

CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 1º ESO
Hoja informativa para las familias (2023/2024)
IES Calderón de la Barca de Pinto

INDICE

1	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	3
2	CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES IZAJE, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (TABLA EN ANEXO DEL PUNTO 17)	3
3	CONTENIDOS	3
3.1	Bloques de contenido para 1ºESO	4
4	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (EN ANEXO)	6
5	METODOLOGÍA	6
5.1	Estrategias y técnicas docentes	6
5.2	Actividades	6
5.3	Plan de mejora de resultados	7
5.4	Proyecto de Innovación tecnológica	7
5.5	Recursos TIC utilizados en la materia	7
5.6	Nuevas técnicas de trabajo cooperativo, gamificación y aprendizaje basado en proyectos (ABP)	7
6	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN JUNIO	8
6.1	Mención de honor	8
6.2	Calificación de alumnos con faltas reiteradas en la asignatura	8
7	CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES(EN ANEXO)	8
8	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	8
8.1	Alumnos/as con la 1ª y/o 2ª evaluación suspensa	8
8.2	Recuperación en junio	8
9	ANEXO 1ºESO CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN. TABLA DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES IZAJE, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.9	

1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La Orden EFP/754/2022, de 28 de julio define competencia específica como:

“desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado y, por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación”

Para la materia de Ciencias de la Computación de 1ºESO las competencias específicas son:

1. Entender y utilizar algoritmos que lleven a la resolución de problemas concretos, aplicando los principios del pensamiento computacional y el razonamiento lógico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del perfil de salida recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, STEM1, STEM3, CD2, CD5, CPSAA5, CE3.

2. Diseñar, escribir y depurar aplicaciones informáticas, en entornos de programación gráfica y textual, que den solución a problemas concretos, incluyendo el control de sistemas físicos y robóticos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del perfil de salida recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CP2, STEM1, STEM2, STEM3, CD5, CPSAA5.

3. Conocer los elementos componentes, tanto hardware como software, de los distintos sistemas informáticos, valorando la importancia de su mantenimiento y actualización, así como la manera en la que la información es tratada y almacenada en ellos

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del perfil de salida recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL3, STEM3, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3.

4. Comprender cómo los equipos informáticos se comunican entre sí formando redes, desde las más pequeñas hasta internet, para compartir información, servicios y recursos, siendo conscientes de las amenazas que esto conlleva y de la importancia de la ciberseguridad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del perfil de salida recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD4.

2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES IZAJE, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (TABLA EN ANEXO DEL PUNTO 17)

3 CONTENIDOS

Dentro del anterior marco legislativo, se regula la asignatura Ciencias de la Computación de 1º ESO, como materia optativa, con dos horas semanales. Además, la materia se articula en cuatro bloques: pensamiento computacional, programación, computadores y redes.

- a) Pensamiento computacional.
- b) Programación.
- c) Computadores.
- d) Redes.

Los contenidos en cada uno de estos bloques para 1º de ESO son los siguientes.

3.1 Bloques de contenido para 1ºESO

<p>Bloque A: Pensamiento computacional</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Algoritmos: <ul style="list-style-type: none"> • Definición y ejemplos sencillos. • Análisis de problemas simples y diseño de algoritmos para su resolución. • Representación de algoritmos mediante diagramas de flujo. - Detección y corrección de errores en algoritmos haciendo uso del razonamiento lógico. - Pensamiento computacional: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto y fundamentos. • Técnicas de resolución de problemas: descomposición de problemas complejos en otros más pequeños, identificación de patrones repetitivos y secuenciación de operaciones.
<p>Bloque B: Programación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguajes de programación: definición. - Tipos de lenguajes de programación. Características. - Fundamentos de la programación por bloques: <ul style="list-style-type: none"> • Uso de variables (tipos y operaciones). • Estructuras de control (secuencias de instrucciones, bucles, condicionales y eventos). • Integración de gráficos y sonidos. • Ejecución simultánea de varios objetos, clones y comunicación entre ellos. - Programación por bloques de animaciones, presentaciones y videojuegos sencillos. - Programación por bloques de aplicaciones para dispositivos móviles: <ul style="list-style-type: none"> • Programación orientada a eventos. • Diseño de la interfaz de usuario. • Uso de sensores de los dispositivos móviles.
<p>Bloque C: Computadores</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hardware de sistemas informáticos: <ul style="list-style-type: none"> • Componentes (procesador, memoria, unidades de almacenamiento, periféricos). • Conexiones entre ellos y flujo de la información - Software de sistemas informáticos: sistemas operativos, software de utilidad.

