

Centro educativo: CEBEM (Vigo)	Código: 36013795	Ano académico: 2019/2020
Código familia profesional: IFC	Código do ciclo formativo: CSIFC02	CFGS Réxime xeral ordinario

ADAPTACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDACTICA

Programación

CFGS Desenvolvemento de aplicacións multiplataforma

MP0485	Programación	Desenvolvemento de aplicacións multiplataforma (1º) 288 Sesións anuais
---------------	---------------------	--

Profesorado asignado ao módulo: **José Enrique Domínguez Areta**

ÍNDICE

1. ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE E COMPETENCIAS IMPRESCINDIBLESpáx. 3
2. AVALIACIÓN E CUALIFICACIÓNpáx. 5
3. METODOLOXÍA E ACTIVIDADES DO 3º TRIMESTRE
(recuperación, reforzo, repaso e no seu caso ampliación).....páx. 6
4. INFORMACIÓN E PUBLICIDADE.....páx. 9

Segundo as instrucións do 27 de abril de 2020, da Dirección Xeral de Educación, formación profesional e Innovación Educativa o terceiro trimestre quedará enfocado ao repaso, reforzo, recuperación e adaptado en función de cada etapa, área ou materia, tendo en conta a situación de cada alumno ou alumna coa fin de non sobrecargalos en exceso. No do módulo **Linguaxes Programación** quedará como se indica:

1. ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE E COMPETENCIAS IMPRESCINDIBLES

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE E COMPETENCIAS IMPRESCINDIBLES		
UNIDADE DICÁCTICA	Estándar de aprendizaxe	Criterio de avaliación
U1 Análisis de las fases en el desarrollo de un programa. Elementos del lenguaje.	<p>RA1 - Recoñece a estrutura dun programa informático, para o que identifica e relaciona os elementos propios da linguaxe de programación utilizada.</p> <p>RA2 - Escribe e proba programas sinxelos, para o que recoñece e aplica os fundamentos da programación orientada a obxectos.</p> <p>RA5 - Realiza operacións de entrada e saída de información, utilizando procedementos específicos da linguaxe e librerías de clases.</p>	<p>CA1.1 Identifícanse os bloques que compoñen a estrutura dun programa informático.</p> <p>CA1.2 Créanse proxectos de desenvolvemento de aplicacións.</p> <p>CA1.3 Utilízanse contornos integrados de desenvolvemento.</p> <p>CA1.4 Identifícanse os tipos de variables e as súas utilidades específicas.</p> <p>CA1.5 Modifícase o código dun programa para crear e utilizar variables.</p> <p>CA1.6 Créanse e utilízanse constantes e literais.</p> <p>CA1.7 Clasifícanse, recoñécense e utilízanse en expresións os operadores da linguaxe.</p> <p>CA1.8 Compróbase o funcionamento das conversións de tipo explícitas e implícitas.