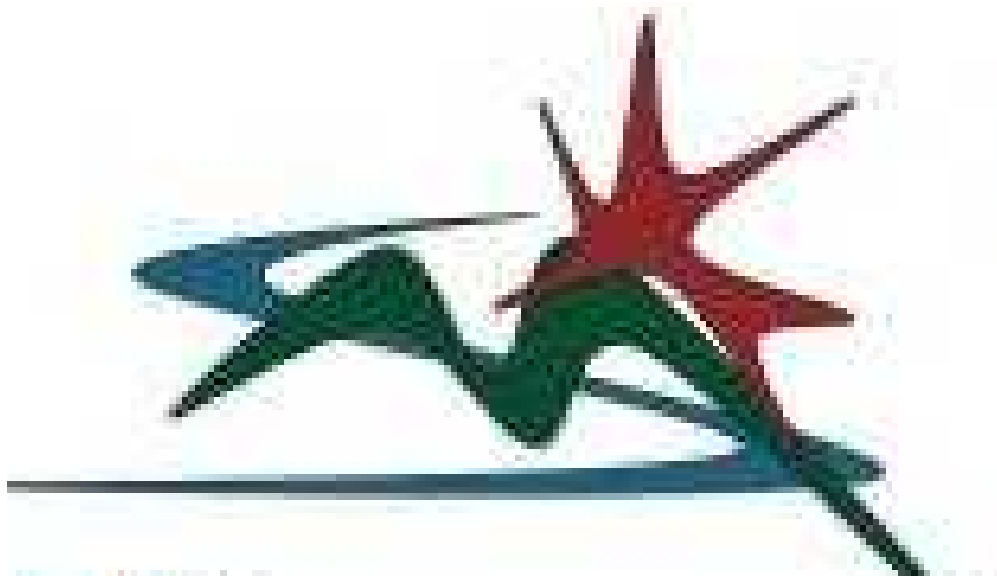




Programación didáctica do departamento de
TECNOLOXÍA 20-21
C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)





Programación didáctica do departamento de
TECNOLOXÍA 20-21
C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)

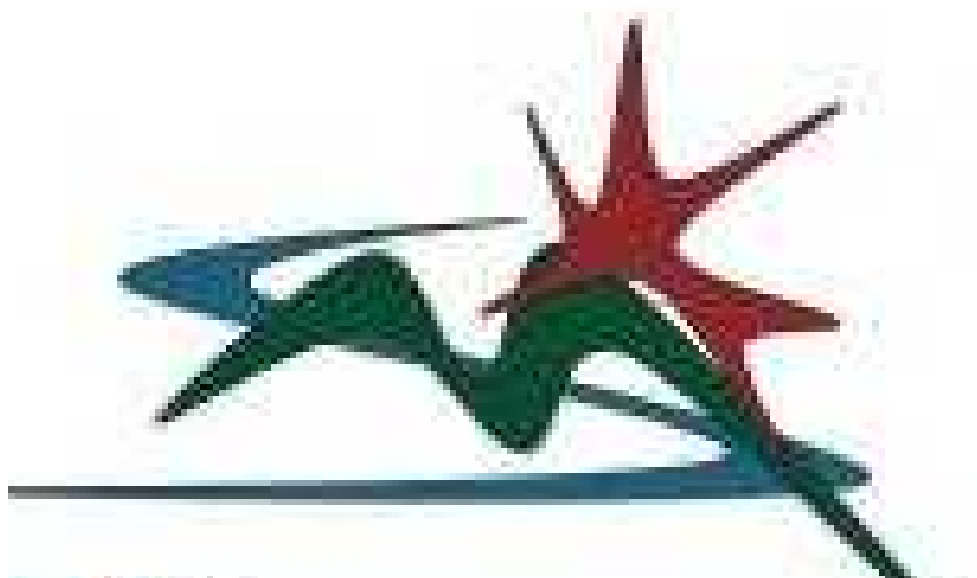
**PROFESOR/A
(ES/AS)**

Julio César Peaguda Lorenzo

**DEPARTAMENTO
Tecnoloxía**

Materias por curso: **Programación 2º ESO (optativa)**

Libros de texto: Programación non utilizara libro de texto
predeterminado





Programación didáctica do departamento de TECNOLOXÍA 20-21 C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)