	<ul style="list-style-type: none">- Organización de la información en el almacenamiento secundario. Operaciones básicas con archivos y carpetas.- La imagen digital:<ul style="list-style-type: none">• Tipos de imágenes.• El píxel.• Propiedades de la imagen: resolución, dimensión, profundidad y modo de color.
--	---

Bloque D: Redes	<ul style="list-style-type: none">- Redes de computadores: elementos componentes, usos y topología.- Conexión segura de equipos informáticos a redes de área local y a internet.- Internet: estructura y funcionamiento. Servicios de internet, incluida la World Wide Web.- Prácticas de uso seguro y responsable de internet.
-----------------	--

4 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (EN ANEXO)

5 METODOLOGÍA

5.1 Estrategias y técnicas docentes

1. Adquisición de conocimientos técnicos y científicos necesarios para la comprensión y desarrollo de la actividad tecnológica.
2. Aplicar estos conocimientos al análisis de los objetos tecnológicos y a su posible manipulación y transformación e integrándolo en el ámbito social y cultural de la época.
3. Realización de actividades y trabajos individuales o en grupo que supongan investigación y búsqueda de información por parte del alumno y puesta en práctica de conocimientos adquiridos.
4. Utilizar las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, y de Programación y Robótica como herramientas del proceso tecnológico.
5. Fomento del hábito de estudio. Para fomentar el estudio diario de la materia y conseguir que los alumnos/as la lleven al día y eviten prácticas como el estudio de la misma únicamente los días previos al examen, se llevarán a cabo las siguientes estrategias:
 - Se fomentará el estudio diario de la materia, realizando preguntas diarias sobre los contenidos vistos en la sesión anterior. Se sancionará en el programa del centro a los alumnos/as que de forma reiterada no realicen esta práctica.
 - Se realizará en la medida de lo posible, el repaso de contenidos vistos en anteriores sesiones, con la finalidad de que los alumnos/as los relacionen y conecten con los nuevos contenidos.

5.2 Actividades

En todas las unidades se trabajará con las siguientes actividades:

1. Actividades de evaluación inicial: De carácter diagnóstico para observar la formación inicial del alumno, relativa a los contenidos a impartir en la unidad.
2. Actividades de iniciación: La finalidad es presentar los nuevos contenidos y motivar al alumno.
3. Actividades de desarrollo: Para manifestar el proceso de aprendizaje de los contenidos propuestos. Son actividades de aplicación, de transferencia, de investigación y de síntesis.
4. Actividades de refuerzo: Pueden trabajarse de forma individual o grupal.
5. Actividades de ampliación y búsqueda de información: Similares a las de refuerzo, se trabajan de forma grupal e individual.

6. Actividades de evaluación: Para retroalimentar el proceso y tomar decisiones específicas.
7. Actividades de interacción con los medios digitales: Diseñadas para el trabajo práctico de los alumnos y supervisadas a través del Aula Virtual de la materia.

5.3 Plan de mejora de resultados

Con la finalidad de mejorar los resultados de los alumnos, se han seguido las directrices acordadas en las reuniones de CCP. Para mejorar los resultados en las calificaciones obtenidas por los alumnos en el centro, se ha indicado en los anteriores apartados la metodología que se sigue. Desde nuestras materias fomentando la lectura y el razonamiento lógico en las distintas unidades didácticas.

La mejora de resultados se implementará con:

- Actilla intermedia (recoge la evolución académica del alumnado entre evaluaciones)
- Clases de recuperación para los alumnos con la materia pendiente(no hay alumnos con la materia pendiente)
- Cuaderno del profesor de Raíces (recogerá aspectos de actitud y consecución de contenidos)
- Seguimiento de alumnos repetidores.

