



RESUMO PROGRAMACIÓN

DEPARTAMENTO	TECNOLOXÍA
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN
ANO ACADÉMICO	2018/19
CURSO	1º ESO

CONTIDOS	1ª AVALIACIÓN <ul style="list-style-type: none">– PROB1.1.1. Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar 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.– PROB1.3.1. Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.– 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.– PROB2.2.1. Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.– PROB2.3.1. Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.
	2ª AVALIACIÓN <ul style="list-style-type: none">– PROB2.3.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.– PROB2.4.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.



	<ul style="list-style-type: none"> – PROB2.4.2. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento. – PROB2.5.1. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores e fíos. – 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. <p>3ª AVALIACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> – PROB3.1.1. Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas. – PROB3.1.2. Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas. – PROB3.1.3. Deseña páxinas web sinxelas e accesibles. – PROB3.2.1. Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.
<p>CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN</p>	<p>B1.1. Representar algoritmos mediante diagramas de fluxo. B1.2. Resolver problemas sinxelos utilizando algoritmos. B1.3. Analizar a estrutura dun programa informático, identificando os elementos propios da linguaxe de programación utilizada e a súa función. B2.1. Empregar as construcións básicas dunha linguaxe de programación por bloques para resolver problemas. B2.2. Resolver problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións básicas. B2.3. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións iterativas. B2.4. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando variables e estruturas de datos. B2.5. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando controis, eventos e fíos. B2.6. Verificar o funcionamento dos programas para depuralos ou para optimizar o seu funcionamento. B3.1. Empregar elementos das linguaxes de marcas para crear contidos accesibles.</p>



		B3.2. Elaborar e publicar contidos na web integrando información textual, gráfica e multimedia.
TRIMESTRE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Cualificación
1	Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.	As actividades se puntúan sobre 10. Supoñen un 50% da nota. Un 30% representan as probas realizadas. E o 20% restante é actitudinal.
	Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.	
	Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.	
	Identifica elementos característicos de linguaxe de programación en programas sinxelos.	
	Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.	
	Emprega correctamente os elementos do contorno do traballo de programación.	
	Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.	
2	Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.	As actividades se puntúan sobre 10. Supoñen un 50% da nota. Un 30% representan as probas realizadas. E o 20% restante é actitudinal.
	Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.	
	Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.	
	Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.	
	Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores e fíos.	
	Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.	
Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.		
3	Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas.	As actividades puntúan sobre 10. Supoñen un 50% da nota. Un 30% representan as probas realizadas. E o 20% restante é actitudinal.
	Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas.	
	Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.	
	Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.	