Unidades didácticas

- PRO1.1.1 Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.
- PRO1.2.1 Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.
- PRO1.2.2 Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.
- PRO1.3.1 Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.
- PRO2.1.1 Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe.
- PRO2.1.2 Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.
- PRO2.1.3 Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.
- PRO2.2.1 Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.
- PRO2.3.1 Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.
- PRO2.3.2 Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.
- PRO2.4.1 Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.
- PRO2.4.2 Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.
- PRO2.5.1 Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores e fíos.
- PRO2.6.1 Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.
- PRO2.6.2 Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.
- PRO3.1.1 Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas.
- PRO3.1.2 Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas.
- PRO3.1.3 Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.
- PRO3.2.1 Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE QUE FORMAN PARTE DO PERFIL DA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL):

- PRO2.1.1 Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe
- PRO2.2.1 Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.
- PRO2.3.1 Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.
- PRO2.4.1 Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características.
- PRO3.1.1 Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas.
- PRO3.2.1 Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.



Programación didáctica do departamento de
TECNOLOXÍA 20-21
C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE QUE FORMAN PARTE DO PERFIL DA COMPETENCIA MATEMÁTICA E DAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIAS E TECNOLOXÍA (CMCCT)

- PRO1.1.1 Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.
- PRO1.2.1 Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.
- PRO1.2.2 Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.
- PRO1.3.1 Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.
- PRO2.3.2 Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE QUE FORMAN PARTE DO PERFIL DA COMPETENCIA DIXITAL (CD)

- PRO1.1.1 Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.
- PRO1.2.1 Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.
- PRO1.2.2 Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.
- PRO1.3.1 Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.
- PRO2.1.2 Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.
- PRO2.1.3 Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.
- PRO2.2.1 Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.
- PRO2.3.1 Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.
- PRO2.3.2 Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.
- PRO2.4.2 Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.
- PRO2.5.1 Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores e fíos.
- PRO2.6.1 Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.
- PRO2.6.2 Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.
- PRO3.1.2 Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas.
- PRO3.1.3 Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.
- PRO3.2.1 Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.
- TEB5.2.2. Coñece as medidas de seguridade aplicables a cada situación de risco.



Programación didáctica do departamento de
TECNOLOXÍA 20-21
C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE QUE FORMAN PARTE DO PERFIL DA COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER (CAA)

- PRO1.2.1 Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.
- PRO1.3.1 Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.
- PRO2.1.3 Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.
- PRO2.3.1 Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas.
- PRO2.3.2 Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE QUE FORMAN PARTE DO PERFIL DAS COMPETENCIAS SOCIAIS E CÍVICAS (CSC)

- PRO2.1.2 Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.
- PRO2.6.1 Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE QUE FORMAN PARTE DO PERFIL DA COMPETENCIA EN SENTIDO DE INICIATIVA E ESPÍRITO EMPRENDEDOR (CSIEE)

- PRO2.5.1 Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores e fíos.
- PRO2.6.1 Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.
- PRO2.6.2 Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.
- PRO3.1.3 Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.
- PRO3.2.1 Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE QUE FORMAN PARTE DO PERFIL DA COMPETENCIA EN CONCIENCIA E EXPRESIÓNS CULTURAIS (CCEC)

- PRO3.2.1 Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.



Programación didáctica do departamento de
TECNOLOXÍA 20-21
C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)

3.) Concreción dos obxectivos para o curso.

Obxectivos de etapa

O RD 1105/2014 establece que os obxectivos do currículo son os referentes relativos aos logros que o estudante debe acadar ao finalizar cada etapa, como resultado das experiencias de ensino-aprendizaxe intencionalmente planificadas con ese fin (Cfr. Artigo 2). No artigo 10 do Decreto 86/2015 precísanse os obxectivos da ensinanza secundaria obrigatoria, que a seguir se concretan para cada curso e materia, establecendo a súa correspondencia cos contidos e criterios de avaliación.

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSEC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (SIEP) e conciencia e expresións culturais (CEC).

Concreción dos obxectivos para o curso. Relación entre os obxectivos de etapa, os criterios de avaliación e os contidos.

Obxetivos xerais da educación secundaria

- a) Asumir responsablemente os seus deberes; coñecer e exercer os seus dereitos no respecto aos demais; practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e 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.
- i) Comprender e expresarse nunha ou máis linguas estranxeiras de maneira apropiada.
- 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.