5.4 Proyecto de Innovación tecnológica

El IES Calderón de la Barca de Pinto, fue seleccionado para participar en el Proyecto de Institutos de Innovación Tecnológica de la Comunidad de Madrid, que regula la Orden 1275/2010, de 8 de marzo, por la que se implanta el proyecto.

El proyecto proponía impulsar la utilización de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) como una herramienta de aprendizaje en la Educación Secundaria Obligatoria. Se implantó de forma experimental, a partir del curso 2010-2011, la enseñanza digital en las clases de primero de Educación Secundaria Obligatoria en un determinado número de institutos, entre ellos el nuestro, que pasaron a tener la consideración de Institutos de Innovación Tecnológica.

La enseñanza digital objeto de esta Orden es aquella que utiliza TIC como recurso didáctico preferente en varias materias implicadas además de en la de la nuestra.

En el curso 2021-22 se inició un nuevo Proyecto que se prolongará hasta el 2024. Se seguirá trabajando para mejorar los recursos, relacionados con los contenidos y con la evaluación. Los profesores del Departamento, continuamos actualizando y mejorando en la medida de lo posible el Aula Virtual que utilizamos con los alumnos/as. El proyecto establece la impartición de un tercio de la materia, utilizando este medio.

5.5 Recursos TIC utilizados en la materia

- Aulas virtuales de todas las materias del departamento, al formar parte del proyecto anteriormente mencionado, con todos los recursos que estas ofrecen: cuestionarios, actividades de subida de archivos, glosarios etc.
- Se utiliza la pizarra digital en las clases para realización de resúmenes, esquemas y presentaciones de los contenidos.
- Se utilizan herramientas de gamificación como Kahoot, Quizizz, Plickers, Edpuzzle y cualquier otra que pueda ser de utilidad en la gamificación
- En el curso 2023/24 no se utilizará libro de texto obligatorio
- Software específico propio de los distintos bloques de contenido de la materia: Procesador de textos; software de programación Scratch, de aplicaciones móviles App Inventor, Genially, PowerPoint o presentaciones de Google para hacer presentaciones
- Ordenadores portátiles utilizados en los talleres de Tecnología.

5.6 Nuevas técnicas de trabajo cooperativo, gamificación y aprendizaje basado en proyectos (ABP)

En el departamento de Tecnología, nos hemos sumado al Proyecto de Innovación basado en las nuevas técnicas de aprendizaje de los alumnos. En la materia Ciencias de la Computación de 1ºESO se enfocarán las clases de forma que se utilicen la gamificación y el trabajo cooperativo.

6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN JUNIO

En junio, la nota final será la media de la obtenida en las tres evaluaciones si estas se han superado durante el curso. Si alguna evaluación no se ha superado, se realizará la media en junio con la nota de la recuperación de dicha evaluación. Para efectuar media en junio las notas de las recuperaciones deben ser superiores a 3.5.

6.1 Mención de honor

Se podrá otorgar una Mención Honorífica a los alumnos que obtengan una calificación de 10 puntos, siempre que el resultado obtenido sea consecuencia de un excelente aprovechamiento académico, unido a un esfuerzo e interés por el área especialmente destacable.

Para la obtención de la mención de honor en la materia de Ciencias de la Computación, también se deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Presentación impecable en la entrega de los trabajos.
- No existencia de faltas de asistencia injustificadas.

6.2 Calificación de alumnos con faltas reiteradas en la asignatura

Según acuerdo de CCP, los alumnos que no asistan en las materias a partir de un 30 % de las sesiones, ya sea de forma justificada o sin justificar, perderán el derecho a ser evaluados y calificados como el resto de sus compañeros. En estos casos, se procederá del siguiente modo:

Se les realizará un examen que englobe los contenidos de la evaluación en la que se han producido las faltas de asistencia, teóricos y prácticos, utilizando los medios digitales si el profesor lo considera oportuno. El alumno será convocado por el profesor que le imparte la materia para la realización de dicha prueba.