</p> <p>CA1.9 Introdúcese comentarios no código</p> <p>CA2.1 Identifícanse os fundamentos da programación orientada a obxectos.</p> <p>CA2.2 Escríbense programas simples.</p> <p>CA2.3 Instanciáanse obxectos a partir de clases predefinidas.</p> <p>CA2.4 Utilízanse métodos e propiedades dos obxectos.</p> <p>CA2.5 Escríbense chamadas a métodos estáticos.</p> <p>CA2.6 Utilízanse parámetros na chamada a métodos.</p> <p>CA2.7 Incorporáanse e utilízanse librerías de obxectos.</p> <p>CA2.8 Utilízanse construtores.</p> <p>CA2.9 Utilízase o contorno integrado de desenvolvemento na creación e na compilación de programas simples.</p> <p>CA5.1 Utilízase a consola para realizar operacións de entrada e saída de información.</p> <p>CA5.2 Aplícanse formatos na visualización da información.</p> <p>CA5.3 Recoñécense as posibilidades de entrada e saída da linguaxe, e as librerías asociadas.</p> <p>CA5.4 Utilízanse ficheiros para almacenar e recuperar información.</p> <p>CA5.5 Créanse programas que utilicen diversos métodos de acceso ao contido dos ficheiros.</p> <p>CA5.6 Utilízanse as ferramentas do contorno de desenvolvemento para crear interfaces gráficas de usuario simples.</p> <p>CA5.7 Programáanse controladores de eventos.</p> <p>CA5.8 Escríbense programas que utilicen interfaces gráficas para a entrada e saída de información.</p>
U2 Estudio de los fundamentos de la programación orientada a objetos.	<p>RA2 - Escribe e proba programas sinxelos, para o que recoñece e aplica os fundamentos da programación orientada a obxectos.</p> <p>RA4 - Desenvolve programas organizados en clases, para o que analiza e aplica os principios da programación orientada a obxectos.</p> <p>RA5 - Realiza operacións de entrada e saída de información, utilizando procedementos específicos da linguaxe e librerías de clases.</p>	<p>CA2.1 Identifícanse os fundamentos da programación orientada a obxectos.</p> <p>CA2.2 Escríbense programas simples.</p> <p>CA2.3 Instanciáanse obxectos a partir de clases predefinidas.</p> <p>CA2.4 Utilízanse métodos e propiedades dos obxectos.</p> <p>CA2.5 Escríbense chamadas a métodos estáticos.</p> <p>CA2.6 Utilízanse parámetros na chamada a métodos.</p> <p>CA2.7 Incorporáanse e utilízanse librerías de obxectos.</p> <p>CA2.8 Utilízanse construtores.</p> <p>CA2.9 Utilízase o contorno integrado de desenvolvemento na creación e na compilación de programas simples.</p> <p>CA4.1 Recoñeceuse a sintaxe, a estrutura e os compoñentes típicos dunha clase.</p> <p>CA4.2 Defínense clases.</p> <p>CA4.3 Defínense propiedades e métodos.</p>

