

## 1. Identificación da programación

### Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36015159	Chan do Monte	Marín	2021/2022

### Ciclo formativo

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
IFC	Informática e comunicacións	CSIFC02	Desenvolvemento de aplicacións multiplataforma	Ciclos formativos de grao superior	Réxime xeral-ordinario

### Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (\*)

Código MP/UF	Nome	Curso	Sesións semanais	Horas anuais	Sesións anuais
MP0485	Programación	2021/2022	9	240	288

(\*) No caso de que o módulo profesional estea organizado en unidades formativas de menor duración

### Profesorado responsable

Profesorado asignado ao módulo	ÓSCAR NÚÑEZ AGUADO
Outro profesorado	

Estado: Pendente de supervisión inspector

## 2. Concreción do currículo en relación coa súa adecuación ás características do ámbito produtivo

O alumnado que se matricula nos ciclos formativos é consciente de que os ensinamentos que vai recibir están moi ligados a unha contorna laboral, e que o obxectivo principal dos ciclos formativos é formar traballadores nun campo específico. Ao tratarse de ensinamentos dedicados á informática, os alumnos teñen claro que o traballo fundamentalmente desenvólvese con computadores, aínda que desgraciadamente asocian os contidos coa ofimática, en lugar da informática.

O grupo de 1º de DAM adoita ser un grupo heteroxéneo, con alumnos procedentes do bacharelato, dun ciclo formativo de grao medio ou ben doutro ciclo formativo superior ou do ámbito universitario. Independentemente da forma de acceso, todos eles mostran interese pola informática e polas posibilidades laborais que ofrecen, aínda que algúns alumnos teñen máis problemas para seguir as materias que outros, segundo a súa forma de acceso. Os alumnos procedentes do bacharelato de ciencias adoitan posuír unha mentalidade máis lóxica, os de letras unha maior capacidade de síntese, os procedentes do ciclo formativo de grao medio e superior e da universidade unha mellor comprensión de termos técnicos. Por todo iso o grupo de 1º de DAM é proclive a desenvolver grupos de alumnos con distintos niveis de comprensión para os que é necesario adecuar distintos tipos de metodoloxías.

O módulo de Programación é un módulo teórico-práctico, onde se establecen as bases para a creación de aplicacións Java. Os alumnos poden atopar este módulo un pouco difícil pola cantidade de conceptos e a..... polo que se espera que algúns alumnos teñan dificultades ante certas tarefas.

**3. Relación de unidades didácticas que a integran, que contribuirán ao desenvolvemento do módulo profesional, xunto coa secuencia e o tempo asignado para o desenvolvemento de cada unha**

U.D.	Título	Descrición	Duración (sesións)	Peso (%)
1	Conceptos básicos	Introdución á programación. Linguaxe de programación. Instalación del SDK/JDK, Sintaxe de Java, Lectura e escritura por teclado, etc.	34	10
2	Estruturas de control	Estruturas de control: Condicionais, bucles, funcións e excepcións.	36	10
3	Estruturas de almacenamento	Uso e tratamento de arrays, cadeas de caracteres, coleccións. Definición de tipos xenéricos	36	10
4	Clases de uso xeral	Gestión de cadenas. Clases Math, Random. Utilización de fechas y entrada y salida en Java	45	20
5	Programación orientada a obxectos en Java	Conceptos, creación e manexo de clases e obxectos	45	20
6	Interfaces e eventos	Creación de GUIs e tratamento de eventos.	36	15
7	Tratamento de Ficheiros	Tratamento de arquivos en Java	24	5
8	Programación con BD relacionais	Xestión de bases de datos relacionais	16	5
9	Programación con BD orientadas a obxectos	Utilización de bases de datos orientadas a obxectos	16	5

#### 4. Por cada unidade didáctica

##### 4.1.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
1	Conceptos básicos	34

##### 4.1.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA1 - Recoñece a estrutura dun programa informático, para o que identifica e relaciona os elementos propios da linguaxe de programación utilizada.	SI
RA2 - Escribe e proba programas sinxelos, para o que recoñece e aplica os fundamentos da programación orientada a obxectos.	NO
RA3 - Escribe e depura código, para o que analiza e utiliza as estruturas de control da linguaxe.	NO
RA5 - Realiza operacións de entrada e saída de información, utilizando procedementos específicos da linguaxe e librerías de clases.	NO

