

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15027976	IES Poeta Añón	Outes	2024/2025

## 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	4
4.1. Concrecións metodolóxicas	7
4.2. Materiais e recursos didácticos	7
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	8
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	8
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	9
6. Medidas de atención á diversidade	9
7.1. Concreción dos elementos transversais	10
7.2. Actividades complementarias	10
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a práctica docente cos seus indicadores de logro	11
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	12
9. Outros apartados	12

## 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. 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. A materia de educación dixital é optativa en 3º de ESO xunto con francés, oratoria e cultura financeira. Este curso foi escollida por 8 alumnos.

## 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	Dispositivos dixitais e sistemas operativos	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.	15	15	X		
2	Creación e edición de información e contidos dixitais	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.	60	60	X	X	
3	Pensamento computacional	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	25			X
4	Ética e seguridade dixital	A pegada dixital e seguridade na rede	5	5			X

**3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas**

UD	Título da UD	Duración
1	Dispositivos dixitais e sistemas operativos	15

<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.	Identificar os elementos que configuran un equipamento informático e a súa función no conxunto.	PE	60
CA1.2 - Manter sistemas operativos, configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Configurar un sistema operativo en función das súas necesidades persoais.	TI	40
CA1.3 - Organizar a información de maneira segura, utilizando diferentes medios dixitais para a procura rápida e eficaz na súa xestión.	Organizar a información de maneira segura e eficaz.		

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

<b>Contidos</b>
<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>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
2	Creación e edición de información e contidos dixitais	60

<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.	Identificar os formatos de arquivos e realizar tratamento básico de imaxe dixital. Producir documentos con aplicacións ofimáticas, aplicando estilos e formatos e índices interactivos. Realizar operacións básicas en follas de cálculo. Crear presentacións dixitais, integrando elementos multimedia.	TI	100
CA2.2 - Interactuar en plataformas dixitais, compartindo e publicando información e datos, cunha actitude participativa.	Compartir e publicar contidos na Rede.		

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

<b>Contidos</b>
<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>- Operacións básicas en follas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sinxelos.</li> </ul>

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tratamento básico da imaxe dixital.</li> <li>- Presentacións en distintas plataformas dixitais, integrando elementos multimedia.</li> <li>- Colaboración en rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
3	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 estruturas básicas de programación. Usar datos, constantes e variables.	PE	30
CA3.2 - Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos ou móbiles, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Desenvolver aplicacións sinxelas para computadores, dispositivos dixitais ou móbiles.	TI	70

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

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización de estruturas básicas de programación.</li> <li>- Uso de datos. Constantes e variables.</li> <li>- Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para computadores e/ou dispositivos móbiles mediante contornas de programación gráfica.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
4	Ética e seguridade dixital	5

<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.	Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet	TI	100
CA4.2 - Xestionar contrasinais nos distintos servizos e dispositivos dixitais de uso habitual.	Xestionar contrasinais.		
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 que representan unha ameaza na rede.		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
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.	Usar recursos e contidos de dominio público ou con licenzas que permitan o seu uso.		

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>

#### 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

<b>Denominación</b>
Materiais e recursos didácticos

Ordenador persoal - dispositivos dixitais.

Software de uso xeral (sistema operativo, ofimática....) e de uso específico (editores de arquivos audiovisuais, simuladores, entornos de programación...). En todo caso e salvo que non sexa posible, utilizarase software libre.

Materiais e recursos de creación propia e recursos educativos abertos.

Aula virtual do centro, na que se atopan os conceptos teóricos necesarios para seguir as unidades didácticas e o alumnado realizará as tarefas propostas, tanto individuais como en grupo. Tamén realizaremos cuestionarios de autoavaliación para que o alumnado sexa consciente dos avances e das dificultades que se vaia atopando co avance da materia.

Todo o alumnado terá acceso en todas as clases a un ordenador, no que se atopen instalados todos os programas informáticos necesarios e contará con conexión a Internet. Tamén terá acceso aos dispositivos dixitais necesarios para o seguimento das unidades didácticas propostas.

### 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Realizarase unha pequena proba práctica no ordenador ao comezo, para avaliar os coñecementos básicos relacionados coa competencia dixital.

### 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>15</b>	<b>60</b>	<b>20</b>	<b>5</b>	<b>100</b>
<b>Proba escrita</b>	60	0	30	0	<b>15</b>
<b>Táboa de indicadores</b>	40	100	70	100	<b>85</b>

#### Criterios de cualificación:

##### CONCRECIÓN DOS PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Procedemento de Avaliación: Proba escrita e táboas de indicadores para valorar as tarefas de clase e a produción de traballos..

Instrumento de Avaliación: Probas escritas (en papel e online) e táboa de indicadores. Peso no total en cada UD: 100% como se indica na táboa anterior.

Para a valoración dos traballos elaborados polo alumnado seguiremos a seguinte táboa de indicadores:

Presenta portada na que conste de forma clara o título do proxecto e os datos do autor. (0-1)

Contén índice (numerado e indicando o número de páxina correspondente a cada apartado). (0-1)

Emprega vocabulario técnico recollido nos distintos bloques da programación.(0-1)

Usa diferentes aplicacións informáticas para a elaboración dos traballos (procesador de texto, folla de cálculo, editor de imaxes e ecuacións matemáticas, ...)(0-3)

Os apartados que compoñen o corpo central do traballo presentan numeración que se corresponda ó índice, a información está ben seleccionada, resumida e coherente).(0-3)

A bibliografía conta cun mínimo de tres fontes fiables de información e indicando a procedencia tanto de información escrita como de imaxes.(0-1)

##### 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 calificación final do curso virá dada pola media ponderada das cualificacións de cada unha das 3 avaliacións do curso. A ponderación establecerase en base aos pesos otorgados a cada unidade didáctica no apartado 3.1 desta programación.