Desenvolvemento de aplicacións multiplataforma (1º)

		<p>CA4.4 Definíronse construtores. CA4.5 Desenvolvéronse programas que instancien e utilicen obxectos das clases creadas anteriormente. CA4.6 Utilizáronse mecanismos para controlar a visibilidade das clases e dos seus membros. CA4.7 Definíronse e utilizáronse clases herdadas. CA4.8 Definíronse e utilizáronse métodos estáticos. CA4.9 Definíronse e utilizáronse interfaces. CA4.10 Definíronse e utilizáronse conxuntos e librerías de clases. CA5.1 Utilizouse a consola para realizar operacións de entrada e saída de información. CA5.2 Aplicáronse formatos na visualización da información. CA5.3 Recoñecéronse as posibilidades de entrada e saída da linguaxe, e as librerías asociadas. CA5.4 Utilizáronse ficheiros para almacenar e recuperar información. CA5.5 Créanse programas que utilicen diversos métodos de acceso ao contido dos ficheiros. CA5.6 Utilizáronse as ferramentas do contorno de desenvolvemento para crear interfaces gráficas de usuario simples. CA5.7 Programáronse controladores de eventos. CA5.8 Escribíronse programas que utilicen interfaces gráficas para a entrada e saída de información.</p>
<p>U3 Aplicación de las estructuras de control.</p>	<p>RA3 - Escribe e depura código, para o que analiza e utiliza as estruturas de control da linguaxe.</p>	<p>CA3.1 Escribiuse e probouse código que faga uso de estruturas de selección. CA3.2 Utilizáronse estruturas de repetición. CA3.3 Recoñecéronse as posibilidades das sentenzas de salto. CA3.4 Escribiuse código utilizando control de excepcións. CA3.5 Créanse programas executables utilizando diversas estruturas de control. CA3.6 Probáronse e depuráronse os programas. CA3.7 Coméntouse e documentouse o código.</p>
<p>U4 Desarrollo de la estructura de una aplicación basada en POO: objetos y clases. Utilización de clases predefinidas.</p>	<p>RA2 - Escribe e proba programas sinxelos, para o que recoñece e aplica os fundamentos da programación orientada a obxectos. RA4 - Desenvolve programas organizados en clases, para o que analiza e aplica os principios da programación orientada a obxectos. RA5 - Realiza operacións de entrada e saída de información, utilizando procedementos específicos da linguaxe e librerías de clases.</p>	<p>CA2.1 Identificáronse os fundamentos da programación orientada a obxectos. CA2.2 Escribíronse programas simples. CA2.3 Instanciáronse obxectos a partir de clases predefinidas. CA2.4 Utilizáronse métodos e propiedades dos obxectos. CA2.5 Escribíronse chamadas a métodos estáticos. CA2.6 Utilizáronse parámetros na chamada a métodos. CA2.7 Incorporáronse e utilizáronse librerías de obxectos. CA2.8 Utilizáronse construtores. CA2.9 Utilizouse o contorno integrado de desenvolvemento na creación e na compilación de programas simples. CA4.1 Recoñeceuse a sintaxe, a estrutura e os compoñentes típicos dunha clase. CA4.2 Definíronse clases. CA4.3 Definíronse propiedades e métodos. CA4.4 Definíronse construtores. CA4.5 Desenvolvéronse programas que instancien e utilicen obxectos das clases creadas anteriormente. CA4.6 Utilizáronse mecanismos para controlar a visibilidade das clases e dos seus membros. CA4.7 Definíronse e utilizáronse clases herdadas. CA4.8 Definíronse e utilizáronse métodos estáticos. CA4.9 Definíronse e utilizáronse interfaces. CA4.10 Definíronse e utilizáronse conxuntos e librerías de clases. CA5.1 Utilizouse a consola para realizar operacións de entrada e saída de información. CA5.2 Aplicáronse formatos na visualización da información. CA5.3 Recoñecéronse as posibilidades de entrada e saída da linguaxe, e as librerías asociadas. CA5.4 Utilizáronse ficheiros para almacenar e recuperar información. CA5.5 Créanse programas que utilicen diversos métodos de acceso ao contido dos ficheiros.</p>

Desenvolvemento de aplicacións multiplataforma (1º)