##### 4.1.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación
CA1.1 Identifícanse os bloques que compoñen a estrutura dun programa informático.
CA1.2 Créanse proxectos de desenvolvemento de aplicacións.
CA1.3 Utilízanse contornos integrados de desenvolvemento.
CA1.4 Identifícanse os tipos de variables e as súas utilidades específicas.
CA1.5 Modifícase o código dun programa para crear e utilizar variables.
CA1.6 Créanse e utilízanse constantes e literais.
CA1.7 Clasifícanse, recoñécense e utilízanse en expresións os operadores da linguaxe.
CA1.8 Comprobase o funcionamento das conversións de tipo explícitas e implícitas.
CA1.9 Introdúcense comentarios no código
<a href="#">0CA1.10 Presentación do módulo</a>
CA2.2 Escríbense programas simples.
CA2.6 Utilízanse parámetros na chamada a métodos.
CA2.9 Utilízase o contorno integrado de desenvolvemento na creación e na compilación de programas simples.
CA3.6 Probáronse e depuráronse os programas.
CA3.7 Coméntase e documéntase o código.
CA5.1 Utilízase a consola para realizar operacións de entrada e saída de información.
CA5.2 Aplícanse formatos na visualización da información.

#### 4.1.e) Contidos

Contidos
Contornos integrados de desenvolvemento.
0Expresións aritméticas.
Asignacións.
Conversións de tipo.
Comentarios.
Estruturas e bloques fundamentais.
Identificadores.
Palabras reservadas.
Tipos de datos primitivos.
Variables.
Literais.
Constantes.
Operadores aritméticos.
Proba, depuración e documentación de programas.
Entrada desde teclado.
Saída a pantalla.

#### 4.2.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
2	Estruturas de control	36

#### 4.2.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA2 - Escribe e proba programas sinxelos, para o que recoñece e aplica os fundamentos da programación orientada a obxectos.	NO
RA3 - Escribe e depura código, para o que analiza e utiliza as estruturas de control da linguaxe.	NO

#### 4.2.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación
CA2.7 Incorporáronse e utilizáronse librarías de obxectos.
CA3.1 Escríbiuse e probouse código que faga uso de estruturas de selección.
CA3.2 Utilizáronse estruturas de repetición.
CA3.3 Recoñecéronse as posibilidades das sentenzas de salto.
CA3.4 Escríbiuse código utilizando control de excepcións.
CA3.5 Creáronse programas executables utilizando diversas estruturas de control.
CA3.6 Probáronse e depuráronse os programas.

#### 4.2.e) Contidos

Contidos
<p>Librarías de funcións.</p> <p>Funcións de usuario</p> <p>Argumentos dun método. Valores devoltos.</p> <p>Operadores de relación e lóxicos.</p> <p>Condicións simples e múltiples.</p> <p>Estruturas condicionais.</p> <p>Bloques de instrucións.</p> <p>Estruturas de repetición.</p> <p>Instrucións de salto: erros e excepcións.</p> <p>Categorías de excepcións.</p> <p>Control de excepcións. Declaración e lanzamento.</p>

#### 4.3.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
3	Estruturas de almacenamento	36

#### 4.3.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA5 - Realiza operacións de entrada e saída de información, utilizando procedementos específicos da linguaxe e librerías de clases.	NO
RA6 - Escribe programas que manipulen información, para o que selecciona e utiliza tipos avanzados de datos.	NO

#### 4.3.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación
CA5.1 Utilizouse a consola para realizar operacións de entrada e saída de información.
CA6.1 Escríbíronse programas que utilicen arrays.
CA6.3 Utilizáronse listas para almacenar e procesar información.
CA6.4 Utilizáronse iteradores para recorrer os elementos das listas.
CA6.5 Recoñecéronse as características e as vantaxes de cada colección de datos dispoñible.

#### 4.3.e) Contidos

Contidos
Coleccións.
Definición de coleccións.
Tipos de coleccións habituais: arrays e listas.
Arrays multidimensionais.
Operacións con arrays: inicialización, inserción, borrado e ordenación.
Listas, pilas e colas.
Estruturas.

