

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"> ➤ Internet de las Cosas. <ul style="list-style-type: none"> ○ Componentes: dispositivos con sensores y actuadores, red y conectividad, datos e interfaz de usuario. Modelo de conexión de dispositivo a dispositivo. Conexión BLE. 	CE.2.5 Comprender el funcionamiento de Internet de las Cosas, sus componentes y principales características.
	Unidad 2. Internet de las cosas (I)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Definición. Historia. Ley de Moore. Aplicaciones. ➤ Seguridad, privacidad y legalidad. ➤ Componentes: dispositivos sensores y actuadores, red y conectividad, datos e interfaz de usuario. ➤ Modelo conexión de dispositivo a dispositivo. Conexión BLE ➤ Aplicaciones móviles IoT 	CE. 2.5. Comprender el funcionamiento de Internet de las Cosas, sus componentes y principales características. CE. 2.6. Conocer el impacto de Internet de las Cosas en nuestra sociedad, haciendo un uso seguro de estos dispositivos.
	Unidad 3. Programación-Scratch	<ul style="list-style-type: none"> ➤ IDEs de lenguajes de bloques. ➤ Programación orientada a eventos. Definición de evento. ➤ Generadores de eventos. ➤ Bloques de control: condicionales y bucles. ➤ Almacenamiento del estado: variables. 	CE. 1.5. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles, y cómo se construyen.
2 E V A L U A C I Ó N	Unidad 4. Internet de las cosas (II)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Internet de las cosas y la nube. ➤ Internet. Computación en la nube. ➤ Servicios. ➤ Modelo de conexión dispositivo a la nube. Plataformas. ➤ Gateways. WebOfThings. SmartCities. ➤ Futuro IoT. 	CE. 2.7. Ser capaz de construir un sistema de computación IoT, que conectado a Internet, genere e intercambie datos, en el contexto de un problema del mundo real.
	Unidad 5. Ciberseguridad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Seguridad en Internet. Seguridad activa y pasiva. ➤ Exposición en el uso de sistemas. Malware y antimalware. ➤ Exposición de los usuarios: suplantación de identidad, ciberacoso, etc. ➤ Conexión a redes WIFI. ➤ Usos en la interacción de plataformas virtuales. ➤ Ley de propiedad intelectual. Materiales libres o propietarios en la Web 	CE. 3.4. Conocer los criterios de seguridad y ser responsable a la hora de utilizar los servicios de intercambio y publicación de información en Internet. CE. 3.5. Entender y reconocer los derechos de autor de los materiales que usamos en Internet. CE. 3.6. Seguir, conocer y adoptar conductas de seguridad y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.

	<p>Unidad 6. Aplicación móvil</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ IDEs de lenguajes de bloques para móviles. ➤ Programación orientada a eventos. ➤ Definición de evento. ➤ Generadores de eventos: los sensores. ➤ E/S, captura de eventos y su respuesta. ➤ Bloques de control: condicionales y bucles. ➤ Almacenamiento de estado: variables. ➤ Diseño de interfaces: la GUI. ➤ Elementos de organización espacial en la pantalla. ➤ Los gestores de ubicación. ➤ Componentes básicos de una GUI: botones, etiquetas, cajas de edición de texto, imágenes y lienzo. ➤ Las pantallas. Comunicación entre las distintas pantallas. ➤ Ingeniería del software. Análisis y diseño. ➤ Programación. Modularización de pruebas. Parametrización. 	<p>CE. 1.5. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles, y cómo se construyen.</p> <p>CE. 1.6. Resolver la variedad de problemas que se presentan cuando se desarrolla una aplicación móvil, y generalizar las soluciones.</p> <p>CE. 1.7. Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación móvil: análisis, diseño, programación, pruebas.</p> <p>CE. 1.8. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación móvil sencilla, 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. 	