		<p>CA5.6 Utilizáronse as ferramentas do contorno de desenvolvemento para crear interfaces gráficas de usuario simples.</p> <p>CA5.7 Programáronse controladores de eventos.</p> <p>CA5.8 Escribíronse programas que utilicen interfaces gráficas para a entrada e saída de información.</p>
U5 Almacenamiento de la información en estructuras de datos.	<p>RA6 - Escribe programas que manipulen información, para o que selecciona e utiliza tipos avanzados de datos.</p>	<p>CA6.1 Escribíronse programas que utilicen arrays.</p> <p>CA6.2 Recoñecéronse as librarías de clases relacionadas con tipos de datos avanzados.</p> <p>CA6.3 Utilizáronse listas para almacenar e procesar información.</p> <p>CA6.4 Utilizáronse iteradores para recorrer os elementos das listas.</p> <p>CA6.5 Recoñecéronse as características e as vantaxes de cada colección de datos dispoñible.</p> <p>CA6.6 Créanse clases e métodos xenéricos.</p> <p>CA6.7 Utilizáronse expresións regulares na procura de patróns en cadeas de texto.</p> <p>CA6.8 Identificáronse as clases relacionadas co tratamento de documentos XML.</p> <p>CA6.9 Realizáronse programas que realicen manipulacións sobre documentos XML.</p>
U6 Aplicación de los mecanismos de abstracción: clases, paquetes, subclases e interfaces.	<p>RA4 - Desenvolve programas organizados en clases, para o que analiza e aplica os principios da programación orientada a obxectos.</p> <p>RA7 - Desenvolve programas aplicando características avanzadas das linguaxes orientadas a obxectos e do contorno de programación.</p>	<p>CA4.1 Recoñeceuse a sintaxe, a estrutura e os compoñentes típicos dunha clase.</p> <p>CA4.2 Defíníronse clases.</p> <p>CA4.3 Defíníronse propiedades e métodos.</p> <p>CA4.4 Defíníronse construtores.</p> <p>CA4.5 Desenvolvéronse programas que instancien e utilicen obxectos das clases creadas anteriormente.</p> <p>CA4.6 Utilizáronse mecanismos para controlar a visibilidade das clases e dos seus membros.</p> <p>CA4.7 Defíníronse e utilizáronse clases herdadas.</p> <p>CA4.8 Defíníronse e utilizáronse métodos estáticos.</p> <p>CA4.9 Defíníronse e utilizáronse interfaces.</p> <p>CA4.10 Defíníronse e utilizáronse conxuntos e librarías de clases.</p> <p>CA7.1 Identificáronse os conceptos de herdanza, superclase e subclase.</p> <p>CA7.2 Utilizáronse modificadores para bloquear e forzar a herdanza de clases e métodos.</p> <p>CA7.3 Recoñeceuse a incidencia dos construtores na herdanza.</p> <p>CA7.4 Créanse clases herdadas que sobrescriban a implementación de métodos da superclase.</p> <p>CA7.5 Deseñáronse e aplicáronse xerarquías de clases.</p> <p>CA7.6 Probáronse e depuráronse as xerarquías de clases.</p> <p>CA7.7 Realizáronse programas que implementen e utilicen xerarquías de clases.</p> <p>CA7.8 Coméntouse e documentado o código.</p>
U7 Clases genéricas y control de excepciones.	<p>RA3 - Escribe e depura código, para o que analiza e utiliza as estruturas de control da linguaxe.</p> <p>RA6 - Escribe programas que manipulen información, para o que selecciona e utiliza tipos avanzados de datos.</p>	<p>CA3.1 Escribiuse e probouse código que faga uso de estruturas de selección.</p> <p>CA3.2 Utilizáronse estruturas de repetición.</p> <p>CA3.3 Recoñecéronse as posibilidades das sentenzas de salto.</p> <p>CA3.4 Escribiuse código utilizando control de excepcións.</p> <p>CA3.5 Créanse programas executables utilizando diversas estruturas de control.</p> <p>CA3.6 Probáronse e depuráronse os programas.</p> <p>CA3.7 Coméntouse e documentouse o código.</p> <p>CA6.1 Escribíronse programas que utilicen arrays.</p> <p>CA6.2 Recoñecéronse as librarías de clases relacionadas con tipos de datos avanzados.</p> <p>CA6.3 Utilizáronse listas para almacenar e procesar información.</p> <p>CA6.4 Utilizáronse iteradores para recorrer os elementos das listas.</p> <p>CA6.5 Recoñecéronse as características e as vantaxes de cada colección de datos dispoñible.</p> <p>CA6.6 Créanse clases e métodos xenéricos.</p> <p>CA6.7 Utilizáronse expresións regulares na procura de patróns en cadeas de texto.</p> <p>CA6.8 Identificáronse as clases relacionadas co tratamento de documentos XML.</p>

Desenvolvemento de aplicacións multiplataforma (1º)

