PROGRAMACIÓN 2ºESO

2021-2022

1. ADAPTACIÓNS ESPECIAIS DAS PROGRAMACIÓNS DIDÁCTICAS
2. CONTRIBUCIÓN DA MATERIA AO DESENVOLVEMENTO DAS COMPETENCIAS CLAVE.
3. OBXECTIVOS
4. TEMPORALIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN PARA CADA ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE-
5. METODOLOXÍA
6. MATERIAIS E RECURSOS DIDÁCTICOS
7. INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR O PROCESO DE ENSINO.

1.- Adaptacións especiais das programacións didácticas: curso 2021/2022.

1. *Elaboraranse contemplando os posibles escenarios en función da situación sanitaria, nos tres escenario (presencial, semipresencial, e non presencial) posibles utilizaremos a Aula Virtual do centro.*
2. *Non se contemplan plans de reforzo e recuperación dos aprendizaxes por tratarse dunha materia nova.*
3. *Engadiremos as medidas metodolóxicas e organizativas que favorezan a posta en práctica de tódalas competencias e, a aprendizaxe cooperativa, o uso das TIC de xeito que leve ao auto-aprendizase, pensamento critico e creativo.*

Contemplamos os tres posibles escenarios.

Presencial: O profesor/a limitarase a impartir os conceptos imprescindibles para acadar as competencias básicas. Para acadalas o profesor/a expoñerá os conceptos básicos e o alumnado fará as tarefas, actividades , prácticas correspondentes...

Semipresencial: O profesor expoñerá os conceptos imprescindibles e indicara o alumnado as tarefas que ten que realizar na Aula Virtual. Axustándonos a que o alumnado adquira as competencias clave, así como o deseño de tarefas globais e as estratexias para a consecución de este obxectivo.

Non presencial: O profesorado indicara o alumnado como seguir a mesma aprendizaxe utilizando a Aula Virtual. Axustándonos a que o alumnado adquira as competencias clave, así como o deseño de tarefas globais e as estratexias para a consecución de este obxectivo.

A distribución grupal

En segundo da ESO, como materia de libre configuración ofertada polo centro educativo, está formada 3 grupos.

A materia impartirase na aula de informática distribuídos atendendo ao protocolo Covid.

2. - CONTRIBUCIÓN DA MATERIA AO DESENVOLVEMENTO DAS COMPETENCIAS CLAVE

O Decreto 86/2015 establece as seguintes competencias clave do currículo:

- Comunicación lingüística (CCL)
- Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCCT)
- Competencia dixital (CD)
- Aprender a aprender (CAA)
- Competencias sociais e cívicas (CSC)
- Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)
- Conciencia e expresións culturais (CCEC)

A contribución da materia ao desenvolvemento de cada unha das competencias clave pode entenderse a través da relación entre estas e os estándares de aprendizaxe avaliables, tal e como se recolle na seguinte táboa:

	Programación. 2º de ESO			
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
	Bloque 0: Introdución a Informática			
b d g i l	Hardware e Software Sistemas Operativos Protección de datos Información dixital	Coñecer a máquina de von Neuman. Coñecer os diferentes sistemas operativos e outras aplicacións	Elaborar diferentes arquitecturas do ordenador Cambios de sistema de numeración.	MCCT CD CAA CSIEE
b d g i l	Internet La web A seguridade	Como funciona internet Coñecer os servizos de internet Seguridade na rede	Analiza as conexións a internet Identifica os distintos servizos de internet	MCCT CD CAA CSIEE 21/09/2020
	Bloque 1.Diagramas de fluxo			
b d g i l	B1.1. Diagramas de fluxo: elementos, símbolos e o seu significado; ferramentas.	B1.1. Representar algoritmos mediante diagramas de fluxo.	PROB1.1.1. Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.	CMCCT CD CAA CSIEE
b d g	B1.2. O termo "algoritmo". Deseño de algoritmos utilizando diagramas de fluxo. B1.3. Técnicas de resolución de problemas.	B1.2. Resolver problemas sinxelos utilizando algoritmos.	PROB1.2.1. Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.	CMCCT CD CSIEE

	Programación. 2º de ESO			
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
i l			PROB1.2.2. Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.	CMCCT CD
b d g i l	B1.4. Elementos dun programa informático: estruturas e bloques fundamentais. B1.5. Estruturas de control: secuenciais, condicionais e iterativas. B1.6. Programación estruturada, procedementos e funcións.	B1.3. Analizar a estrutura dun programa informático, identificando os elementos propios da linguaxe de programación utilizada e a súa función.	PROB1.3.1. Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.	CMCCT CD
	Bloque 2. Programación por bloques			
b d g i l	B2.1. Elementos da sintaxe da linguaxe. B2.2. Elementos do contorno de traballo. B2.3. Deseño de algoritmos utilizando ferramentas informáticas.	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.	CCL CMCCT CD
			PROB2.1.2. Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.	CMCCT CD
			PROB2.1.3. Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.	CMCCT CD CAA CSIEE
b d g i l	B2.4. Instrucións básicas: movemento, aparencia, sons e debuxo.	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.	CMCCT CD CAA CSIEE
b d g i l	B2.5. Instrucións de control de execución: condicionais e bucles B2.6. Operadores aritméticos e lóxicos.	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.	CMCCT CD CAA CSIEE
			PROB2.3.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.	CMCCT CD CSIEE