Cofecer 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.

n) Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.

ñ) Cofecer e valorar os aspectos básicos do patrimonio lingüístico, cultural, histórico e artístico de Galicia, participar na súa conservación e na súa mellora, e respectar a diversidade lingüística e cultural como dereito dos pobos e das persoas, desenvolvendo actitudes de interese e respecto cara ao exercicio deste dereito.

o) Cofecer e valorar a importancia do uso da lingua galega como elemento fundamental para o mantemento da identidade de Galicia, e como medio de relación interpersonal e expresión de riqueza cultural nun contexto plurilingüe, que permite a comunicación con outras linguas, en especial coas pertencentes á comunidade lusófono.

Programación. 1º/2º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 1. Diagramas de fluxo				
b d g i l	B1.1. Diagramas de fluxo: elementos, símbolos e o seu significado; ferramentas.	1 B1.1. Representar algoritmos mediante diagramas de fluxo.	1. PROB1.1.1. Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.	2. CMCCT 3. CD 4. CAA 5. CSIEE
b d g i l	B1.2. O termo "algoritmo". Deseño de algoritmos utilizando diagramas de fluxo. B1.3. Técnicas de resolución de problemas.	6. B1.2. Resolver problemas sinxelos utilizando algoritmos.	7. PROB1.2.1. Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven.	8. CMCCT 9. CD 10. CSIEE
			11. PROB1.2.2. Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.	12. CMCCT 13. 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.	14. B1.3. Analizar a estrutura dun programa informático, identificando os elementos propios da linguaxe de programación utilizada e a súa función.	15. PROB1.3.1. Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.	16. CMCCT 17. 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.	18. CCL 19. CMCCT 20. CD
			PROB2.1.2. Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.	21. CMCCT 22. CD
			PROB2.1.3. Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.	23. CMCCT 24. CD 25. CAA 26. CSIEE

Programación didáctica do departamento de
TECNOLOXÍA 20-21
C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)

Programación. 1º/2º de ESO				
Objetivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
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.	27. 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
b d g i l	B2.7. Estructuras de almacenamento de datos. Variables e listas.	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.	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				
a b d e f g i l n	B3.1. Linguaxes de marcas para a creación de documentos web.HTML. B3.2. Accesibilidade e usabilidade en internet.	B3.1. Empregar os elementos das linguaxes de marcas para crear contidos accesibles.	PROB3.1.1. Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas.	CCL CMCCT CD CSC CCEC
			PROB3.1.2. Identifica as propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas.	CCL CMCCT CD
			PROB3.1.3. Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.	CCL CMCCT CD CAA CSC CSIEE CCEC
a b d	B3.3. Ferramentas de creación de contidos da web 2.0.	B3.2. Elaborar e publicar contidos na web integrando información textual, gráfica e	PROB3.2.1. Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.	CCL CMCCT CD

Programación. 1º/2º de ESO				
Objetivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
e f g i l n		multimedia.		CAA CSC CSIEE CCEC

4.) Concreción para cada estándar de aprendizaxe avialable de:

- Temporalización.
- Grao mínimo de consecución para superar a materia.
- Procedementos e instrumentos de avaliación.

Currículo de Programación en 2º

Estas son as relacións curriculares do currículo de Programación en 2º que figuran en prográmame, se detectas algún erro comunícalo a info@recursoseducativos.net: obxectivo – contido – criterio de avaliación – CC - estándares