		CA6.9 Realizáronse programas que realicen manipulacións sobre documentos XML.
U8 Estudio de flujos de E/S y ficheros.	RA5 - Realiza operacións de entrada e saída de información, utilizando procedementos específicos da linguaxe e librerías de clases.	CA5.1 Utilizouse a consola para realizar operacións de entrada e saída de información. CA5.2 Aplicáronse formatos na visualización da información. CA5.3 Recoñécéronse as posibilidades de entrada e saída da linguaxe, e as librerías asociadas. CA5.4 Utilizáronse ficheiros para almacenar e recuperar información. CA5.5 Créanse programas que utilicen diversos métodos de acceso ao contido dos ficheiros. CA5.6 Utilizáronse as ferramentas do contorno de desenvolvemento para crear interfaces gráficas de usuario simples. CA5.7 Programáronse controladores de eventos. CA5.8 Escribíronse programas que utilicen interfaces gráficas para a entrada e saída de información.
U9 Desarrollo de interfaces gráficas de usuario	RA5 - Realiza operacións de entrada e saída de información, utilizando procedementos específicos da linguaxe e librerías de clases.	CA5.1 Utilizouse a consola para realizar operacións de entrada e saída de información. CA5.2 Aplicáronse formatos na visualización da información. CA5.3 Recoñécéronse as posibilidades de entrada e saída da linguaxe, e as librerías asociadas. CA5.4 Utilizáronse ficheiros para almacenar e recuperar información. CA5.5 Créanse programas que utilicen diversos métodos de acceso ao contido dos ficheiros. CA5.6 Utilizáronse as ferramentas do contorno de desenvolvemento para crear interfaces gráficas de usuario simples. CA5.7 Programáronse controladores de eventos. CA5.8 Escribíronse programas que utilicen interfaces gráficas para a entrada e saída de información.
U10 Control de acceso y mantenimiento de BD relacionales.	RA9 - Xestiona información almacenada en bases de datos relacionais, mantendo a integridade e a consistencia dos datos.	CA9.1 Identificáronse as características e os métodos de acceso a sistemas xestores de bases de datos relacionais. CA9.2 Programáronse conexións con bases de datos. CA9.3 Escribiuse código para almacenar información en bases de datos. CA9.4 Créanse programas para recuperar e amosar información almacenada en bases de datos. CA9.5 Efectuáronse borrados e modificacións sobre a información almacenada. CA9.6 Créanse aplicacións que executen consultas sobre bases de datos. CA9.7 Créanse aplicacións para posibilitar a xestión de información presente en bases de datos relacionais.
U11 Análisis e implementación de BD orientadas a objetos.	RA8 - Utiliza bases de datos orientadas a obxectos e analiza as súas características, aplicando técnicas para manter a persistencia da información.	CA8.1 Identificáronse as características das bases de datos orientadas a obxectos. CA8.2 Analizouse a súa aplicación no desenvolvemento de aplicacións mediante linguaxes orientadas a obxectos. CA8.3 Instaláronse sistemas xestores de bases de datos orientados a obxectos. CA8.4 Clasificáronse e analizáronse os métodos soportados polos sistemas xestores para a xestión da información almacenada. CA8.5 Créanse bases de datos e as estruturas necesarias para o almacenamento de obxectos. CA8.6 Programáronse aplicacións que almacenen obxectos nas bases de datos creadas. CA8.7 Realizáronse programas para recuperar, actualizar e eliminar obxectos das bases de datos. CA8.8 Realizáronse programas para almacenar e xestionar tipos de datos estruturados, compostos e relacionados.

2. AVALIACIÓN E CUALIFICACIÓN

Pódese comprobar que ata a Unidade didáctica 7 a programación e coincidente coa xeral que tiña presentada ao inicio do ano escolar 2019/2020.

ORIGINAL (PRIMER Y SEGUNDO TRIMESTRE)

MÍNIMOS ESIXIBLES PARA ALCANZAR A AVALIACIÓN POSITIVA E OS CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Promocionarán todos aqueles estudantes que veñan de acadar os obxetivos mínimos (segundo un criterio de avaliación continuada):

- Recoñece a estrutura dun programa informático, para o que identifica e relaciona os elementos propios da linguaxe de programación utilizada.
- Escribe e proba programas sinxelos, para o que recoñece e aplica os fundamentos da programación orientada a obxectos.
- Escribe e depura código, para o que analiza e utiliza as estruturas de control da linguaxe.
- Desenvolve programas organizados en clases, para o que analiza e aplica os principios da programación orientada a obxectos.
- Realiza operacións de entrada e saída de información, utilizando procedementos específicos da linguaxe e librarías de clases.
- Escribe programas que manipulen información, para o que selecciona e utiliza tipos avanzados de datos.
- Desenvolve programas aplicando características avanzadas das linguaxes orientadas a obxectos e do contorno de programación.
- Utiliza bases de datos orientadas a obxectos e analiza as súas características, aplicando técnicas para manter a persistencia da información.
- Xestiona información almacenada en bases de datos relacionais, mantendo a integridade e a consistencia dos datos.