7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES (EN ANEXO)

8 RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

8.1 Alumnos/as con la 1ª y/o 2ª evaluación suspensa

Para recuperar las evaluaciones pendientes, los alumnos suspensos deberán entregar las tareas prácticas correspondientes a la evaluación y realizarán un examen teórico-práctico. La nota de la recuperación será la del examen en un 80% y el 20% restante corresponderá a la entrega de las tareas prácticas.

8.2 Recuperación en junio

En el mes de junio, se realizará un examen al que se deberán presentar los alumnos/as que no hayan recuperado la 1ª y 2ª evaluaciones. A este examen podrán tener la posibilidad de presentarse, aquellos alumnos/as, que deseen subir la nota final del curso.

En caso de alumnos que se incorporen al centro una vez comenzado el curso seguirán el mismo procedimiento para recuperar, se les entregarán ejercicios y harán las recuperaciones indicadas, en

9 ANEXO 1ºESO CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN. TABLA DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES IZAJE, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

UD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES 1ª evaluación	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES	INSTRUMENTO EVALUADOR /CRITERIO DE CALIFICACIÓN	
<p>Unidad 1 El pensamiento computacional Bloque A</p>	<p>1.1 Comprender qué es un algoritmo, hacer uso de ellos para la resolución de problemas simples y representarlos mediante diagramas de flujo.</p> <p>1.2 Utilizar el razonamiento lógico para explicar cómo funcionan algunos algoritmos básicos y también para detectar y corregir errores en ellos.</p> <p>1.3 Usar secuencias, selecciones y repeticiones en algoritmos que lleven a la resolución de problemas</p>	<p>Competencia específica 1</p> <p>Descriptores</p> <p>CCL2, STEM1, STEM3, CD2, CD5, CPSAA5, CE3.</p>	<p>Situación de aprendizaje</p> <p>Dar respuesta a un problema de la vida cotidiana estableciendo algoritmos que permiten su resolución</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entiende los conceptos de algoritmo y diagrama de flujo • Diferencia entre algoritmo, programa y estructuras básicas de control. • Conoce las estructuras de los algoritmos y los diagramas de flujo. • Realiza ejercicios de diagrama de flujo 	<p>Nota de clase:</p> <p>observación de la participación, implicación y trabajo diario del alumno</p> <p>Para la recogida de información se podrán utilizar distintas técnicas como listas de control, diario, escalas de observación, etc.</p> <p>Parte teórica: (mínima nota 3,5 para hacer media con el resto de apartados)</p> <p>Cuestionarios en plataformas digitales (Kahoot, Quizizz, Plickers, Edpuzzle y otros medios digitales) y/o pruebas escritas en papel</p>	<p>10%</p> <p>30%</p>

<p>Unidad 2 Programación Bloque B</p>	<p>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.</p> <p>2.2 Usar las secuencias, la selección y la repetición en programas, trabajando con objetos, variables, y diversas formas de entrada y salida.</p> <p>2.3 Coordinar la ejecución de tareas diferentes en un programa mediante eventos y mensajes a objetos.</p> <p>2.5 Integrar gráficos, sonidos y otros elementos multimedia en los programas.</p>	<p>Competencia específica 2</p> <p>Descriptores operativos</p> <p>CP2, STEM1, STEM2, STEM3, CD5, CP5AA5.</p>	<p>Situación de aprendizaje</p> <p>Encontrar respuesta a problemas cotidianos usando lenguajes de programación.</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica las principales partes del entorno de trabajo de Scratch • Dota de movimiento a un objeto en el escenario. • Incorpora, en el movimiento de un objeto, al menos, una instrucción repetitiva. • Incorpora sonidos a una animación existente, manejando tanto sonidos de fondo como independientes para cada objeto (personaje). • Utiliza variables para apoyar la solución de problemas • Utiliza estructuras condicionales en el desarrollo de programas. • Incorpora escenarios, sensores y variables sencillas. 	<p>Parte práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tareas con entrega en las plataformas digitales y/o en forma escrita sobre papel • Realización de programas 	<p>60%</p>
--	--	--	---	--	------------

