

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15027307	IES Isidro Parga Pondal	Carballo	2024/2025

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Proxecto competencial	2º ESO	1	35

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	4
4.1. Concrecións metodolóxicas	6
4.2. Materiais e recursos didácticos	6
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	7
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	7
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	8
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 práctica docente cos seus indicadores de logro	9
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	10
9. Outros apartados	10

1. Introducción

A presente programación didáctica, elaborada para a materia de Proxecto Competencial do 2º curso da ESO, ten como referencia o currículo que establece Decreto 156/2022 do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo da educación secundaria obrigatoria 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 transversais mediante a realización de proxectos significativos para o alumnado e a resolución colaborativa de problemas, reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade. e que se pode configurar neste curso como un proxecto interdisciplinar en colaboración con distintos axentes sociais.

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 IES situado en _____. (Describir contexto socioeconómico e cultural).

O grupo seleccionado de 2º ESO, está composto por XX alumnos e alumnas con idades comprendidas ao inicio do curso entre os 1X e os 1X anos. (Recoller información acerca daqueles outros aspectos considerados relevantes para a programación).

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 - Diseñar 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, con 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

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Diseño 3D	Aprenderemos los fundamentos del diseño 3D utilizando programación por bloques sencillos.	35	13	X		
2	Impresión 3D	Haremos un proyecto personalizado de diseño 3D y seguiremos todas los procesos necesarios hasta su impresión 3D.	30	9		X	
3	Programación de robots.	Realizaremos prácticas de programación de un robot.	35	13			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Diseño 3D	13

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Recoñecer a importancia da temática do proxecto que se pretende abordar.	Recoñecer a importancia do diseño 3D.	TI	100
CA1.2 - Identificar e determinar os recursos e materiais necesarios para a realización do proxecto.	Comprender o tipo de software que permite facer diseño en 3D.		
CA1.3 - Identificar, seleccionar e analizar a información que se precisa.	Identificar, seleccionar e analizar os bloques necesarios para a realización da peza.		
CA1.4 - Realizar a secuencia e a temporización das actuacións necesarias para a execución do proxecto.	Programas a construción da peza 3D		
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 temporización.

UD	Título da UD	Duración
2	Impresión 3D	9

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Executar as actuacións asociadas coa secuencia e coa temporización 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 as 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	Programación de robots.	13

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Presentar o proxecto realizado e, de ser o caso, os produtos finais obtidos.	Realizar programas que controlen o funcionamento do robot.	TI	100
CA3.2 - Empregar unha linguaxe verbal con corrección e claridade, para enxalzar a expresividade e eficacia do discurso.	Expoñer o funcionamento dos seus programas		
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

- 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: "Mitos mitolóxicos".

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. A finalidade é fomentar o interese pola lectura, a cultura e a arte e desenvolver a confianza, autoestima, autonomía e traballo en equipo. O proxecto será realizado en grupos de traballo cooperativo, nos cales cada alumna ou alumno 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 buscar información sobre distintas criaturas mitolóxicas típicas na Galicia. Cada grupo deberá escoller catro ou cinco criaturas como obxecto de estudo de entre as seguintes: Alicornio, avenoiteira, apalpador, biosbardo, canouro, dunas, duendes, lambirón, lavandeira, legromante, lumia, maruxaina, meiga, mouro, nubeiro, olláparos, pepa a loba, píntega, pupieiriñas, rabeno, sacauntos, santa compañía, serea, tangomango, trasno, urco...

...

Farase un plan de traballo, planificando tarefas, tempos, recursos e materiais que se van empregar. Iniciarase nesta avaliación a selección de materiais cos que elaborar os títeres.

Na SEGUNDA AVALIACIÓN, levarase a cabo a construción dos títeres con diversos materiais. Elaborarán tamén nesta etapa o guión para a súa representación.

Na TERCEIRA AVALIACIÓN, o alumnado, a través de estruturas cooperativas, convertirá ás criaturas presentes na mitoloxía galega nunha posta en escena intepretada por títeres. Cada integrante do equipo encargárase dun títere concreto e representará a súa función. Cada obra terá unha duración máxima de 30 minutos.

Terán liberdade no emprego de materiais e modelos, dándolle a máxima difusión. O proxecto poderá ser difundido nunha breve presentación polo centro.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Ordenador.
Artigos e produtos reutilizables (bolsas, recipientes, botes...).
Pegamentos, colas.
Sprays, pinturas.
Distintos téxtiles, fío de lá...

