

PRESENTACIÓN MATERIA

MATERIA	PROGRAMACIÓN	CURSO	1º e 2º ESO
CURSO ACADÉMICO	2017/2018	PROFESOR	Raúl Piñeiro Martínez

CONTIDOS E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS. BLOQUE 1

Descrición do contido	Estándares de aprendizaxe
Diagramas de fluxo: elementos, símbolos e o seu significado. Ferramentas.	Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.
O termo "algoritmo". Deseño de algoritmos utilizando diagramas de fluxo	Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.
Técnicas de resolución de problemas	Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.
Elementos dun programa informático: estruturas e bloques fundamentais	Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.
Estruturas de control: secuenciais, condicionais e iterativas	Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.
Programación estruturada: procedementos e funcións.	Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.

CONTIDOS E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS. BLOQUE 2

Descrición do contido	Estándares de aprendizaxe
Elementos da sintaxe da linguaxe.	Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.
Elementos do contorno de traballo.	Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.
Deseño de algoritmos utilizando ferramentas informáticas	Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.
Instrucións básicas: movemento, aparencia, sons e debuxo.	Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.
Instrucións de control de execución: condicionais e bucles	Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.

Operadores aritméticos e lóxicos	Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas
Estruturas de almacenamento de datos. Variables e listas.	Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características. Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.
Instrucións de manexo de controis, sensores e eventos.	Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores e fíos.
Execución. Deseño e realización de probas: tipos de probas e casos de proba.	Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.
Depuración e documentación de programas.	Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.

CONTIDOS E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS. BLOQUE 3

Descrición do contido	Estándares de aprendizaxe
Linguaxes de marcas para a creación de documentos web.HTML.	Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas.
Accesibilidade e usabilidade na Internet.	Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas. Deseña páxinas Web sinxelas e accesibles.
Ferramentas de creación de contidos da Web 2.0.	Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas Web e contidos 2.0.

CRITERIOS, ESTRATEXIAS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Para realizar a avaliación empregaranse probas escritas, para determinar se o alumnado alcanzou aqueles coñecementos mínimos que se esperaba, exercicios prácticos, avaliados mediante listas de cotexo, para comprobar se o alumnado é capaz de por en práctica aquilo que aprendeu, e valoración da actitude e participación, mediante rexistros anecdóticos.

Realizarase unha proba escrita por avaliación, así como diversos traballos prácticos.

As probas escritas, terán un peso dun 30% sobre a nota final da avaliación.

Os traballos prácticos, terán un peso dun 50% sobre a nota final da avaliación.

Tamén se valorará cun 20% sobre a nota final a actitude e participación do alumnado, así como o correcto comportamento nos traballos en grupo.

PROMOCIÓN

Superarán a materia aqueles alumnos e alumnas que teñan unha nota superior ou igual a 5, tras calcular a nota media das avaliacións. Para poder facer media, deberán de ter polo menos un 4 en todas as avaliacións.