#### 4.4.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
4	Clases de uso xeral	45

#### 4.4.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA2 - Escribe e proba programas sinxelos, para o que recoñece e aplica os fundamentos da programación orientada a obxectos.	NO
RA5 - Realiza operacións de entrada e saída de información, utilizando procedementos específicos da linguaxe e librerías de clases.	NO
RA6 - Escribe programas que manipulen información, para o que selecciona e utiliza tipos avanzados de datos.	NO

#### 4.4.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación
CA2.3 Instanciáronse obxectos a partir de clases predefinidas.
CA2.5 Escribíronse chamadas a métodos estáticos.
CA2.7 Incorporáronse e utilizáronse librerías de obxectos.
CA5.2 Aplicáronse formatos na visualización da información.
CA5.3 Recoñecéronse as posibilidades de entrada e saída da linguaxe, e as librerías asociadas.
CA6.2 Recoñecéronse as librerías de clases relacionadas con tipos de datos avanzados.
CA6.7 Utilizáronse expresións regulares na procura de patróns en cadeas de texto.

#### 4.4.e) Contidos

Contidos
<p>Librerías de funcións.</p> <p>Funcións de usuario</p> <p>Uso de métodos, de propiedades e de métodos estáticos.</p> <p>Entrada desde teclado.</p> <p>Saída a pantalla.</p> <p>Cadeas de caracteres.</p>



#### 4.5.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
5	Programación orientada a obxectos en Java	45

#### 4.5.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA2 - Escribe e proba programas sinxelos, para o que recoñece e aplica os fundamentos da programación orientada a obxectos.	NO
RA3 - Escribe e depura código, para o que analiza e utiliza as estruturas de control da linguaxe.	NO
RA4 - Desenvolve programas organizados en clases, para o que analiza e aplica os principios da programación orientada a obxectos.	SI
RA6 - Escribe programas que manipulen información, para o que selecciona e utiliza tipos avanzados de datos.	NO
RA7 - Desenvolve programas aplicando características avanzadas das linguaxes orientadas a obxectos e do contorno de programación.	SI

#### 4.5.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación
CA2.1 Identifícanse os fundamentos da programación orientada a obxectos.
CA2.4 Utilizáronse métodos e propiedades dos obxectos.
CA2.7 Incorporáronse e utilizáronse librarías de obxectos.
CA2.8 Utilizáronse construtores.
CA3.7 Coméntouse e documentouse o código.
CA4.1 Recoñeceuse a sintaxe, a estrutura e os compoñentes típicos dunha clase.
CA4.2 Defíníronse clases.
CA4.3 Defíníronse propiedades e métodos.
CA4.4 Defíníronse construtores.
CA4.5 Desenvolvéronse programas que instancien e utilicen obxectos das clases creadas anteriormente.
CA4.6 Utilizáronse mecanismos para controlar a visibilidade das clases e dos seus membros.
CA4.7 Defíníronse e utilizáronse clases herdadas.
CA4.8 Defíníronse e utilizáronse métodos estáticos.
CA4.9 Defíníronse e utilizáronse interfaces.
CA4.10 Defíníronse e utilizáronse conxuntos e librarías de clases.
CA6.6 Creáronse clases e métodos xenéricos.
CA7.1 Identifícanse os conceptos de herdanza, superclase e subclase.

Criterios de avaliación
CA7.2 Utilizáronse modificadores para bloquear e forzar a herdanza de clases e métodos.
CA7.3 Recoñeceuse a incidencia dos construtores na herdanza.
CA7.4 Creáronse clases herdadas que sobrescriban a implementación de métodos da superclase.
CA7.5 Deseñáronse e aplicáronse xerarquías de clases.
CA7.6 Probáronse e depuráronse as xerarquías de clases.
CA7.7 Realizáronse programas que implementen e utilicen xerarquías de clases.
CA7.8 Coméntouse e documentado o código.

#### 4.5.e) Contidos

Contidos
<p>Obxectos: atributos e comportamento.</p> <p>0Construtores.</p> <p>Librarías de obxectos.</p> <p>Destrución de obxectos e liberación de memoria.</p> <p>Características dos obxectos. Tipos de atributos: propiedades.</p> <p>Instanciación de obxectos.</p> <p>Estado dun obxecto.</p> <p>Comportamento dos obxectos: métodos.</p> <p>Chamada aos métodos: mensaxes. Operador punto.</p> <p>Identificador de obxecto actual.</p> <p>Uso de métodos, de propiedades e de métodos estáticos.</p> <p>Proba, depuración e documentación de programas.</p> <p>Concepto de clase.</p> <p>Estrutura e membros dunha clase.</p> <p>Tipos de atributos, métodos e construtores.</p> <p>Constantes de clase.</p> <p>Modificadores de acceso a propiedades e métodos: visibilidade e encapsulación.</p> <p>Herdanza.</p> <p>Atributos e métodos estáticos.</p> <p>Interfaces: definición e implementación.</p> <p>Enumeradores.</p>

**Contidos**

Xerarquía de clases.