Bloque 1: Diagramas de fluxo

Contidos	Criterios de avaliación	Mínimo	Estándares (15)	T1	T2	T3	C.C.
Diagramas de fluxo: elementos, símbolos e o seu significado; ferramentas.	PRO-B1.1-Representar algoritmos mediante diagramas de fluxo.	de 2º-ROB1.1.1:	2º-ROB1.1.1-Elabora diagramas de fluxo para deseñar e representar algoritmos.	X			CMCT, CD, CAA, CSIEE
Técnicas de resolución de problemas.	PRO-B1.2-Resolver problemas sinxelos utilizando algoritmos.	de 2º-ROB1.2.1: de 2º-ROB1.2.2:	2º-ROB1.2.1-Analiza problemas para elaborar algoritmos que os resolven. 2º-ROB1.2.2-Obtén o resultado de seguir un algoritmo partindo de determinadas condicións.	X			CMCT, CD
Programación estruturada: procedementos e funcións.	PRO-B1.3-Analizar a estrutura dun programa informático, identificando os elementos propios da linguaxe de programación utilizada e a súa función.	de 2º-ROB1.3.1:	2º-ROB1.3.1-Identifica elementos característicos da linguaxe de programación en programas sinxelos.	X			CMCT, CD
Bloque 2: Programación por bloques							
Deseño de algoritmos utilizando ferramentas informáticas.	PRO-B2.1-Empregar as construcións básicas dunha linguaxe de programación por bloques para resolver problemas.	de 2º-ROB2.1.1: de 2º-ROB2.1.2: de 2º-ROB2.1.3:	2º-ROB2.1.1-Describe o comportamento dos elementos básicos da linguaxe. 2º-ROB2.1.2-Emprega correctamente os elementos do contorno de traballo de programación.		X		CMCT, CD, CAA, CSIEE

Programación didáctica do departamento de TECNOLOXÍA 20-21

C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)

			2º-ROB2.1.3-Implementa algoritmos sinxelos usando elementos gráficos e interrelacionados para resolver problemas concretos.				
Instrucións básicas: movemento, aparencia, sons e debuxo.	PRO-B2.2-Resolver problemas sinxelos nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións básicas.	de 2º-ROB2.2.1:	2º-ROB2.2.1-Realiza programas sinxelos na linguaxe de programación empregando instrucións básicas.			X	CMCT, CD, CAA, CSIEE
Operadores aritméticos e lóxicos.	PRO-B2.3-Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando instrucións iterativas.	de 2º-ROB2.3.1: de 2º-ROB2.3.2:	2º-ROB2.3.1-Realiza programas de mediana complexidade na linguaxe de programación empregando instrucións condicionais e iterativas. 2º-ROB2.3.2-Descompón problemas de certa complexidade en problemas máis pequenos susceptibles de seren programados como partes separadas.			X	CMCT, CD, CSIEE
Estruturas de almacenamento de datos. Variables e listas.	PRO-B2.4-Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando variables e estruturas de datos.	de 2º-ROB2.4.1: de 2º-ROB2.4.2:	2º-ROB2.4.1-Explica as estruturas de almacenamento para diferentes aplicacións tendo en conta as súas características. 2º-ROB2.4.2-Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando variables e estruturas de almacenamento.			X	CMCT, CD, CAA, CSIEE
Instrucións de manexo de controis, sensores e eventos.	PRO-B2.5-Resolver problemas nunha linguaxe de programación por bloques empregando controis, eventos e fíos.	de 2º-ROB2.5.1:	2º-ROB2.5.1-Realiza programas de certa complexidade na linguaxe de programación empregando eventos, sensores e fíos.			X	X CMCT, CD, CAA, CSIEE
Depuración e documentación de programas.	PRO-B2.6-Verificar o funcionamento dos programas para depuralos ou para optimizar o seu funcionamento.	de 2º-ROB2.6.1: de 2º-ROB2.6.2:	2º-ROB2.6.1-Obtén o resultado de seguir un programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións. 2º-ROB2.6.2-Depura e optimiza o código dun programa dado aplicando procedementos de depuración.			X	X CMCT, CD
Bloque 3: Programación web							
Accesibilidade e usabilidade en internet.	PRO-B3.1-Empregar os elementos das linguaxes de marcas para crear contidos accesibles.	de 2º-ROB3.1.1: de 2º-ROB3.1.2: de 2º-ROB3.1.3:	2º-ROB3.1.1-Describe as características fundamentais e os comportamentos dos elementos das linguaxes de marcas. 2º-ROB3.1.2-Identifica as			X	CCL, CMCT, CD, CAA, CSC, CSIEE, CCEC

			propiedades dos elementos da linguaxe de marcas relacionadas coa accesibilidade e a usabilidade das páxinas. 2º-ROB3.1.3-Deseña páxinas web sinxelas e accesibles.				
Ferramentas de creación de contidos da web 2.0.	PRO-B3.2-Elaborar e publicar contidos na web integrando información textual, gráfica e multimedia.	de 2º-ROB3.2.1:	2º-ROB3.2.1-Elabora contidos utilizando as posibilidades que permiten as ferramentas de creación de páxinas web e contidos 2.0.			X	CCL, CMCT, CD, CAA, CSC, CSIEE, CCEC

