capacidade de ser críticas consigo mesmas e coas demais. Unha selección de ferramentas, recursos e materiais didácticos que favorezan o traballo colaborativo en rede .

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

A avaliación inicial farase cun cuestionario na AV do centro baseado nos descritores operativos das competencias que ten que ter acadar o alumnado ao rematar o ensino básico

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	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	20	20	20	20	20	100
Proba escrita	100	100	100	100	100	100

Criterios de cualificación:

En cada proxecto dixital plantexado ao alumnado farásen probas escritas entregadas na aula virtual. As probas escritas chamadas exámenes valen o 30% da nota. As probas escritas chamadas tarefas valen o 70% da nota.

Criterios de recuperación:

A recuperación farase con probas que permitan mellorar os criterios de avaliación non acadados. Hay que ter en conta que algúns destes criterios son recursivos na secuencia de proxectos ao longo do curso, e o non acadado nun proxecto pódese acadar no seguinte. Os aspectos máis específicos terán un tratamento máis particular cun proxecto de consolidación no que se amose a suficiencia precisa

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

O tratarse dunha materia con continuidade en 2º curso, o profesor/a que imparta a materia no curso onde estea matriculado o alumnado ca materia pendente de 1º fará o seguimento do traballo do alumno/a e o xefe de departamento coordinará a recuperación de todo o alumnado. Se o alumno/a non se matriculara na materia de 2º será o xefe de departamento o encargado de facer o seguimento da recuperación.

Para isto habilitarase un curso na aula virtual onde o alumnado disporá da información da recuperación da materia, poderá presentar os traballos solicitados e comunicarse co profesorado a través da mensaxería.

O alumnado que teña a materia de Tecnoloxías da Información e da Comunicación I pendente deberá realizar as seguintes actividades:

- Realización e entrega periódica, de actividades relativas ás unidades didácticas deste curso.
 - Faranse tres probas escritas parciais, 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:
 - Media aritmética das probas escritas parciais 70% da cualificación.
 - Actividades realizadas ao longo do curso 30% da cualificación.
 - No caso de que o alumno ou alumna non supere a materia deste xeito poderá realizar unha proba escrita final 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.
- Por ter continuidade a materia en 2º Bacharelato, queda a consideración do profesorado da materia de 2º Bacharelato, en coordinación co xefe de departamento e o profesorado da materia de 1º, a consideración das unidades didácticas deste curso a traballar e as que poden ser consideradas superadas ao superar o alumnado as unidades de 2º curso que amplían contidos de 1º.

5.4. Procedemento para acreditar os coñecementos necesarios en determinadas materias

Nesta materia de primeiro de bacharelato non e necesario.

6. Medidas de atención á diversidade

A programación desta materia ten un estilo pedagóxico definido pola liña metodolóxica e as culturas da inclusión, da diversidade, da coordinación, da participación, da colaboración, da tecnoloxía, da innovación, da avaliación, da recuperación e da relación co contorno, e tendo en conta os principios do deseño universal de aprendizaxe, facilitando espazos de participación para todas as alumnas e todos os alumnos. Se empregarán as alternativas metodolóxicas que mellor se adapten á construción que cada alumna e cada alumno deben facer da súa propia aprendizaxe

Nesta materia empreréganse metodoloxías baseadas no traballo colaborativo en grupos heteroxéneos, titoría entre iguais, aprendizaxe por proxectos que promoven a inclusión.

Empregamos estratexias metodolóxicas promotoras da inclusión, da solidariedade, do traballo en equipo, do respecto á diferenza e da convivencia de todo o alumnado. Informaremos ao profesorado titor sobre o desenvolvemento persoal, social e educativo do alumnado que atende. Faremos tamén adaptación dos tempos, dos instrumentos e dos procedementos de avaliación que o alumnado precise.

Na avaliación inicial, constitúe un factor preventivo por excelencia na atención á diversidade, detectárase o alumnado

que pode ter mais dificultades na materia, o que influirá no deseño dos grupos de traballo para unha correcta inclusión e nos proxectos propostos. Tamén farase o enriquecemento curricular de ser detectado alumnado con altas capacidades

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5
ET.1 - Aprendizaxe da prevención e resolución pacífica de conflitos	X	X	X	X	X
ET.2 - A educación emocional e en valores	X	X	X	X	X
ET.3 - A igualdade de xénero	X	X	X	X	X
ET.4 - O fomento do espírito crítico e científico	X	X	X	X	X

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Aplicacións para móbiles	Estación Meteorolóxica do centro			

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

Indicadores de logro
Obxectivos
Contidos
Criterios de avaliación
Temporalización
Convivencia

Descrición:

Os criterios para o indicador obxectivos son:

1. Excelente: Acádanse os obxectivos plenamente.
2. Satisfactorio: Acádanse os obxectivos no marco dos mínimos exixibles.
3. Insuficiente: Non se acadan os obxectivos.

Os criterios para o indicador contidos son:

1. Excelente: Os contidos son os precisos para as competencias a desenrolar.
2. Satisfactorio: Os contidos adáptanse as competencias no marco dos mínimos exixibles.
3. Insuficiente: Non os contidos adecuados os obxectivos en relación as competencias.

Os criterios para o indicador criterios de avaliación:

1. Excelente: Perfectamente aliñados cos obxectivos, o alumno autorregúlase con eles.
2. Satisfactorio: Aliñamento suficiente para os mínimos exixibles.
3. Insuficiente: Mal aliñados, o alumno non pode tomar decisións axeitadas por falta de cognitividade no aliñamento.

Os criterios para o indicador temporalización:

1. Excelente: Adáptase o calendario escolar.
2. Satisfactorio: Permite satisfacer os mínimos exixibles.
3. Insuficiente: Non se adapta o calendario escolar.

Os criterios para o indicador convivencia:

1. Excelente: O alumno comprende o contexto normativo e adapta a súa conduta.
2. Satisfactorio: A competencia sociais e cívicas achegase os mínimos exixibles.
3. Insuficiente: A convivencia negativa non permite o aproveitamento académico.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

Na reunións de departamento debaterase a necesidade de facer cambios ou reaxustes na programación actual. No caso de seren estes inminentes, os cambios quedarán reflectidos na acta de departamento e a xefa/ xefe de departamento acordará de rexistralos na programación do seguinte curso escolar.

Para facer unha axeitada avaliación das programacións empregaremos unha rúbrica como matriz de valoración, na que se inclúen os indicadores de logro para avaliar o proceso de ensino e a práctica docente en relación cos obxectivos, contidos, criterios de avaliación, metodoloxía, temporalización e convivencia.

9. Outros apartados