Ao final de cada unidade didáctica realizárase unha proba de avaliación escrita que terá que ser superada cun 5 sobre 10:

A calificación será numérica. Terase en conta o grao de asimilación dos contidos. Valorarase o nivel de autonomía por parte dos alumnos a hora de realizar as súas tarefas.

Os resultados do control teórico valoraranse nun 20% da nota final, o control práctico nun 60% e o desenvolvemento das actividades diarias con participación activa na aula nun 20%.

Ao final de cada avaliación realizarase unha proba escrita na que se mixturaran as probas realizadas en cada unidade didáctica. O criterio de avaliación será o mesmo que o empregado en cada unidade didáctica

PRIMEIRA AVALIACIÓN:

Proba práctica con cinco Preguntas (2 puntos cada una)

Proba teórica escrita con dez preguntas (1 punto cada una)

SEGUNDA AVALIACION:

Proba practica con cinco Preguntas (2 puntos cada una)

Proba teorica escrita con dez preguntas (1 punto cada una)

TERCEIRA AVALIACION:

Proba practica con cinco Preguntas (2 puntos cada una)

Proba teorica escrita con dez preguntas (1 punto cada una)

AVALIACION FINAL

Aqueles alumnos que non superen alguna avaliación, poderanse presentar nunha proba final de recuperación, que consistira nun exame cos mesmos criterios de avaliación.

Consistira nunha Proba practica e outra teorica para cada Avaliacion Pendente segun do realizado durante cada avaliacion. A consideración de APTO se obtén cunha cualificación igual ou superior ao 5.

Os alumnos que no superen dita proba quedaralle pendente o modulo para o próximo curso.

Procedemento para definir as actividades de recuperación

Os estudantes que non teñan acadado os niveis adecuados no cumprimento dos obxetivos realizaran probas especiais de recuperacion de cada UD, que versaran sobre contidos, actitudes e procedementos esixidos nelas. AS UD que non fosen aprobadas na proba final realizada tras o seu remate, poderan ser recuperadas na proba de avaliacion.

Para os alumnos que teñan que recuperar algunha das avaliacións, facilitaráselles exercicios de reforzo, que serán corrixidos polo profesor e, ó tratarse dunha avaliación continua, realizaran unha proba teórica-practica e iranse recuperando en cada unha delas.

Procedemento para definir a proba de avaliación extraordinaria para o alumnado con perda de dereito a avaliación continua

No caso dos estudantes que teñan acumulado un numero de faltas tan grande que estean en situación de perda de escolaridade esta prevista a realización dunha proba de avaliación global de xeito que cubra os obxetivos mínimos descritos anteriormente.

A proba constara dunha parte teórica e outra practica:

- Probas obxetivas teóricas: respostas curtas para analiza a capacidade de memorización e comprensión significativa, tendo a vantaxe de ser claras e fáciles de correxir para o profesor.
- Probas obxetivas practicas: para ver o grao de comprensión das unidades didácticas.

Para evitar reclamacións estableceranse unhas datas limite únicas para a revisión dos exámes. Entendese que os alumnos que non presenten reclamación están conformes coa calificación obtida e o sistema empregado.

NOTA: A materia dada nas dúas avaliacións pechadas (Primeira e Segunda) comprende as unidades 1 a 7 polo tanto os criterios son os da programación inicial.

ADAPTACION (TERCER TRIMESTRE)

RECUPERACIÓN DAS PARTES NON SUPERADAS MEDIANTE MEDIOS PRESENCIAIS OU NON PRESENCIAIS

Por cada avaliación farase unha recuperación. Para cualificar aos alumnos se terá en conta:

- 1.- A realización dos traballos. En todo caso, si as faltas de asistencia as clases telemáticas ou nas entregas das tarefas non son xustificadas e superan o 15% o alumno pode perder o dereito a avaliación.
- 2.- Os coñecementos adquiridos. Se realizará uno ou varios controis por cada avaliación. Será necesario ter todos os controis aprobados (nota mínima un 5) para superar a avaliación.
- 3.- A actitude do alumnado. Sexa ante a materia, ante a profesora ou ante os seus compañeiros.
- 4.- Si se teñen realizado os exercicios prácticos na data indicada.

