

## HOJA DE INICIO DE CURSO 23-24

### MATERIA: CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 1º BACH

- LIBRO DE TEXTO:  
No se utiliza libro de texto
- CUADERNO o ARCHIVADOR
- Memoria USB
- MATERIAL DE ESCRITURA Y DIBUJO.

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

Se expone a continuación los criterios de calificación relacionados con los criterios de evaluación organizados en unidades didácticas y por trimestres, establecidos en el decreto 65/2022 del 20 de Julio.

	Contenidos	%	Criterios de calificación	Criterios de evaluación
1º TRIMESTRE	ELABORACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA INFORMACIÓN	50%	Prácticas	3.1, 3.2
		30%	Presentaciones	3.1, 3.2
		20%	Proyecto	3.2
2º TRIMESTRE	ELABORACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA INFORMACIÓN	20%	Proyecto 1	3.3
		30%	Proyecto 2	3.3, 4.1, 4.2, 4.3
	PROGRAMACIÓN	30%	Prácticas	4.1, 4.2, 4.3
		20%	Investigación y video	4.1
3º TRIMESTRE	SIST. INFORMÁTICOS:	10 %	Linea del tiempo	1.1
		10%	Investigación y debate	1.1
	*SOFTWARE SISTEMA Y UTILIDAD	10 %	Infografía	1.2
		10	Póster	2.2
	*SOFTWARE DE COMUNICACIÓN, INTERNET.	20%	Presentación	1.3
		40%	Curso on line	1.2, 1.3

#### OBSERVACIONES

La calificación se obtendrá a partir de **la media ponderada sobre 10, de las calificaciones obtenidas en cada uno de los apartados trabajados**. En caso que no se hayan podido realizar todos los instrumentos de evaluación, dentro de la que está contemplada, ponderará para la siguiente.

Para calcular la **nota final de curso** se hará media de las de las tres evaluaciones o recuperaciones, en su caso.

El plagio o copiado en las prácticas, trabajos, actividades y exámenes supondrán el suspenso automático del alumno, y para su recuperación el profesor establecerá el procedimiento adecuado.

Para la pérdida de evaluación continua se seguirán los criterios establecidos a nivel de centro.

En cuanto al uso del teléfono móvil, cuando sea estrictamente necesario para una actividad se avisará con antelación. En cualquier otro caso, si el uso de dispositivo móvil fuera útil, y el alumno/a, lo tuviera en el centro y **quisiera usarlo** para la actividad, **sin que sea obligatorio y facilitando una alternativa**, se podrá permitir su uso, bajo supervisión del docente.

## **NORMATIVA**

Según el Decreto 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, los criterios de evaluación considerados para este curso son los siguiente:

### **Competencia específica 1.**

1.1 Conocer la evolución histórica de los avances tecnológicos así como los principios físicos y técnicos de su funcionamiento, para analizar la revolución digital y el desarrollo de las ciencias de la computación así como los impactos que en cada caso han originado en la sociedad.

1.2 Identificar los subsistemas y elementos de un sistema informático, valorando la influencia de los avances tecnológicos en los cambios que se implementan en estos sistemas.

1.3 Reconocer la arquitectura los sistemas informáticos, analizando los cambios que se han ido produciendo en su estructura en la historia reciente y han facilitado el desarrollo tecnológico.

### **Competencia específica 2.**

2.1 Identificar y conocer las características de cada componente de un sistema informático, así como las conexiones entre ellos, valorando las funciones que realizan en el conjunto del sistema.

### **Competencia específica 3.**

3.1 Manejar de forma adecuada las herramientas de ofimática para la elaboración de documentación y el tratamiento de la información, incorporando estas herramientas como un elemento instrumental en su vida académica.

3.2 Conocer las funciones avanzadas de la ofimática y las herramientas de gestión de proyectos, utilizando estas aplicaciones en situaciones prácticas de su vida académica.

3.3 Elaborar y difundir contenidos e información contrastada en Internet, desarrollando proyectos para la elaboración de contenidos web en equipos de trabajo, utilizando las herramientas y aplicaciones ofimáticas más adecuadas para la gestión de las tareas en cada caso.

#### **Competencia específica 4.**

4.1 Detectar problemas y situaciones en las que puedan aplicarse algoritmos para su resolución, valorando el papel del pensamiento computacional y la programación para su resolución.

4.2 Diseñar la estructura de un programa informático basándose en los fundamentos de la programación, seleccionando el lenguaje más idóneo para materializarlo.

4.3 Conocer las principales sentencias e instrucciones de uno o varios lenguajes de programación, considerando la importancia de la corrección en la sintaxis para su depuración y compilación.