



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE
FENE

O Pazo 13-15 e 23-25 • 15528 Fene • A Coruña
Tlf. 881 93 82 80 • ies.fene@edu.xunta.es
881 93 82 60 • www.edu.xunta.gal/centros/iesfene



UNIÓN EUROPEA
FONDO SOCIAL EUROPEO
"O FSE inviste no teu futuro"

RESUMO DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2021 – 2022

CENTRO: IES de Fene

CURSO: 1º ESO

MATERIA: Programación

DEPARTAMENTO: Tecnoloxía

1. Estándares de aprendizaxe e grao mínimo de consecución

Estándar de aprendizaxe	Grao mínimo de consecución
1ª avaliación	
<p>PROB1.1.1. Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.</p> <p>PROB1.2.1. Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.</p> <p>PROB1.2.2. Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.</p>	<p>O alumno representará utilizando os símbolos adecuados a solución ao problema sinxelo prantexado mediante a realización do algoritmo e o correspondente diagrama de fluxo.</p>
<p>PROB1.3.1. Identifica os elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.</p>	<p>O alumno identifica nun programa as partes fundamentais, variables, constantes, estruturas de control (condicionais e estruturas iterativas)</p>
2ª avaliación	
<p>PROB2.1.1. Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.</p> <p>PROB2.1.2. Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.</p> <p>PROB2.1.3. Implementa algoritmos sinxelos para resolver problemas concretos.</p>	<p>É quen de explicar a función dos elementos dunha linguaxe de programación, podendo utilizalos nun entorno ou interfaz de traballo.</p>
<p>PROB2.2.1. Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.</p>	<p>Pode utilizar unha linguaxe de programación para resolver problemas sinxelos.</p>
<p>PROB2.3.1. Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.</p>	<p>O alumno é quen de identificar e usar as estruturas de control de programa necesarias para solventar os programas propostos.</p>
<p>PROB2.3.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.</p>	<p>Pode identificar nun programa as partes independentes que o forman.</p>
<p>PROB2.4.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.</p> <p>PROB2.4.2. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.</p>	<p>É quen de utilizar as variables adecuadas cando realiza un programa nunha linguaxe determinada.</p>
<p>PROB2.5.1. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores e fíos.</p>	<p>Selecciona e utiliza diferentes eventos para o control dos programas.</p>
<p>PROB2.6.1. Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.</p> <p>PROB2.6.2. Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.</p>	<p>Anticipa o resultado dun programa baixo unhas determinadas condicións. Utilizando este procedemento para a mellora do código ou a identificación de erros.</p>

3ª Avaliación

<p>PROB3.1.1. Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas.</p> <p>PROB3.1.2. Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e o uso das páxinas.</p> <p>PROB3.1.3. Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.</p>	<p>Identifica as etiquetas no código HTML, predicindo o seu comportamento. Utiliza a estrutura das páxinas web e as etiquetas para crear páxinas sinxelas.</p>
<p>PROB3.2.1. Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.</p>	<p>É quen de utilizar unha ferramenta para crear unha páxina web.</p>

2. Criterios de cualificación

Escenario de presencialidade

Esta materia, ao ser eminentemente práctica, non vai ter probas escritas.

A realización das tarefas, retos e traballos propostos na clase no transcurso de cada trimestre conformará a nota da avaliación, en función da consecución dos obxectivos propostos en cada tarefa e que se dará a coñecer aos alumnos para cada unha delas.

Aquel alumno que teña a avaliación suspensa porque non consegue os obxectivos mínimos plantexados en cada tarefa ou non as entrega terá que realizalas posteriormente para poder aprobar a avaliación.

A nota da avaliación final será a media das tres avaliacións.

Escenario semipresencial e de non presencialidade

Non haberá cambio respecto aos criterios de cualificación. A aula virtual Moodle, aplicacións para programar en liña e a videoconferencia serán os recursos de referencia.