CRITERIOS XERAIS DE RECUPERACIÓN

1. O obxectivo de calquera proceso de recuperación deberá ser facilitar ao alumnado a consecución dos obxectivos mínimos definidos na programación.
2. Se avaliarán contidos mínimos, de coñecemento e de procedemento. Eses contidos se deducirán dos resultados de aprendizaxe mínimos (capacidades terminais) definidos na programación e se les aplicarán os criterios de avaliación correspondentes.
3. A máxima nota de cualificación nunha proba de recuperación será de 10 puntos. A nota final do módulo, si se supera a devandita proba de recuperación, se obterá pola media aritmética, entre a nota da recuperación e as notas das partes superadas durante o curso. De non superarse a proba de recuperación prevalecerá a nota anterior.
4. Serán probas de coñecemento (teóricas) e de procedementos (prácticas).
5. **Serán probas individualizadas.** Es dicir, cada alumno só terá que recuperar os contidos que aínda no teña superado. As probas estarán estruturadas en tantas partes como unidades formativas definidas na programación houberse, debendo superar cada unha delas, para superar o módulo.
6. ***Previamente á proba de recuperación, se lles poderá esixir aos alumnos a realización de certas tarefas, traballos e/ou prácticas, que serán un complemento á recuperación e que terán o peso que se establecera na correspondente programación.***

Dado que pode entrar materia nova para favorecer o progreso na aprendizaxe, pero que non se avaliará de xeito independente para facer media coas cualificacións anteriores, pero servirá para mellorar a cualificación na primeira e segunda avaliacións, fixamos unha adaptación da programación correspondente á terceira avaliación.

AVALIACIÓN E CUALIFICACIÓN	
Avaliación	<p>(1) Procedementos: Dende o decreto do Estado de alarma control e seguimento do alumnado respecto a súa participación nas actividades, entrega de exercicios, etc.</p> <p>(2) Instrumentos: Tele docencia mediante o emprego de ferramentas <i>online</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rexistros de participación en videoconferencias • Exercicios e cuestionarios tipo test <i>online</i> • Entrega de actividades por correo electrónico • Comunicados por mail ou WhatsApp
Cualificación final	<p>(3) Procedemento para obter a cualificación final do curso: Para a obtención da cualificación final de curso teranse en conta, principalmente, a media aritmética entre a primeira e a segunda avaliación, sempre e cando estean as dúas aprobadas. Unha vez obtida esa nota, sobre a cualificación final, farase a suma correspondente dos resultados obtidos nesta fase excepcional de Estado de alarma ata o máximo de 2 punto.</p>
Proba extraordinaria de setembro	<p>(4) Non se contempla para FP</p>
<p>Alumnado coas dúas avaliacións suspensas ou que estea repetindo a materia aplicarase similar procedemento que ao alumnado de proba de avaliación extraordinaria ou con perda de dereito a avaliación continua: Para que un alumno ou unha alumna podan superar positivamente a convocatoria de avaliación extraordinaria deberá presentar todos os exercicios prácticos esixidos durante o curso e superar a proba correspondente.</p> <p>Tendo en conta as directrices xerais e decisións referidas á atención a diversidade do alumnado, contempladas na Concreción Curricular do Ciclo Formativo, se poderán adoptar medidas ao respecto en relación con:</p> <p>1 PROCESO DE APRENDIZAXE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realizará un proceso individual de apoio e seguimento. - Axuda na realización de resúmenes e esquemas, que lle permitan delimitar os contidos teóricos mínimos. - Seguimento persoal dos materiais que usan os/as alumnos/as (libros de texto, cadernos, fotocopias auxiliares, etc.) para revisar que seguen as instrucións de traballo correctamente. - Realización de exercicios de repaso e reforzo segundo as necesidades detectadas. - Flexibilidade no tempo de realización de tarefas e controis, segundo as súas necesidades. - Observar o ritmo de traballo do alumnado, detectando as posibles dificultades que se poidan dar, modificando no seu caso a metodoloxía ou os propios procesos. <p>2 CONTIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fixaranse uns contidos mínimos a superar por todo o alumnado. - O resto de contidos serven para mellorar o nivel de coñecementos, podendo, en casos determinados, incorporar outros con carácter optativo en función das capacidades do alumnado. - Os alumnos con diversidade funcional, se seguirá o exposto no Proxecto Curricular do Ciclo Formativo. 	