Tipos de xerarquía: xeneralización e especialización; todo-parte.

Composición de clases.

Superclases e subclases.

Clases e métodos abstractos e finais.

Sobrescritura e sobrecarga de métodos.

Ligadura dinámica.

Polimorfismo.

#### 4.6.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
6	Interfaces e eventos	36

#### 4.6.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA5 - Realiza operacións de entrada e saída de información, utilizando procedementos específicos da linguaxe e librerías de clases.	NO

#### 4.6.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación
CA5.6 Utilizáronse as ferramentas do contorno de desenvolvemento para crear interfaces gráficas de usuario simples.
CA5.7 Programáronse controladores de eventos.
CA5.8 Escribíronse programas que utilicen interfaces gráficas para a entrada e saída de información.

#### 4.6.e) Contidos

Contidos
Interfaces gráficas de usuario.
Concepto de evento.
Xestión de eventos.
Creación de controladores de eventos

#### 4.7.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
7	Tratamento de Ficheiros	24

#### 4.7.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA5 - Realiza operacións de entrada e saída de información, utilizando procedementos específicos da linguaxe e librerías de clases.	NO
RA6 - Escribe programas que manipulen información, para o que selecciona e utiliza tipos avanzados de datos.	NO

#### 4.7.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación
CA5.4 Utilizáronse ficheiros para almacenar e recuperar información.
CA5.5 Creáronse programas que utilicen diversos métodos de acceso ao contido dos ficheiros.
CA6.8 Identificáronse as clases relacionadas co tratamento de documentos XML.
CA6.9 Realizáronse programas que realicen manipulacións sobre documentos XML.

#### 4.7.e) Contidos

Contidos
Empaquetaxe de clases.
Tipos de fluxos: de bytes e de caracteres.
Creación e eliminación de ficheiros e directorios.
Clases relativas a fluxos.
Uso de fluxos.
Ficheiros de datos. Rexistros.
Apertura e pechamento de ficheiros. Modos de acceso.
Escritura e lectura de información en ficheiros.
Uso dos sistemas de ficheiros.
Librerías de clases relacionadas con XML.

#### 4.8.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
8	Programación con BD relacionais	16

#### 4.8.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA8 - Utiliza bases de datos orientadas a obxectos e analiza as súas características, aplicando técnicas para manter a persistencia da información.	NO
RA9 - Xestiona información almacenada en bases de datos relacionais, mantendo a integridade e a consistencia dos datos.	SI

#### 4.8.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación
CA8.1 Identifícanse as características das bases de datos orientadas a obxectos.
CA8.2 Analízase a súa aplicación no desenvolvemento de aplicacións mediante linguaxes orientadas a obxectos.
CA8.4 Clasifícanse e analízanse os métodos soportados polos sistemas xestores para a xestión da información almacenada.
CA9.1 Identifícanse as características e os métodos de acceso a sistemas xestores de bases de datos relacionais.
CA9.2 Programáronse conexións con bases de datos.
CA9.3 Escríbiuse código para almacenar información en bases de datos.
CA9.4 Créanse programas para recuperar e amosar información almacenada en bases de datos.
CA9.5 Efectuáronse borrados e modificacións sobre a información almacenada.
CA9.6 Créanse aplicacións que executen consultas sobre bases de datos.
CA9.7 Créanse aplicacións para posibilitar a xestión de información presente en bases de datos relacionais.

#### 4.8.e) Contidos

Contidos
Instalación do xestor de bases de datos.
Establecemento de conexións.
Recuperación e manipulación de información.
Execución de consultas sobre a base de datos.

#### 4.9.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
9	Programación con BD orientadas a obxectos	16

#### 4.9.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA8 - Utiliza bases de datos orientadas a obxectos e analiza as súas características, aplicando técnicas para manter a persistencia da información.	NO

#### 4.9.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación
CA8.3 Instaláronse sistemas xestores de bases de datos orientados a obxectos.
CA8.5 Créanse bases de datos e as estruturas necesarias para o almacenamento de obxectos.
CA8.6 Programáronse aplicacións que almacenen obxectos nas bases de datos creadas.
CA8.7 Realizáronse programas para recuperar, actualizar e eliminar obxectos das bases de datos.
CA8.8 Realizáronse programas para almacenar e xestionar tipos de datos estruturados, compostos e relacionados.