Cálculo da nota final:

Nota final = 25% da 1ª avaliación + 50% da 2ª avaliación + 25% da 3ª avaliación

### **Criterios de recuperación:**

#### CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

Ao longo do curso, o profesorado concretará aqueles traballos e tarefas que o alumnado poderá entregar de novo dentro dun prazo establecido para recuperalos.

O alumnado que na primeira metade de xuño teña acadado unha cualificación inferior a 5 realizará a recuperación das unidades didácticas suspensas. 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**

Non hai alumnado nesta situación.

### **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
- Reforzo educativo e apoio con profesorado do departamento de orientación se é posible
- Programas de enriquecemento curricular (a.a.c.c.)
- Adaptacións curriculares

Para o alumnado que non acade os obxectivos unha vez realizadas as avaliacións parciais do temario elaboraranse boletíns de exercicios de reforzo que constarán de tres partes:

Lembra. Presentarase un breve recordatorio dos contidos necesarios para resolver as actividades propostas.

Observa. Mostraremos unha actividade resolta.

Practica. Proposta de exercicios para resolver, coa solución.

A presentación dos boletíns resoltos será esixida antes da realización da seguinte proba. Debido a gran interrelación que existe entre moitos temas pretendese con esta medida que o alumnado vaia acadando os obxectivos mínimos para poder avanzar na materia. e non quede descolgado no momento que se produce o primeiro contratempo.

Na aula virtual temos actividades de distinta dificultade para que o alumnado as realice segundo as súas posibilidades.

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 - Comunicación audiovisual	X	X		
ET.2 - Competencia dixital	X	X	X	X
ET.3 - Emprendemento social e empresarial	X	X	X	X
ET.4 - Fomento do espírito crítico e científico		X	X	X
ET.5 - Educación emocional e en valores				X
ET.6 - Igualdade de xénero		X		X
ET.7 - Educación para a sostibilidade e consumo responsable	X	X		X
ET.8 - Respecto mutuo e colaboración entre iguais		X		X

### Observacións:

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.

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.
Colaboración co proxecto Climántica	Colaboración co proxecto medioambiental Climántica no que participa o IES Poeta Añón			
Elaboración de material para o proxecto anual da biblioteca	O alumnado realizará traballos para este plan anual de centro e colaborará con outros departamentos na elaboración de material dixital e audiovisual			

### Observacións:

Participaremos na creación e edición de actividades desenvolvidas polo centro dentro do proxecto medioambiental Climántica  
 Elaboración de material para o proxecto anual da biblioteca "A auga"

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

Indicadores de logro
Realiza a avaliación inicial ao principio de curso para axustar a programación ao nivel dos estudantes.
Planifica as clases de modo flexible, preparando actividades e recursos axustados á programación de aula e ás necesidades e aos intereses do alumnado.
Establece os criterios, procedementos e os instrumentos de avaliación e autoavaliación que permiten facer o seguimento do progreso da aprendizaxe alumnado.
Coordínase co profesorado doutros departamentos que poidan ter contidos afíns.
Relaciona as aprendizaxes con aplicacións reais ou coa súa funcionalidade
Estimula a participación activa dos estudantes na clase.
Cando introduce conceptos novos, relaciónaos, se é posible, cos xa coñecidos; intercala preguntas aclaratorias; pon exemplos...
Ten predisposición para aclarar dúbidas e ofrecer asesorías dentro e fóra das clases.
Optimiza o tempo dispoñible para o desenvolvemento de cada unidade didáctica.
Promove o traballo cooperativo e mantén unha comunicación fluída cos estudantes.
Proporciona a información necesaria sobre a resolución das tarefas e como poder melloralas.
Propón novas actividades que faciliten a adquisición de obxectivos cando estes non foron alcanzados suficientemente.
Propón novas actividades de maior nivel cando os obxectivos foron alcanzados con suficiencia.
Utiliza diferentes instrumentos de avaliación: técnica de resolución de problemas (exames), técnica de solicitude de produtos (traballos), técnicas de observación (caderno do profesor)
Proporciona a corrección das probas de avaliación en grupo ou individualmente, para solucionar as dúbidas do alumnado.

#### Descrición:

Para avaliar a programación didáctica partiremos de dous criterios xerais:

a. O axuste ou coherencia da nosa programación e os elementos curriculares xerais marcados na normativa e nos acordos da CCP. En particular, deberemos contrastar se a materia contribuíu a acadar as competencias clave.

b) Ademais perseguiremos que a programación sexa:

- Eficaz: que conseguira que os contidos da nosa materia se aprendan.
- Eficiente: que os resultados obtidos sexan causados pola aplicación do programado, non pola casualidade, as clases particulares ou os coñecementos adquiridos por outras fontes.
- Funcional ou útil: que servira para o que se deseñou.

Propónse un procedemento de valoración da programación e da práctica docente no que se analice o cumprimento dos indicadores enunciados no apartado anterior valorando do 1 ao 5 cada un deles.

## **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.

En función da análise realizada faranse as correspondentes propostas de mellora.

Finalizado o curso, tendo en consideración os resultados da avaliación do proceso de ensino e práctica docente, estableceranse as propostas de modificación da programación de cara ao seguinte curso.

## **9. Outros apartados**