3. METODOLOXÍA E ACTIVIDADES DO 3º TRIMESTRE (RECUPERACIÓN, REFORZO, REPASO E NO SEU CASO AMPLIACIÓN)

Segundo as 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 2019/2020, nos centros docentes da Comunidade autónoma de Galicia. O terceiro trimestre quedará enfocado ao repaso, reforzo, recuperación e adaptado en función de cada etapa, área ou materia, tendo en conta a situación de cada alumno ou alumna coa fin de non sobrecargalos de tarefas excesivas.

No caso do presente módulo **Programación** quedará como se indica:

Unha vez contactado co alumnado para ter coñecemento directo das súas posibilidades de uso das novas tecnoloxías, de común acordo decidimos, en primeiro lugar, priorizar as actividades de recuperación dos alumnos e alumnas que só tiñan unha das avaliacións xa pechadas para recuperar.

Utilizando mensaxería electrónica, telefono convencional, grupos de WhatsApp e as posibilidades de Internet establecemos unha serie de clases telemáticas adaptadas a actividades exclusivamente de recuperación: Repasos e probas que serán avaliadas seguindo os mesmos criterios que durante a actividade presencial, agora interrompida, e substituída polas modalidades de tele docencia.

METODOLOXÍA E ACTIVIDADES DO 3º TRIMESTRE (RECUPERACIÓN, REFORZO, REPASO E AMPLIACIÓN)	
Actividades	Para o envío do material da terceira avaliación emprégase o envío de documentación no formato pdf ou outros por correo electrónico, ou mediante plataformas de teleformación tipo classroom. Para a planificación das sesións de tele docencia, enviáselle unha comunicación por correo electrónico. Para comunicacións inmediatas correo electrónico ou grupo de WhatsApp. Videoconferencias diarias mediante Cisco Webex Meetings. Para explicar dúbidas e conceptos das novas unidades se corrixe os exercicios realizados durante estas sesións.
Metodoloxía (alumnado con conectividade e sen conectividade)	Aquel alumnado que non pode asistir ás sesións virtuais por problemas de conexión, falta de recursos, etc. acode mediante chamada telefónica por parte do profesor e, este, encárgase de que o alumnado reciba, por diversas fontes (correo electrónico, mensaxería WhatsApp, etc.) o material necesario.
Materiais e recursos	Documentación no formato pdf ou outros remitido por mensaxería electrónica ou plataformas de teleformación tipo classroom. Los materiales para cada unidad incluyen un total de cinco documentos diferenciados: <ol style="list-style-type: none"> 1. Teoría 2. Esquema 3. Enunciados de los ejercicios 4. Resolución de los ejercicios 5. Cuestionarios de tipo test Videoconferencias diarias mediante Cisco Webex Meetings. Diversidade de recursos <i>online</i>

4. INFORMACIÓN E PUBLICIDADE

INFORMACIÓN E PUBLICIDADE	
Información ao alumnado e ás familias	Por correo electrónico Mediante mensaxería instantánea: Telegram ou Whatsapp. Chamada telefónica Videoconferencias mediante Cisco Webex Meetings Plataforma de teleformación tipo classroom. Plataforma MOODLE
Publicidade	Publicación obrigatoria na páxina web do centro.