Temporalización, ponderación e instrumentos de avaliación dos estándares do curso 2º de ESO
A adquisición dos estándares valórase cun **indicador de logro** de 0 a 4 para cada un deles segundo o tipo de escala:

0	Inadecuado	Non presenta o instrumento de avaliación, entrega en branco a tarefa avaliable ou a tarefa non conta con ningún dos elementos fundamentais do indicador establecido
1	Insuficiente	Omítese elementos fundamentais do indicador establecido.
2	Básico	Acada o cumprimento suficiente do indicador establecido.
3	Competente	Evidéncianse prácticas sólidas. Evidencia clara de competencia e dominio técnico no indicador establecido
4	Excelente	Evidéncianse prácticas excepcionais e exemplarizantes, modelos de referencia de boas prácticas

5.) Concreción metodolóxica que require a materia.

A metodoloxía será activa e participativa, que facilite a aprendizaxe tanto individual como colectivo e que, como un dos seus eixos, favoreza a adquisición das competencias clave; especialmente a Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, a Competencia dixital, a competencia Sentido de iniciativa e espírito emprendedor e a competencia Aprender a aprender.

Para iso empregaranse diversas estratexias metodolóxicas:

- Expresión de ideas previas e dificultades de aprendizaxe antes de comezar os temas.
- Exposición do profesor ou profesora a través de diversos soportes.
- Lectura e reflexión individual do texto para aproximarse ao contido a tratar.
- Traballo reflexivo individual no desenvolvemento das actividades individuais e nos proxectos de aula para investigar e descubrir.
- Aplicación práctica dos conceptos aprendidos.
- Discusión e análise do contido por parellas ou en gran grupo.
- Traballo en grupos reducidos no desenvolvemento das actividades e problemas propostos.
- Procura de información para completar actividades e ampliar coñecementos.
- Utilización de Internet para facilitar a comprensión e construción de contidos e ideas.
- Posta en común despois do traballo individual.



Programación didáctica do departamento de TECNOLOXÍA 20-21 C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)

6.) Materiais e recursos didácticos que se van utilizar.

Os seguintes materiais de apoio servirán para reforzar e ampliar o estudo dos contidos das unidades:

- Libro do alumno, **apuntes facilitados polo profesor**, dicionarios, enciclopedias, medios informáticos de consulta, etc.
- Caderno do alumno para realizar nel as actividades propostas polo profesorado.
- Fichas fotocopiáveis de reforzo e ampliación para o tratamento da diversidade
- Pizarra tradicional ou dixital.
- Ordenadores.
- Folios e cartolinas.
- Material específico para realizar o proxecto de aula.
- Recursos dixitais.
- Enlaces web

7.) Criterios sobre a avaliación, cualificación e promoción do alumnado.

7.1 Criterios de avaliación

Avaliacións parciais

Para realizar a avaliación parcial tomaranse como referencia os criterios do currículo, especificados nos estándares de aprendizaxe, segundo a temporalización establecida no apartado 4 desta programación.

Os procedementos e instrumentos de avaliación de cada trimestre figuran no apartado 4. Como norma xeral –e sen prexuízo de que o desenvolvemento da programación de aula aconselle introducir modificacións– realizaranse dúas probas escritas que, xunto cos traballos de clase propostos, as probas orais e as rúbricas, suporán as evidencias nas que se fundamenta a avaliación.

A adquisición de cada estándar graduarase de acordo coa escala establecida (de 0 a 4), en virtude dos indicadores de logro establecidos ao efecto. A cualificación establecerase segundo os criterios especificados no apartado 7.2.

Avaliación final

A avaliación final tomará como referencia os criterios do currículo, especificados nos estándares de aprendizaxe, e os instrumentos de avaliación das avaliacións parciais.

A adquisición de cada estándar graduarase de acordo coa escala establecida (de 1 a 4), en virtude dos indicadores de logro establecidos ao efecto. A cualificación establecerase segundo os criterios especificados no apartado 7.2.

