ADAPTACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. CURSO 2019/2020

Instrucións do 27 de abril de 2020, da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa para o desenvolvemento do terceiro trimestre do curso académico 2019/20, nos centros docentes da Comunidade Autónoma de Galicia.

CENTRO:IES FRANCISCO AGUIAR
CURSO:1º ESO
MATERIA:PROGRAMACIÓN
DEPARTAMENTO:TECNOLOXÍA
DATA:12/05/2020

ÍNDICE

1. **Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles.**

2. **Avaliación e cualificación.**

3. **Metodoloxía e actividades do 3º trimestre (recuperación, reforzo, repaso, e no seu caso ampliación)**

4. **Información e publicidade.**

1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles	
Criterio de avaliación	Estándar de aprendizaxe (*avaliados na fase presencial)
B1.1. Representar algoritmos mediante diagramas de fluxo.	*PROB1.1.1. Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.
B1.2. Resolver problemas sinxelos utilizando algoritmos.	*PROB1.2.1. Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven. *PROB1.2.2. Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.
B2.1. Empregar as construcións básicas dunha linguaxe de programación por bloques para resolver problemas.	*PROB2.1.1. Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe. *PROB2.1.2. Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación. *PROB2.1.3. Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.
B2.2. Resolver problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións básicas.	* PROB2.2.1. Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas
B2.3. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións iterativas.	* PROB2.3.1. Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas. * PROB2.3.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequeños susceptibles de seren programados como partes separadas.
B2.4. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando variables e estruturas de datos.	*PROB2.4.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características. *PROB2.4.2. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.
B2.5. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando controis, eventos e fíos.	PROB2.5.1. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores e fíos.
B2.6. Verificar o funcionamento dos programas para depuralos ou para optimizar o seu funcionamento.	*PROB2.6.1. Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións. *PROB2.6.2. Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.
B3.2. Elaborar e publicar contidos na web integrando información textual, gráfica e multimedia.	PROB3.2.1. Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2

2. Avaliación e cualificación	
Avaliación	Procedementos: Minitarefas (para avaliación formativa) e proxectos (para avaliación sumativa)
	Instrumentos: Táboas de observación
Cualificación final	A nota da avaliación ordinaria de xuño será a media das notas das dúas avaliacións presenciais (correspondentes ao primeiro e segundo trimestre). A cualificación final pode subir ata dous puntos en función da cantidade (ata 1 punto), puntualidade (ata 0,5 puntos) e calidade (ata 0,5 puntos) dos traballos presentados na fase virtual.
Proba extraordinaria de setembro	Realización dunha proba teórico-práctica sobre os estándares traballados nas avaliacións presenciais – indicados cun asterisco (*) no apartado 1.
Alumnado de materia pendente	Criterios de avaliación: Non hai alumnos/as coa materia pendente
	Criterios de cualificación: Non hai alumnos/as coa materia pendente
	Procedementos e instrumentos de avaliación: Non hai alumnos/as coa materia pendente

3. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre (recuperación, repaso, reforzo, e no seu caso, ampliación)	
Actividades	- ALUMNADO COA MATERIA SUSPENSA: actividades de recuperación (repetición das minitarefas non entregadas e/ou non superadas e realización dun proxecto no que se empreguen bloques de programación básicos: eventos, control, movemento, apariencia). - ALUMNADO COA MATERIA APROBADA: actividades de ampliación. Realización de proxectos relacionados coa COVID-19 e o proxecto “Meteoescolas” no que participa o centro.
Metodoloxía (alumnado con conectividade e sen conectividade)	TODO O ALUMNADO DESTE NIVEL TEN CONECTIVIDADE - Proposta de actividades a través da aula virtual (enunciados de tarefas e/ou titoriais con explicacións) - Envío de tarefas propostas a través da aula virtual
Materiais e recursos	- Aula virtual: Arquivos e/ou enlaces a video titoriais nos que a profesora guía a realización das prácticas. - Software de programación Scratch (enlace de descarga e acceso á versión en liña na aula virtual, xunto con tutoriais de emprego elaborados pola profesora)

4. Información e publicidade	
Información ao alumnado e ás familias	-- Mensaxes na AV e aclaración de dúbidas no foro de dúbidas das tarefas. -- Informes no SIXA.
Publicidade	Publicación obrigatoria na páxina web do centro.