

## CREANDO ARTEFACTOS INFORMÁTICOS

Secuencia didáctica sobre programación informática para o primeiro ciclo da ESO enfocada á creación de artefactos dixitais por parte do alumnado como elementos propios do currículo das diferentes materias do ciclo.

### AUTO-AVALIACIÓN FINAL

#### XUNTIFICACIÓN DAS VARIACIÓNS INTRODUCIDAS

- Modificáronse os índices de contidos dalgunhas das unidades para unha mellor exposición dos temas. Incluíronse elementos adicionais que consideramos importantes para a creación de produtos informáticos. En conxunto a modificación de índices supuxo un maior desenvolvemento dos mesmos. É dicir, os contidos das seis unidades ampliáronse considerablemente. Seguindo o principio de implementación de máis a menos, ofrecemos material dabondo para que o profesorado que o empregue seleccione e adapte o que considere.
- O curso *Moodle*, sendo só un modelo como propoñíamos, quedou escaso dalgúns dos recursos que tiñamos pensado incluír como documentos de avaliación e tarefas. Parte do problema foi a falta de tempo dispoñible despois de rematar os contidos. Por outra banda a dificultade de concretar tarefas e documentos para unha ampla gama de posibilidades de emprego que pode ter un recurso relacionado coa programación informática deste tipo. De todos os xeitos, nos paquetes de contido está a información necesaria para desenvolver produtos concretos, tal e como se sinalaba no proxecto. É tarefa do profesorado concretar o que: proxecto global con tarefas intermedias ou produtos illados.

#### VALORACIÓN DOS SEGUINTE ÍTEMS

Nada

Pouco

Bastante

Moito

#### Cumprimento dos obxectivos

☐☐

X

☐

Como comentabamos, faltaría aportar posibilidades de tarefas e documentos de avaliación

#### Cumprimento requirimentos

☐☐

X

☐

Pola mesma razón non se cumpriron ao 100% os requirimentos do proxecto.

#### Calidade materiais

☐☐☐

X

Consideramos que o resultado é de calidade, con moitos recursos propios

#### Accesibilidade e interacción

☐☐☐

X

Empregouse bastante tempo e facer os materiais accesibles e interactivos para un produto en bruto como este, que precisa da selección, adaptación e contextualización do profesorado que o empregue.

#### Grao de satisfacción co traballo realizado

☐☐☐

X

Á marxe das carencias sinaladas estamos satisfeitos co produto creado

#### Temporalización

☐☐☐

X

Seguindo a secuencia e organización do *planning* proposto no proxecto, realizáronse modificacións nas datas e axustes de cara a rematar o traballo para a data de entrega. Foise enviando o material realizado ao asesor asignado do CAFI para a súa revisión. Relacionado con este tema, indicar que na creación deste recurso empregouse moito máis tempo do previsto. En parte pola xa comentada ampliación de contidos pero tamén pola dificultade intrínseca que ten o tema. Un recurso como este precisa máis dun trimestre para a súa creación. En tres meses pódense realizar traballos parciais, pero non unha Secuencia Didáctica completa de certa dificultade.

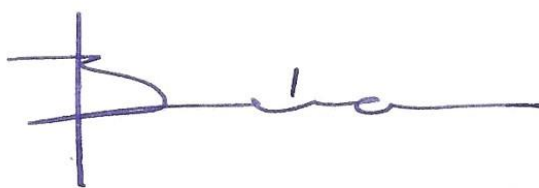
### INDICACIÓNS PARA A IMPLEMENTACIÓN

Como se indicou na guía didáctica, este recurso non se debe usar directamente. Precisa da intervención do profesorado para facelo seu, escoller contidos, xa que dificilmente se poden ver todos, e adaptalos. O curso *Moodle* debe ser completado atendendo ás circunstancias concretas da implementación: materia, grupo, existencia de proxecto propio ou compartido, organización grupos de traballo,...

### OUTROS POSIBLES PROXECTOS RELACIONADOS

Creo que sería interesante seguir afondando nas ferramentas do Pensamento Computacional para a Educación Secundaria en todas as materias. Existen moitas posibilidades de traballo.

En Vigo, a 19 de xaneiro de 2018

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Manuel Torres Búa', with a stylized initial 'M' and a long horizontal stroke.

Manuel Torres Búa