Para o alumnado que non acade unha cualificación de aprobado como resultado da avaliación global das probas parciais, ou que non supere algúns dos estándares básicos, poderá elaborarse unha proba escrita final na que se dea conta dos estándares básicos.

Avaliación extraordinaria

Para o alumnado que non acade a cualificación de aprobado na avaliación final, programarase unha proba escrita extraordinaria na que se dea conta dos estándares básicos.

7.2 Criterios de cualificación

A cualificación de cada estándar establécese en relación co grao de logro acadado, sendo 2 o grao mínimo especificado no apartado 4.



Programación didáctica do departamento de
TECNOLOXÍA 20-21
C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)

A cualificación da avaliación final establécese en relación co grao de logro e a ponderación de cada un dos estándares do curso.

A cualificación da avaliación parcial establécese en relación co grao de logro e a ponderación de cada un dos estándares avaliados neste trimestre.

Non obstante, para aprobar unha avaliación parcial ou final, é preciso demostrar que se obtén un indicador de logro ≥ 1 para o 80 % dos estándares avaliados.

Ademais, cómpre ter en conta que:

No caso de que un alumno obteña unha cualificación de 5 ou máis, pero non supere a avaliación por estándares, a cualificación –parcial, final ou extraordinaria- será de 4.

As probas escritas finais e extraordinarias cualificaranse cun máximo de 7,5 puntos. A que se engadirá a puntuación correspondente o proxecto que se reserva de xunio.

7.3 Criterios de promoción

Criterios de promoción

O alumno aproba a materia no momento en que, conta cunha cualificación mínima de 5 puntos e supera todos os estándares básicos e cualificación positiva por estándares.

8.) Indicadores de logro para avaliar o proceso do ensino e a práctica docente.

Indicadores de logro do proceso de ensino e da práctica docente		
ASPECTO QUE SE AVALÍA: PLANIFICACIÓN		
Indicadores	Valoración	Propostas de mellora
1. Programa a materia tendo en conta os estándares de aprendizaxe previstos nas leis educativas.		
2. Programa a materia tendo en conta o tempo dispoñible para o seu desenvolvemento.		
3. Selecciona e secuencia de xeito progresivo os contidos da programación de aula tendo en conta as particularidades de cada un dos grupos.		
4. Programa actividades e estratexias en función dos estándares de aprendizaxe.		
5. Planifica as clases de xeito flexible, preparando actividades e recursos axeitados á programación de aula e ás necesidades e os intereses do alumnado.		
6. Establece os criterios, procedementos e os instrumentos de avaliación e autoavaliación que permiten facer o seguimento do progreso de aprendizaxe dos seus alumnos.		
7. Coordínase co profesorado doutros departamentos que podan ter contidos afíns á súa disciplina.		
ASPECTO QUE SE AVALÍA: MOTIVACIÓN DO ALUMNADO		
Indicadores	Valoración	Propostas de mellora
1. Proporciona un plan de traballo ao principio de cada unidade.		
2. Plantexa situacións que introduzan a unidade (lecturas, debates, diálogos...).		
3. Relaciona as aprendizaxes con aplicacións reais eou coa súa funcionalidade.		
4. Informa sobre os progresos acadados e as dificultades atopadas.		
5. Relaciona os contidos e as actividades cos intereses do alumnado.		
6. Estimula a participación activa dos estudantes en clase.		
7. Promove a reflexión dos temas tratados.		
ASPECTO QUE SE AVALÍA: DESENVOLVEMENTO DO ENSINO		
Indicadores	Valoración	Propostas de mellora
1. Resume as ideas fundamentais discutidas antes de pasar a unha nova unidade ou tema con mapas conceptuais, esquemas...		
2. Cando introduce conceptos novos, relaciónaos, se é posible, cos xa coñecidos; intercala preguntas aclaratorias; pon exemplos...		
3. Ten predisposición para resolver dúbidas e		