O espazo habitual no que se desenvolverán as clases consiste nunha aula convenientemente equipada cun encerado dixital e outro tradicional, dispoñendo o alumnado de pupitres individuais, o que facilitará os necesarios cambios na súa distribución para o traballo grupal.

Parte das sesións serán levadas a cabo na aula de informática onde os grupos buscarán a información correspondente e comezarán a redactar as súas propostas.

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. A dita información servirá para programar as adaptacións precisas, así como para a elaboración das actividades de reforzo e de ampliación no caso de ser necesarias. Os resultados da 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.	35	30	35	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100

Criterios de cualificación:

Entre os procedementos de avaliación:

- PRIMEIRA AVALIACIÓN: Evaluaranse as producións do alumnado (as pezas de deseño 3D realizadas e entregadas polo alumnado na aula virtual).
- SEGUNDA AVALIACIÓN: Evaluaranse as producións do alumnado (deseño 3D persoalizado e a súa impresión en 3D).
- TERCEIRA AVALIACIÓN: Evaluaranse as producións do alumnado (Entrega dos distintos programas de control do robot e demostración do correcto funcionamento)

Como instrumentos de avaliación, empregaranse listas de cotexo, rúbricas asociadas e a observación directa. Avaliaranse aspectos de traballo cooperativo, desempeño de rol concreto, realización de tarefas individuais, presentación, orde...

A nota da avaliación final vén dada pola seguinte fórmula:

NOTA AVALIACIÓN FINAL: Media das tres avaliacións.

O resultado dos cálculos redondearase cara a unidade seguinte, sempre e cando a cifra que ocupa a posición da décima sexa cinco ou maior que cinco.

Criterios de recuperación:

No caso de que un alumna/o non realice as tarefas asignadas ou non coopebre adecuadamente no grupo de traballo dificultando o desenvolvemento do proxecto, terá que realizar unha proba escrita, a cal constará de distintas preguntas sobre diferentes aspectos traballados neste proxecto.

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

Realizarase unha única recuperación por avaliación.

De igual xeito, no caso de que unha alumna/o teña dúas avaliacións suspensas ou a media das tres avaliacións chegue ó 5, deberá realizar unha proba escrita final, con preguntas sobre diferentes aspectos traballados neste proxecto.

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

Ao alumnado que durante este curso académico esté en terceiro ou cuarto da ESO con esta materia pendente, se lle exixirá o mesmo grao mínimo de consecución dos criterios de avaliación que ao alumnado que cursa a materia por primeira vez.

Este alumnado, deberá facer e entregar un proxecto de temática libre. De este modo:

- Na primeira avaliación entregará unha colección de exercicios de deseño 3D
- Na segunda avaliación entregará un deseño personalizado en formato stl listo para a súa impresión.
- Na terceira avaliación presentará o proxecto final de programación de robots.

Como instrumentos de avaliación, empregaranse distintas listas de cotexo e rúbricas asociadas aos anteriores procedementos. Nestas rúbricas avaliaranse aspectos como a realización de tarefas encomendadas, presentación, orde, produto finais, claridade expositiva...

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

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		
ET.2 - Expresión Oral e Escrita	X		X
ET.3 - Comunicación Audiovisual	X		X
ET.4 - Competencia Dixital	X		X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial		X	
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico		X	
ET.7 - Educación emocional e en valores	X	X	X
ET.8 - Igualdade de xénero	X	X	X
ET.9 - Creatividade		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.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Participación na semana cultural.	Difusión informativa do proxecto.			X

Observacións:

Presentación do proxecto no salón de actos para todo o alumnado do centro.

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
Adecuación do nivel de dificultade ás necesidades do alumnado.
Adecuación á temporalización das unidades didácticas.
Metodoloxía empregada
Utilización de distintas estratexias metodolóxicas en función das unidades didácticas.
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Participación activa de todo o alumnado.
Medidas de atención á diversidade
Toma de medidas de atención á diversidade para atender ao alumnado con NEAE no deseño das actividades.

Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
Apoio e implicación por parte das familias no traballo do alumnado.
Utilización dos distintos instrumentos de avaliación.
Eficacia dos programas de apoio, reforzo, recuperación, ampliación.

Descrición:

A persoa docente realizará unha avaliación do proceso de ensino e da súa propia práctica docente para introducir modificación e melloras en anos posteriores, ou no presente curso se fose posible.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

O seguimento da programación didáctica levarase a cabo a través da aplicación Proens.

9. Outros apartados