	Programación. 2º de ESO			
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
b d g i l	B2.7. Estruturas de almacenamento de datos. Variables e listas.	B2.4. Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando variables e estruturas de datos. B2.3 Deseñar pequenos programas con Scratch.	PROB2.4.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.	CCL CMCCT CD
			PROB2.4.2. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.	CMCCT CD CAA CSIEE
b d g i l	B2.8. Instrucións de manexo de controis, sensores e eventos.	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.	CMCCT CD CAA CSIEE
b d g i l	B2.9. Execución. Deseño e realización de probas: tipos de probas e casos de proba. B2.10. Depuración e documentación de programas.	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.	CMCCT CD
			PROB2.6.2. Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.	CMCCT CD
	Bloque 3. Programación web (se as condicións sanitarias o permiten)			
a b d e f g i l n	B3.3. Ferramentas de creación de contidos da web 2.0.	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 2.0.	CCL CMCCT CD CAA CSC CSIEE CCEC

<u>Se algún contido no puidera se impartido debido a Covid farase constar na memoria de fin de curso.</u>

3. OBXECTIVOS

A impartición desta materia contribuirá principalmente a acadar os seguintes obxectivos da etapa:

a) Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto ás demais persoas, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e os grupos, exercitarse no diálogo, afianzando os dereitos humanos e a igualdade de trato e de oportunidades entre mulleres e homes, como valores comúns dunha sociedade plural, e prepararse para o exercicio da cidadanía democrática.

b) Desenvolver e consolidar hábitos de disciplina, estudo e traballo individual e en equipo, como condición necesaria para unha realización eficaz das tarefas da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.

c) Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar a discriminación das persoas por razón de sexo ou por calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres, así como calquera manifestación de violencia contra a muller.

d) Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións coas demais persoas, así como rexeitar a violencia, os prexuízos de calquera tipo e os comportamentos sexistas, e resolver pacificamente os conflitos.

e) Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información, para adquirir novos coñecementos con sentido crítico. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación.

f) Concibir o coñecemento científico como un saber integrado, que se estrutura en materias, así como coñecer e aplicar os métodos para identificar os problemas en diversos campos do coñecemento e da experiencia.

g) Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.

h) Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua galega e na lingua castelá, textos e mensaxes complexas, e iniciarse no coñecemento, na lectura e no estudo da literatura.

l) Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e da historia propias e das outras persoas, así como o patrimonio artístico e cultural. Coñecer mulleres e homes que realizaran achegas importantes á cultura e á sociedade galega, ou a outras culturas do mundo.

m) Coñecer e aceptar o funcionamento do propio corpo e o das outras persoas, respectar as diferenzas, afianzar os hábitos de coidado e saúde corporais, e incorporar a educación física e a práctica do deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social. Coñecer e valorar a dimensión humana da sexualidade en toda a súa diversidade. Valorar criticamente os hábitos sociais relacionados coa saúde, o consumo, o coidado dos seres vivos e o medio ambiente, contribuíndo á súa conservación e á súa mellora.

4. TEMPORALIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN PARA CADA ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
1	PROB1.1.1. Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.	1ª Avaliación.	Representa algoritmos mediante diagramas de fluxo.	Probas na aula.
	PROB1.2.1. Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.	Todas as avaliacións.	Resolve problemas sinxelos utilizando algoritmos.	Probas na aula.
	PROB1.2.2. Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.	Todas as avaliacións.	Resolve problemas sinxelos utilizando algoritmos.	Probas na aula.
	PROB1.3.1. Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.	Todas as avaliacións.	Analiza a estrutura dun programa informático, identificando os elementos propios da linguaxe de programación utilizada e a súa función.	Probas na aula.
2	PROB2.1.1. Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.	1ª Avaliación.	Emprega as construcións básicas dunha linguaxe de programación por bloques para resolver problemas.	Probas na aula.
	PROB2.1.2. Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.	1ª Avaliación.	Emprega as construcións básicas dunha linguaxe de programación por bloques para resolver problemas.	Probas na aula.
	PROB2.1.3. Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.	1ª Avaliación.	Emprega as construcións básicas dunha linguaxe de programación por bloques para resolver problemas.	Probas na aula.