#### 4.9.e) Contidos

Contidos
Bases de datos orientadas a obxectos.
Características das bases de datos orientadas a obxectos.
Creación de bases de datos.
Mecanismos de consulta.
Linguaxe de consultas: sintaxe, expresións e operadores.
Recuperación, modificación e borrado de obxectos da base de datos.
Almacenamento de tipos de datos estruturados, compostos e relacionados.

## 5. Mínimos exigibles para alcanzar a avaliación positiva e os criterios de cualificación

Mínimos esixibles:

(Os indicados nos apartados 4.1d de cada unidade didáctica)

- Recoñecer a estrutura dun programa informático.
- Escribir e probar programas sinxelos.
- Utilizar as estruturas de control da linguaxe.
- Desenvolver programas organizados en clases.
- Realizar operacións de entrada e saída de información.
- Escribir programas que manipulen información utilizando tipos avanzados de datos
- Deseño de interfaces gráficas de usuario sinxelas e funcionais
- Desenvolver programas aplicando características avanzadas das linguaxes orientadas a obxectos e do contorno de programación.

Instrumentos de avaliación:

Para avaliar cada unidade didáctica utilizaranse os seguintes instrumentos de avaliación:

1. Traballo na aula: durante o desenvolvemento de cada UD, propóranse ao alumnado unha variedade de tarefas (tests, pequenas actividades, prácticas guiadas, etc.), que deberán completar e entregar nos prazos indicados para a súa avaliación positiva. Na cualificación total do traballo diario na aula teranse en conta os criterios de educación en valores do apartado 9.a).
2. Proba teórica/escrita da UD: conterá preguntas curtas teóricas ou de razonamento, ou pequenos exercicios prácticos do estilo dos realizados na aula. Para superar a UD o alumnado deberá obter unha puntuación mínima dun 5.
3. Proba práctica da UD: Desenvolveranse supostos prácticos que incluírán a realización de tarefas semellantes ás prácticas realizadas na aula.

Criterios de cualificación:

A nota de cada UD será un número, de 0 a 10 con decimais, e calcularase como segue:

$$\text{Nota UD} = 0.2 \cdot \text{Traballo na aula} + 0.4 \cdot \text{Proba teórica} + 0.4 \cdot \text{Proba práctica}$$

Para superar unha UD, o alumnado deberá obter unha puntuación mínima dun 5, tanto na proba teórica como na práctica.

O alumnado que supere unha UD poderá sumar puntuación nela coa realización das actividades voluntarias propostas.

O alumnado que non supere unha UD terá unha nova oportunidade de recuperala antes do remate das clases facendo unha nova proba teórica e/ou práctica de dita unidade.

En cada sesión de avaliación do módulo emitirase unha nota para o boletín, entre 1 e 10 sen decimais, que se calculará como a media das notas



de todas as UD's impartidas e avaliadas ata o momento, ponderadas polo peso de cada unidade na programación, e redondeadas ao número enteiro máis próximo.

No caso de non ter superada algunha UD, a nota máxima da avaliación no boletín será dun 4.

## **6. Procedemento para a recuperación das partes non superadas**

### **6.a) Procedemento para definir as actividades de recuperación**

A os alumnos que non superen o módulo na convocatoria ordinaria e pasen a 2º có módulo pendente, facilitaráselles a principio de curso actividade/es que deberán entregar antes do 15 de decembro e que servirán para traballar sobre os contidos que peor asimilaron durante o curso anterior.

Para comprobar que acadaron os obxectivos do módulo, farase unha proba de recuperación que englobe os contidos máis importantes desenvolvidos ao longo do curso.

O alumnado deberá superar cunha cualificación superior ou igual a 5 todas as partes nas que se divida este exame.

### **6.b) Procedemento para definir a proba de avaliación extraordinaria para o alumnado con perda de dereito a avaliación continua**

Os alumnos que falten máis dun 10% das horas totais do módulo perderán o dereito á avaliación continua. Para superar o módulo, deberán someterse a unha proba final ao final do curso. A devandita proba constará de tres partes, unha por avaliación independentemente das avaliacións superadas con anterioridade e será preciso superar todas as partes por separado para aprobar o módulo. Cada parte constará dun ou varios exercicios teóricos e/ou prácticos.

