

HOJA DE INICIO DE CURSO 23-24

MATERIA: CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 1º ESO

- LIBRO DE TEXTO:
Computational Science 1ESO. Ed. Donostiarra ISBN 978-84-7063-671-4
- 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	COMPUTADORAS REDES	10 %	Tareas básicas	3.1, 3.2, 3.3, 3.5, 3.7
		50%	Prácticas	3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 4.2
		20%	Presentaciones	3.1, 4.1
		10%	Juegos	3.1, 3.2, 3.3, 3.5, 3.7, 4.2
		10%	Cuestionarios	3.1, 3.3, 3.5, 4.2
2º TRIMESTRE	SEGURIDAD EN INTERNET PENSAMIENTO COMPUTACIONAL-ALGORITMOS	20%	Tareas básicas	1.1, 1.2, 1.3
		30%	Prácticas	1.1, 1.2, 1.3
		20%	Presentaciones	4.3
		10%	Investigación	4.3
		20%	Blog	4.3
3º TRIMESTRE	PROGRAMACIÓN	70 %	Prácticas Scratch	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5
		20%	Prácticas AppInventor	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5
		10 %	Prácticas Minecraft	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5

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 Comprender qué es un algoritmo, hacer uso de ellos para la resolución de problemas simple y representarlos mediante diagramas de flujo.

1.2 Utilizar el razonamiento lógico para explicar cómo funcionan algunos algoritmos básicos y también para detectar y corregir errores en ellos.

1.3 Usar secuencias, selecciones y repeticiones en algoritmos que lleven a la resolución de problemas.

Competencia específica 2.

2.1 Diseñar e implementar mediante un lenguaje de programación por bloques, programas que realicen tareas diversas como animaciones, historias, juegos de preguntas y respuestas o videojuegos simples, que incluyan interacción con el usuario.

2.2 Usar las secuencias, la selección y la repetición en programas, trabajando con objetos, variables, y diversas formas de entrada y salida.

2.3 Coordinar la ejecución de tareas diferentes en un programa mediante eventos y mensajes a objetos.

2.4 Elaborar aplicaciones para dispositivos móviles haciendo uso de la programación por bloques y utilizando las posibilidades que ofrecen en cuanto a comunicaciones y al uso de los sensores que incorporan, valorando especialmente el diseño de la interfaz de usuario para lograr una experiencia accesible y segura.

2.5 Integrar gráficos, sonidos y otros elementos multimedia en los programas.

Competencia específica 3.

3.1 Describir la función de los principales elementos componentes de un ordenador, valorando la importancia de una correcta elección de los mismos en función del uso que se les vaya a dar.

3.2 Comprender cómo se conectan los componentes de un ordenador y cómo se procesa y almacena la información.

3.3 Describir las funciones principales de los sistemas operativos, así como valorar la elección del mismo entre las diferentes opciones disponibles, prestando especial atención a factores como su facilidad de instalación, su mantenimiento y su uso seguro, protegiendo la privacidad de las personas y datos.

3.4 Organizar la información de manera segura dentro de dispositivos de almacenamiento y en la nube, haciendo un uso adecuado de operaciones como mover, copiar o cortar archivos, así como guardándola en el formato más adecuado para cada tipo de documento.

3.5 Conocer la existencia de diferentes tipos de software para la realización de tareas tales como el tratamiento de imágenes, ofimáticas, entretenimiento y comunicaciones.

3.6 Utilizar software de edición de imágenes para crear y modificar gráficos vectoriales y de mapas de bits.

Competencia específica 4.

4.1 Reconocer los elementos y componentes de las redes informáticas, incluido los de Internet.

4.2 Conectar equipos informáticos a todo tipo de redes.

4.3 Conocer y utilizar de forma segura los diferentes servicios que ofrecen las redes, así como las oportunidades que ofrecen para la comunicación y el trabajo colaborativo