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
	PROB2.2.1. Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.	1ºAvaliacións.	Resolve problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións básicas.	Probas na aula.
	PROB2.3.1. Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.	2ª Avaliación.	Resolve problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións iterativas.	Probas na aula.
	PROB2.3.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.	2ª Avaliación.	Resolve problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas	Probas na aula.
2	PROB2.4.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.	2ª Avaliación.	Resolve problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando variables e estruturas de datos.	Probas na aula.
	PROB2.4.2. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.	2ª Avaliación.	Resolver problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando variables e estruturas de datos.	Probas na aula.
	PROB2.5.1. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores .	2ª Avaliación.	Resolver problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando eventos, sensores.	Probas na aula.
	PROB2.6.1. Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.	3ª Avaliación.	Verifica o funcionamento dos programas para depuralos ou para optimizar o seu funcionamento.	Probas na aula.
	PROB2.6.2. Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.	3ª Avaliación.	Verifica o funcionamento dos programas para depuralos ou para optimizar o seu funcionamento.	Probas na aula.
3	PROB3.1.1. Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas.	3ª Avaliación.	Recoñece os elementos das linguaxes de marcas na creación contidos accesibles.	Probas prácticas co ordenador na aula.
	PROB3.1.2. Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas.	3ª Avaliación.	Recoñece os elementos das linguaxes de marcas na creación contidos accesibles.	Probas na aula.
	PROB3.1.3. Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.	3ª Avaliación.	Deseña e Elabora contidos susceptibles de ser publicados na web .	Probas na aula.

BLOQUE	ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	TEMPORIZACIÓN	GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN	PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
	PROB3.2.1. Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.	3ª Avaliación.	Deseña e Elabora contidos susceptibles de ser publicados na web .	Probas na aula.

5. METODOLOXÍA

Tras a detección de coñecementos previos, a estratexia para comezar a impartir os contidos será expositora, coa explicación dos aspectos teóricos fundamentais de cada bloque e a realización dunhas prácticas sinxelas polos alumnos para asimilar os mesmos. Tras esta fase inicial a metodoloxía será eminentemente práctica, os alumnos levarán a cabo unhas actividades, análises de programas, realización de programas, partindo dos máis sin xelos ata máis complexos.

6. MATERIAIS E RECURSOS DIDÁCTICOS

Para impartir a materia utilizaremos a aula de informática e seguiremos principalmente o curso creado na aula virtual do centro.
Onde estamos incluíndo e mellorando tódolos contidos.

A avaliación é continua e a porcentaxe de valoración de cada bloque é a seguinte:

Asimilación dos contidos e adquisición de competencias	Actitude
90%	10%
- Probas escritas. - Probas prácticas diarias na clase.	- Notas, observación diaria, actitude.

A nota global calcularase a partir das notas obtidas nestes 2 bloques.

O cumprimento das normas de manexo e de respecto polos equipos informáticos da aula é un aspecto fundamental para superar a materia. O incumprimento destas normas conlevará notas negativas na avaliación da actitude ademáis da aplicación das medidas de hixiene establecidas pola Covid-19.

Para a avaliación da actitude teranse en conta os seguintes apartados:

Actitude
Esforzo e interese pola materia
Respecto polas normas de uso da aula de informática.
Respectar as normas sanitarias pola Covid
Asistencia e puntualidade
Participación en clase
Respecto os compañeiros e profesorado

7. INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR O PROCESO DE ENSINO.

Avaliación do proceso de ensino:

Para avaliar o proceso de ensino establecemos os seguintes indicadores de logro:

ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	INDICADORES DE LOGRO
PROB1.1.1. Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.	Deseña algoritmos mediante diagramas de fluxo
PROB1.2.1. Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.	Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.
PROB1.2.2. Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.	Segue algoritmos a partir de determinadas condicións.
PROB1.3.1. Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.	Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.

ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE AVALIABLE	INDICADORES DE LOGRO
PROB2.1.1. Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.	Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.
PROB2.1.2. Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.	Nos programas, emprega elementos do contorno de traballo de programación.
PROB2.1.3. Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.	Nos programas, implementa algoritmos sinxelos.
PROB2.2.1. Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.	Nos programas, emprega elementos instrucións básicas.
PROB2.3.1. Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.	Nos programas, emprega estruturas iterativas e condicionais
PROB2.3.2. Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.	Analiza programas máis sinxelos como parte doutros complexos
PROB2.4.1. Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.	Explica estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións.
PROB2.4.2. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.	Emprega variables e estruturas de almacenamento ao realizar programas.
PROB2.5.1. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores .	Emprega eventos e sensores ao realizar programas.
PROB2.6.1. Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.	Segue condicións e segue programas
PROB2.6.2. Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.	Analiza programas e atopa os erros.
PROB3.1.1. Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas.	Analiza la organización y etiquetado de los documentos
PROB3.1.2. Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas.	Describe los elementos y etiquetas dentro de una estrutura de un texto.
PROB3.1.3. Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.	Analiza o código dunha forma ordenada e estruturada para mellorar a comprensión do mesmo
PROB3.2.1. Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.	Emprega a linguaxe de marcas para a elaboración de páxinas web

Redondela, a 17 de Setembro do 2021

Mónica Gómez Muñiz
Profesora tecnoloxía

Asdo.: Mariano Gilsanz Llorente

Profesor, Xefe de Departamento