

HOJA DE INICIO DE CURSO 23-24

MATERIA: CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 2º ESO

- LIBRO DE TEXTO:
 - No hay 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	COMPUTADORAS	30 %	Tareas básicas	3.1, 3.2, 4.1, 4.2
		30%	Presentaciones	3.1, 3.2, 4.2
		10%	Juegos	3.1, 4.2
	REDES-INTERNET	10%	Busqueda información	4.2
		20%	Proyecto*	4.2
* en caso que no pueda realizarse está actividades se repartirá el porcentaje de en los otros instrumentos de evaluación de la UD				
2º TRIMESTRE	PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	20%	Tareas básicas	1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 1.6
				1.1, 1.2, 1.3, 1.4
	PROGRAMACIÓN	50%	Prácticas Scratch	1.7
		20%	Prácticas IA	1.7
3º TRIMESTRE	SISTEMAS DE CONTROL PROGRAMACIÓN TARJETAS ARDUINO	10 %	Tareas básicas	2.2
		50%	Prácticas	2.2, 2.2, 2.3, 2.4
		20 %	Proyecto 1	2.4
		20 %	Proyecto 2 *	2.4
* en caso que no pueda realizarse está actividades se repartirá el porcentaje de en los otros instrumentos de evaluación de la UD				

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 Entender el funcionamiento de algoritmos sencillos para la búsqueda y ordenación de datos.

1.2 Diseñar y representar algoritmos que resuelvan problemas sencillos y que incluyan secuencias, decisiones e iteraciones.

1.3 Entender los fundamentos de la lógica booleana, utilizar tablas de verdad y funciones lógicas con los operadores lógicos AND, OR y NOT para resolver problemas sencillos.

1.4 Implementar funciones lógicas sencillas mediante puertas AND, OR y NOT.

1.5 Ser capaz de transformar números naturales en el sistema decimal a los sistemas de numeración binario y hexadecimal, así como convertirlos de un sistema a otro.

1.6 Conocer cómo cualquier tipo de información puede ser codificada en binario: números, píxeles e imágenes, caracteres de la tabla ASCII (American Standard Code for Information Interchange).

1.7 Reconocer aplicaciones de la Inteligencia Artificial en el día a día, citando ejemplos y valorando, con actitud crítica, las aportaciones y problemas que plantea su presencia creciente.

Competencia específica 2.

2.1 Utilizar un lenguaje de programación textual para resolver problemas variados, haciendo un uso correcto de los tipos de datos y seleccionando las estructuras apropiadas, así como valorando la importancia de documentarlos suficientemente para facilitar la depuración de errores y la reusabilidad.

2.2 Distinguir la función de cada uno de los elementos de un sistema de control programado (sensores, microcontrolador y actuadores), seleccionando los que resulten más apropiados para proyectos sencillos de computación física.

2.3 Programar tarjetas programables para controlar el comportamiento de dispositivos electrónicos y electromecánicos como diodos leds, zumbadores, relés basándose en los datos obtenidos a partir de sensores de todo tipo.

2.4 Ser capaz de programar los movimientos de un robot móvil para que se desplace evitando obstáculos o siguiendo una línea.

Competencia específica 3.

3.1 Describir los elementos del modelo de Von Neumann de una computadora y conocer cómo es tratada la información en él.

3.2 Ser capaz de estimar el volumen de datos que ocupan los distintos tipos de archivos, así como la capacidad de almacenamiento de dispositivos como discos duros, pendrives, o los servicios de almacenamiento en la nube.

Competencia específica 4.

4.1 Conocer el significado de dirección IP (Internet Protocol) de una computadora conectada a una red, cuál es su estructura y cómo es asignada; obtener la dirección IP de un dispositivo conectado a una red.

4.2 Conocer y entender los peligros a los que están expuestos los sistemas informáticos y la información que procesan y almacenan, haciendo un uso seguro de los mismos y valorando la importancia de la ciberseguridad.