ofrecer asesorías dentro e fóra das clases.		
4. Optimiza o tempo dispoñible para o desenvolvemento de cada unidade didáctica.		
5. Utiliza axuda audiovisual ou de outro tipo para apoiar os contidos na aula.		
6. Promove o traballo cooperativo e mantén unha comunicación fluída cos estudantes.		
7. Desenvolve os contidos dun xeito ordenado e comprensible para os alumnos.		
8. Plantexa actividades que permitan acadar os estándares de aprendizaxe e as destrezas propias da etapa educativa.		
9. Plantexa actividades grupais e individuais.		
ASPECTO QUE SE AVALÍA: SEGUIMENTO E AVALIACIÓN DO PROCESO DE ENSINO-APRENDIZAXE		
Indicadores	Valoración	Propostas de mellora
1. Realiza a avaliación inicial a principio de curso para axustar a programación ao nivel dos estudantes.		
2. Detecta os coñecementos previos de cada unidade didáctica.		
3. Revisa, a cotío, os traballos propostos na aula e fóra dela.		
4. Proporciona a información necesaria sobre a resolución das tarefas e o xeito de melloralas.		
5. Corrix e explica de forma habitual os traballos e actividades dos alumnos e dá pautas para a mellora das súas aprendizaxes.		
6. Utiliza criterios de avaliación abondo, que atenda de xeito equilibrado a avaliación dos diferentes contidos.		
7. Favorece os procesos de autoavaliación e coavaliación.		
8. Propón novas actividades que facilite a adquisición de obxectivos cando estes non teñan sido acadados suficientemente.		
9. Propón novas actividades de máis nivel cando os obxectivos teñan sido acadados con suficiencia.		
10. Utiliza diferentes técnicas de avaliación en función dos contidos, o nivel dos estudantes, etc.		
11. Emplea diferentes medios para informar dos resultados aos estudantes e ás familias.		



Programación didáctica do departamento de
TECNOLOXÍA 20-21
C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)

9.) Actividades complementarias e extraescolares programadas polo noso departamento didáctico.

Actividades de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes

Na ESO, as materias son de contido progresivo polo que a súa superación nun curso supón a superación da materia do curso anterior se estivese pendente.

Ademais da avaliación continua correspondente ao curso no que se está matriculado, realizarase outra avaliación continua particular para a materia pendente, avaliación que será independente da anterior. A superación de esta avaliación continua particular suporá o aprobado da materia pendente.

Para a preparación desta avaliación continua, entregarase aos alumnos unha serie de traballos, que serán supervisados polo profesor da aula para a súa realización e corrección. Ditos traballos incluírán exercicios similares a os que se esixirán na realización das probas. Os traballos deberan ser entregados no prazo indicado e serán valorados. A nota obtida en eles suporá o 10 por cento da nota da avaliación correspondente.

Poderáse superar a materia pendente obtendo unha calificación positiva neses traballos, non tendo así que presentarse as probas extraordinarias.

Ademais das dúas opcións xa citadas (avaliación continua do curso actual e avaliación continua particular para a materia do curso anterior), existe outra vía para aprobar a materia pendente: as convocatorias oficiais que se realizarán nos meses de maio e setembro. Nestas convocatorias oficiais realízanse probas sobre toda a materia.

O profesor encargado de supervisar o progreso destes alumnos é o profesor que imparte á materia no curso actual.

Os alumnos que non cursen a materia no curso actual serán supervisados polo xefe ou xefa do departamento.

10.) Mecanismos de revisión, avaliación e modificación da programación didáctica en relación cos resultados académicos e procesos de mellora.

Deseño da avaliación inicial

No curso de 2º non parece factible facer unha proba obxectiva de avaliación inicial para conocer os coñecementos previos da materia posto que non se impartiu en anos anteriores, sendo este o primeiro curso no que aparece. Recurrirase a observación directa do grupo nos primeiros días de clase, plantexando problemas e vendo a participación e entusiasmo ou non dos alumnos.

En 3º ESO é viable unha proba escrita inicial, aínda que non imprescindible, quedando a criterio do profesor que imparte os grupos. Dado que só levan un curso de é moi probable que os coñecementos non estean moi enraizados. É mais interesante o interés, a participación e boa disposición que os coñecementos previos dado que parte do temario non son contidos progresivos, senon apartados independentes nos que se pode partir case de cero. Ademais cando a docencia vaia ser impartida polo mesmo profesor que llela impartiu o ano anterior, non aporta nada.

