



XUNTA DE GALICIA
**CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
 E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA**



IES CANIDO

Rúa Navegantes, s/n
 15401 FERROL (A Coruña)
 CIF: Q-6555268-I
 Tfno.: 981.352.763 Fax: 981.369.097
 Web: <http://www.edu.xunta.es/centros/iescanido>
 E-mail: ies.canido@edu.xunta.es

IES CANIDO – INFORMACIÓN BÁSICA DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Materia	PROGRAMACIÓN	Nivel	2º ESO
Profesor/a	María José Estraviz Lourido	Curso	2021-22

OBXECTIVOS E CONTIDOS

	OBXECTIVOS	CONTIDOS
1ª AVAL	<ul style="list-style-type: none"> - Coñecer distintas linguaxes de programación - Saber debuxar obxectos utilizando linguaxes de programación: puntos, liñas, corpos xeométricos,... - Saber usar as variables, as funcións aritméticas e funcións de programación - Saber aplicar bucles para repetir instrucións en programación. - Aprender a controlar un programa, cómo manipular imaxes no ordenador xeradas previamente - Saber realizar programas empregando instrucións condicionais 	<ul style="list-style-type: none"> - Diagramas de fluxo: elementos, símbolos e o seu significado; ferramentas - O termo "algoritmo". Deseño de algoritmos utilizando diagramas de fluxo. - Técnicas de resolución de problemas - Elementos dun programa informático: estruturas e bloques fundamentais. - Estruturas de control: secuenciais, condicionais e iterativas. - Programación estruturada: procedementos e funcións - Elementos da sintaxe da linguaxe. - Elementos do contorno de traballo. - Deseño de algoritmos utilizando ferramentas informáticas

	OBXECTIVOS	CONTIDOS
2 ^a AVAL	<ul style="list-style-type: none"> - Diferenciar entre os distintos tipos de sensores, coñecer as principais aplicacións, e elaborar os programas correspondentes para que logren o fin proposto. - Valorar a aplicación dos sistemas de control a obxectos da nosa vida diaria - Coñecer e diferenciar distintos actuadores, comprender o seu funcionamento e ser capaz de realizar montaxes - Ser capaz de formular programas ou modificalos para conseguir que a montaxe anterior funcione da forma desexada 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrucións de manexo de controis, sensores e eventos. - Execución. Deseño e realización de probas: tipos de probas e casos de proba - Depuración e documentación de programas
	OBXECTIVOS	CONTIDOS
3 ^a AVAL	<ul style="list-style-type: none"> - Coñecer os distintos elementos dun arquivo HTML así como a súa estrutura: etiqueta inicial, contido, etiqueta final e atributos - Saber deseñar unha páxina web 	<ul style="list-style-type: none"> - Linguaxes de marcas para a creación de documentos web.HTML. - Accesibilidade e usabilidade en internet. - Ferramentas de creación de contidos da web 2.0.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE e MÍNIMOS ESIXIBLES

	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	MÍNIMOS ESIXIBLES
1ª AVAL	<ul style="list-style-type: none"> - Representar algoritmos mediante diagramas de fluxo e resolve problemas sinxelos - Analizar a estrutura dun programa informático - Empregar as construcións básicas dunha linguaxe de programación por bloques para resolver problemas 	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos. - Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven e obtén resultados - Identifica elementos característicos da linguaxe de programación - Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe e os emprega correctamente - Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos 	<ul style="list-style-type: none"> - Coñece os elementos, símbolos e significado dos diagramas de fluxo. - Coñece o concepto de algoritmo. - Representar algoritmos sinxelos mediante pseudocódigos e diagramas de fluxo - Resolve problemas sinxelos mediante pseudocódigos e diagramas de fluxo partindo de determinadas condicións
	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	MÍNIMOS ESIXIBLES
2ª AVAL	<ul style="list-style-type: none"> - Resolver problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións básicas e iterativas, variables, estruturas de datos, controis, eventos e fíos - Verificar o funcionamento dos programas para depuralos ou para optimizar o seu funcionamento 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza programas na linguaxe de programación empregando instrucións básicas, condicionais e iterativas - Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos - Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións 	<ul style="list-style-type: none"> - Coñece as estruturas e bloques fundamentais dun programa informático. Estruturas de control: secuenciais, condicionais e iterativas - Empregar os elementos básicos do contorno de traballo, os bloques de movemento, aparencia, sons e debuxo, variables e listas nunha linguaxe de programación de bloques

		<ul style="list-style-type: none"> - Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento, eventos, sensores e fíos. - Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, - Depura e optimiza o código dun programa 	<ul style="list-style-type: none"> - Resolve problema nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións básicas e iterativas, variables e estruturas de datos, controis, eventos e sensores. - Verificar o funcionamento do programa creado cunha linguaxe de programación para depuralo ou para optimizar o seu funcionamento
	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	MÍNIMOS ESIXIBLES
3ª AVVAL	<ul style="list-style-type: none"> - Empregar os elementos das linguaxes de marcas para crear contidos accesibles. - Elaborar e publicar contidos na web integrando información textual, gráfica e multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> - Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas - Deseña páxinas web sinxelas e accesibles. - Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coñece os fundamentos da linguaxe HTML. - Coñece os distintos elementos dun arquivo HTML así como a súa estrutura: etiqueta inicial, contido, etiqueta final e atributos - Utiliza ferramentas para escribir e visualizar html. - Crea, garda e abre documentos html. - Coñece e aplica regras básicas da sintaxe en html. - Emprega correctamente as etiquetas de apertura e peche. - Engade listas, taboas, imaxes e enlaces nun documento html.

INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN e CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

a) Ensino presencial:

- as probas que se propoñan (50%) (a nota desta parte calcularase facendo a media de todas as probas feitas.
- os exercicios que se vaian realizando diariamente (40%)
- a predisposición ao traballo e participación na aula (10%).

No caso de non realizar ninguna proba teranse en conta:

- os exercicios que se vaian realizando diariamente (80%)
- a predisposición ao traballo e participación na aula (20%)

b) Ensino non presencial:

- os exercicios que se vaian realizando diariamente (80%)
- a predisposición ao traballo e participación nos medios virtuais (aula virtual, videoconferencias, correo electrónico,...) (20%).

c) Ensino semipresencial

- as probas que se propoñan (50%) (a nota desta parte calcularase facendo a media de todas as probas feitas.
- os exercicios que se vaian realizando diariamente (40%)
- a predisposición ao traballo e participación nos medios virtuais (aula virtual, videoconferencias, correo electrónico,...) (10%).

No caso de non realizar ninguna proba teranse en conta: os exercicios que se vaian realizando diariamente (80%), a predisposición ao traballo e participación na aula e nos medios virtuais (aula virtual, videoconferencias, correo electrónico,...) (20%)

PROCEDEMENTOS DE AVALIACIÓN

a) No caso de ensino presencial:

Realizarase unha observación sistemática e un seguimento directo das actividades que se realicen na aula. Tamén pódense realizar algunhas probas escritas sobre determinados contidos.

b) No caso de ensino non presencial:

Realizarase unha observación sistemática e un seguimento directo das actividades que realice o alumno/a a través dos medios virtuais (aula virtual correo electrónico,...)

c) No caso de ensino semipresencial:

Neste caso os procedementos serán os mesmos que no ensino non presencial , pero nos días de asistencia ao centro realizarase a observación sistemática e seguimento das actividades que se realicen así como as probas escritas