UD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES 2ª evaluación	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES	INSTRUMENTO EVALUADOR /CRITERIO DE CALIFICACIÓN	
<p>Unidad 2 (continuación) Programación Bloque B</p>	<p>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.</p> <p>2.5 Integrar gráficos, sonidos y otros elementos multimedia en los programas.</p>	<p>Competencia específica 2</p> <p>Descriptorios operativos</p> <p>CP2, STEM1, STEM2, STEM3, CD5, CP5AA5.</p>	<p>Situación de aprendizaje</p> <p>Crear aplicaciones de móviles que revuelvan un problema de la vida real</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza algún simulador de App inventor para comprobar el funcionamiento. • <i>Descarga</i> una aplicación en formato aia y apk. • Introduce en una aplicación de App Inventor distintos tipos de sensores. 	<p>Nota de clase:</p> <p>observación de la participación, implicación y trabajo diario del alumno</p> <p>Para la recogida de información se podrán utilizar distintas técnicas como listas de control, diario, escalas de observación, etc.</p> <p>Parte teórica: (mínima nota 3,5 para hacer media con el resto de apartados)</p> <p>Cuestionarios y otras pruebas (Kahoot, Quizziz ,etc) en plataformas digitales y/o pruebas escritas en papel</p>	<p>10%</p> <p>30%</p>

<p>Unidad 3 Computadores Bloque C</p>	<p>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.</p> <p>3.2 Comprender cómo se conectan los componentes de un ordenador y cómo se procesa y almacena la información.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>Competencia específica 3</p> <p>Descriptorios operativos</p> <p>CCL3, STEM3, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3.</p>	<p>Situación de aprendizaje</p> <p>Conocer el hardware y el software de las computadoras y aprender a tratar imágenes digitales</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los componentes de un ordenador y su función • Comprende cómo se conectan los componentes de un ordenador • Conoce distintos sistemas operativos • Conoce la instalación de sistemas operativos • Conoce el uso seguro de los sistemas operativos y la protección de la privacidad. • Guarda información en distintos dispositivos de almacenamiento y en la nube • Realiza copias y cortes de archivos 	<p>Parte práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tareas con entrega en las plataformas digitales y/o en soporte papel • Ejercicios de simulación 	<p>60%</p>
--	---	--	---	--	------------

UD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES 3ª evaluación	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES	INSTRUMENTO EVALUADOR /CRITERIO DE CALIFICACIÓN	
<p>Unidad 4 Edición de imagen Bloque C</p>	<p>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</p> <p>3.6 Utilizar software de edición de imágenes para crear y modificar gráficos vectoriales y de mapas de bits.</p>	<p>Competencia específica 3</p> <p>Descriptores operativos</p> <p>CCL3, STEM3, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3.</p>	<p>Situación de aprendizaje</p> <p>Aprender a modificar imágenes con IMP</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala imágenes con GIMP • Guarda imágenes en distintos formatos • Sanea imágenes con GIMP • Recorta imágenes y hace fotomontajes. 	<p>Nota de clase:</p> <p>Observación de la participación, implicación y trabajo diario del alumno</p> <p>Para la recogida de información se podrán utilizar distintas técnicas como listas de control, diario, escalas de observación, etc.</p>	<p>10%</p>
<p>Unidad 5 Redes Bloque D</p>	<p>4.1 Reconocer los elementos y componentes de las redes informáticas, incluido los de Internet.</p> <p>4.2 Conectar equipos informáticos a todo tipo de redes.</p> <p>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.</p>	<p>Competencia específica 4</p> <p>Descriptores operativos</p> <p>CCL2, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD4..</p>	<p>Situación de aprendizaje</p> <p>Usar con propiedad Internet, respetando las normas y conociendo los riesgos, a partir del aprendizaje de su funcionamiento</p> <p>Actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los distintos tipos de redes • Realiza una presentación con los distintos tipos de amenazas en redes • Conoce la estructura y funcionamiento de Internet • Busca información en Google 	<p>Parte teórica: (mínima nota 3,5 para hacer media con el resto de apartados) Cuestionarios y otras pruebas en plataformas digitales (Kahoot, Quizziz, etc) y/o pruebas escritas</p> <p>Parte práctica:</p> <p>Tareas con entrega en las plataformas digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modificación de imágenes • Presentaciones • Búsqueda de información en Internet 	<p>30%</p> <p>60%</p>