Medidas individuais e colectivas

Os resultados da avaliación inicial servirán para establecer os coñecementos previos do grupo, que deberán ser precisados ao principio de cada unidade, co fin de moderar a temporalización prevista na programación ou para propoñer a ampliación ou reforzo dalgún aspecto da materia, sexa individual ou colectivamente



Programación didáctica do departamento de
TECNOLOXÍA 20-21
C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)

11.) Organización das actividades de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes.

Medidas de atención á diversidade

En colaboración co departamento de orientación se procurará detectar os casos dos alumnos que precisen medidas de atención especiais e elaboraranse actividades ó seu nivel para conseguir que poidan avanzar na súa aprendizaxe, manteñan a motivación e reforcen a súa autoestima.

Unha das ferramentas para auxiliar na detección de alumnos con problemas é a avaliación inicial que, con carácter informativo, faise os alumnos de primeiro e segundo curso da ESO.

En función das características, do número de individuos que precisan atención, e da dispoñibilidade do centro (tanto persoal como material) poden facerse agrupamentos específicos para tal fin.

12. Concreción dos elementos transversais que se traballarán no curso que corresponda.

Elementos transversais que se traballarán

Na materia de Tecnoloxías incorporáronse para cada ensino transversal os seguintes elementos educativos:

Educación do consumidor

Análise das condicións en que un obxecto desempeña a súa función para comprender a mellor forma de usalo. Curiosidade e interese por coñecer as aplicacións das diferentes tecnoloxías na contorna coñecida.

Consideración dos valores técnicos, funcionais e estéticos dos materiais.

Valoración crítica do impacto social e medioambiental producido pola explotación, a transformación e o desecho de materiais e o posible agotamento dos recursos.

Educación ambiental

Interese por mellorar a contorna, aproveitando as vantaxes do desenvolvemento tecnolóxico.

Proposta de solucións que minimicen ou atenúen o impacto medioambiental do desenvolvemento tecnolóxico, particularmente sobre o medio ambiente e sobre a saúde e a calidade de vida das persoas.

Educación para a saúde

Coñecemento e aplicación das normas básicas de seguridade no manexo de materiais, ferramentas e máquinas.

Participación activa na consecución dun lugar de traballo ordenado e dun ambiente san e agradable.

Educación moral e cívica

Interese e respecto cara ás solucións tecnolóxicas adoptadas por outras persoas e culturas para resolver os seus problemas.

análise crítica das consecuencias do desenvolvemento tecnolóxico sobre os valores morais e culturais vixentes, así como na organización do tempo libre e nas actividades de lecer.

Educación para a paz

Actitude aberta e flexible ao explorar e desenvolver as propias ideas.

Aceptación das ideas, os traballos e as solucións dos demais con espírito tolerante e de cooperación.

Actitude paciente e perseverante ante as dificultades e os obstáculos imprevistos.

Disposición e iniciativa persoal para organizar e participar solidariamente en tarefas de equipo.

Educación para a igualdade de oportunidades entre ambos sexos

Adquisición de recursos, destrezas e habilidades para a propia supervivencia, así como para coidar e axudar a outras persoas e incidir na responsabilidade individual e social, superando estereotipos sexuais.

Recoñecemento e valoración da importancia da división do traballo e a capacidade de compañeiros e compañeiras para desempeñar tarefas comúns.



Programación didáctica do departamento de
TECNOLOXÍA 20-21
C. P. I. José García García (MENDE - Ourense)

13.) Actividades complementarias e extraescolares

Actividades complementarias e extraescolares

Non están previstas actividades complementarias e extraescolares.

14.) Mecanismos de revisión, avaliación e modificación das programacións didácticas en relación cos resultados académicos e procesos de mellora

A programación didáctica poderase revisar ao remate de cada avaliación, no que se contrastarán os indicadores de logro establecidos no apartado 8 e se analizarán os resultados académicos obtidos no trimestre.

Se na avaliación do proceso de ensino e da práctica docente ou na avaliación do resultados académicos se aprecia a necesidade de modificar a programación nalgún aspecto, precisará o visto bo do departamento e virá seguido da comunicación á xefatura de estudos.

Anexo:

Dada a actual situación de incerteza sobre o seguimento das clases de maneira presencial en caso de ser preciso recurrirase a todos os recursos que pon a nosa disposición tanto a aula virtual como a plataforma webex para o seguimento telemático do ensino