A calificación final do módulo resultará da media aritmética entre todas as partes no caso de telas superadas todas.

## **7. Procedemento sobre o seguimento da programación e a avaliación da propia práctica docente**

A autoevaluación do profesorado é unha práctica constante e continua no Departamento de Informática, adoita ser un proceso interno, de reflexión intrínseca e de necesidade esencial no traballo do profesorado. Unha vez terminadas as avaliacións do primeiro e segundo trimestre, o profesorado realiza unha autoevaluación do seu traballo e metodoloxía empregada. Nesa autoevaluación recollenanse os seguintes aspectos:

Medidas tomadas durante o trimestre que se deben autoevaluar:

1. Medidas metodolóxicas
2. Organizativas da aula
3. Agrupamentos do alumnado
4. Avaliación
5. Actividades de recuperación
6. Acción tutorial
7. Material
8. Problemas atopados

9. Correccións
10. Departamentais

Medidas que se deben tomar durante o seguinte trimestre:

1. Medidas metodolóxicas
2. Organizativas da aula
3. Agrupamentos do alumnado
4. Avaliación
5. Actividades de recuperación
6. Acción tutorial
7. Material
8. Problemas atopados
9. Correccións

Resultados académicos:

1. Porcentaxe de alumnos por tramos de cualificación.
2. Porcentaxe de abandonos ou renuncias de convocatorias
3. Número de faltas de asistencia

## 8. Medidas de atención á diversidade

### 8.a) Procedemento para a realización da avaliación inicial

O comezo do curso, realizarase unha avaliación inicial dos coñecementos previos do alumnado baseada na observación do grupo por parte da profesora e na información extraída do cuestionario contestado individualmente por cada alumno.

Deberase prestar especial atención a aqueles alumnos/as que polas súas características poidan mostrar dificultades para a realización das actividades propostas e a consecución das capacidades previstas. Neste caso recomendaranse lecturas e actividades complementarias que de forma individual ou en grupo, permitan achegar ao alumno/á o nivel proposto no tema.

Tamén debe terse en conta, a aqueles alumnos/as, que teñan un nivel superior á media, recomendándolles lecturas complementarias que permitan desenvolver en maior profundidade algúns dos temas expostos.

### 8.b) Medidas de reforzo educativo para o alumnado que non responda globalmente aos obxectivos programados

Realizaranse as adaptacións necesarias nos medios e procedementos de avaliación para o alumnado con necesidades específicas de apoio educativo, có fin de garantir a súa accesibilidade ás probas e que sexa avaliado cós medios apropiados ás súas posibilidades e características. En todo caso, nó proceso de avaliación comprobarase que o alumnado alcanzou os resultados de aprendizaxe establecidos para o módulo.

## 9. Aspectos transversais

### 9.a) Programación da educación en valores

Búscase educar a intelixencia e fortalecer a vontade, desenvolvendo actividades dirixidas á práctica de valores, dentro da aula, no fogar, na

contorna inmediata. O obxectivo primordial é formar cidadáns libres, responsables e comprometidos consigo mesmos e coa sociedade.

### **9.b) Actividades complementarias e extraescolares**

En principio neste módulo non se teñen previstas actividades complementarias e extraescolares

## **10. Outros apartados**

### **10.1) Coñecemento da programación por parte dos alumnos**

O primeiro día de clase visualizaráse unha presentación cós obxectivos, contidos e avaliación do módulo.  
Se accederá a aula virtual para mostrar a estrutura do curso.  
Asímesmo a programación estará a disposición do alumnado.

### **10.2) Continxencia Covid**

Todos os contidos a traballar en cada unidade didáctica estarán accesibles para o alumnado, no curso creado na da Aula Virtual do instituto, antes de comenzo dita unidade. As actividades estarán dispostas a medida que sean requeridas.  
Nunha situación de clases semipresenciais ou telemáticas o alumno/a deberá entregar semanalmente una tarefa proposta pola profesora e que pasará a formar parte do 20% da cualificación final da avaliación, correspondendo o 80% restante ao examen práctico que se realice de dita avaliación.  
Sendo a forma de avaliar semellante a presencial salvo por ista división de tarefas e contidos.  
Debido a situación sanitaria actual, se seguirían as novas indicacións dadas pola consellería se así fose o caso.