


# 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 MIGUEL ÁNGEL GONZÁLEZ ESTÉVEZ  
**CURSO:** 2º ESO  
**MATERIA:** Programación  
**DEPARTAMENTO:** Tecnoloxía  
**DATA:** 11/05/2020



## 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
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.
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.
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 pequenos 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.

<b>2. Avaliación e cualificación</b>	
<b>Avaliación do 3º trimestre</b>	Procedementos: Tarefas propostas na aula virtual.
	Instrumentos: Tarefas propostas na aula virtual.
<b>Cualificación final</b>	A nota final será a media das avaliaci3ns 1ª e 2ª, máis unha bonificaci3n polo traballo do terceiro trimestre.
<b>Proba extraordinaria de setembro</b>	Non vai ser necesaria a proba extraordinaria de setembro.
<b>Alumnado de materia pendente</b>	Non hai alumnado coa materia pendente.

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

<b>Actividades</b>	Repaso das actividades realizadas durante o curso na 1ª e 2ª avaliacións. Propóñense algunhas actividades novas na aula virtual.
<b>Metodoloxía (alumnado con conectividade e sen conectividade)</b>	Na aula virtual propóñense actividades de repaso, xunto con algunhas tarefas novas de ampliación.
<b>Materiais e recursos</b>	Aula virtual do centro. Programa Scratch. Páxina web oficial de Scratch: <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> Os alumnos necesitan ordenadores e conexión a Internet para realizar as tarefas.

#### 4. Información e publicidade

<b>Información ao alumnado e ás familias</b>	O alumnado será informado a través da aula virtual.
<b>Publicidade</b>	Publicación obrigatoria na páxina web do centro.