

UNIDADES		CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1 E V A L U A C I Ó N	Unidad 1. El ordenador- Hardware	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fundamentos de la computación física. <ul style="list-style-type: none"> ○ Componentes: procesador, memoria, almacenamiento y periféricos. 	<p>CE.2.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.</p> <p>CE.2.2. Reconocer el papel de la computación en nuestra sociedad.</p>
	Unidad 2. El ordenador- Software	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fundamentos de la computación física. <ul style="list-style-type: none"> ○ Microcontroladores. Sistemas de computación. Aplicaciones e impacto. Hardware y software. Tipos. Productos Open-Source. Modelo Entrada - Procesamiento - Salida. 	<p>CE.2.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.</p>
	Unidad 3. Programación- Scratch (I)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Introducción a la programación. <ul style="list-style-type: none"> ○ Lenguajes visuales. Introducción a los lenguajes de programación. Lenguajes de bloques. Secuencias de instrucciones. Eventos. Integración de gráficos y sonido. Verdadero o falso. Decisiones. Datos y operaciones. ○ Tareas repetitivas. Interacción con el usuario. Estructuras de datos. Azar. 	<p>CE.1.1. Entender cómo funciona internamente un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.</p> <p>CE.1.2. Resolver la variedad de problemas que se presentan cuando se desarrolla una pieza de software y generalizar las soluciones.</p>
2 E V A L U A C I Ó N	Unidad 3 (II). Programación- Scratch (II)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Introducción a la programación. <ul style="list-style-type: none"> ○ Ingeniería de software. Análisis y diseño. Programación. 	<p>CE.1.3. Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación: análisis, diseño, programación y pruebas.</p> <p>CE.1.4. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación multimedia sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.</p>
	Unidad 4. Malware Fake News	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Datos masivos. Big data. Características. Volumen de datos generados. Visualización, transporte y almacenaje de los datos Recogida y análisis de datos. Generación de nuevos datos. Entrada y salida de datos de los dispositivos y las apps. Periodismo de datos. Data scraping. 	<p>CE.3.1. Conocer la naturaleza de las distintas tipologías de datos siendo conscientes de la cantidad de datos generados hoy en día; analizarlos, visualizarlos y compararlos.</p> <p>CE.3.2. Comprender y utilizar el periodismo de datos.</p> <p>CE.3.3 Entender y distinguir los dispositivos de una ciudad inteligente.</p>

3 E V A L U A C I O N	Unidad 5. Programación y robótica	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Modularización de pruebas. Parametrización. ➤ Fundamentos de la computación física <ul style="list-style-type: none"> ○ Microcontroladores. Sistemas de computación. Aplicaciones e impacto. Hardware y software. Tipos. Productos Open-Source. Modelo Entrada - Procesamiento - Salida. ○ Interconexión de microcontroladores ○ Pines de Entrada/Salida (GPIO). Protoboards. Seguridad eléctrica. Alimentación con baterías. Programación de sensores y actuadores. Lectura y escritura de señales analógicas y digitales. 	<p>CE.1.3. Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación: análisis, diseño, programación y pruebas.</p> <p>CE.2.3. Ser capaz de construir un sistema de computación que interactúe con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real.</p> <p>CE.2.4. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema sencillo de computación física, colaborando y comunicándose de forma adecuada.</p>

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN
<p>La calificación se hará mediante los criterios de evaluación asignados a cada una de las actividades evaluables que se realicen en cada evaluación. Para aprobar cada evaluación hay que sacar al menos un cinco al hacer la media ponderada de la nota de los criterios establecidos en cada unidad. La calificación de las distintas evaluaciones será la media ponderada de los criterios de evaluación vistos hasta la fecha.</p>	<p>Aquellos alumnos/as que no alcancen los objetivos o niveles competenciales, en las distintas unidades didácticas, antes de finalizar el trimestre, tendrá que realizar las actividades evaluables (examen, láminas, trabajos, etc.) sobre todos los criterios de evaluación no superados que indique el profesorado.</p> <p>Al alumnado que no hayan superado positivamente la materia en la evaluación final (junio), se les entregará un informe indicando los objetivos, contenidos y criterios de evaluación no alcanzado, de manera que sepa qué áreas de la asignatura debe reforzar de cara a la prueba extraordinaria. También se definirán las actividades y pruebas/exámenes que tiene que desarrollar.</p>
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades de aplicación en soporte digital ✓ Exámenes (cortos o tipo test en plataforma digital). ✓ Trabajos en soporte digital. 	