

CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN I

1º BACHILLERATO

Hoja informativa para las familias (2023/2024)

IES Calderón de la Barca de Pinto

ÍNDICE

1	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	3
2	CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (ANEXO).....	3
2.1	Criterios de calificación en junio	3
2.2	Mención de honor	4
2.3	Calificación de alumnos con faltas reiteradas en la asignatura	4
2.4	Calificación para los Proyectos de Investigación	4
3	CONTENIDOS	4
3.1	Bloques de contenido.....	4
4	METODOLOGÍA	8
4.1	Desarrollo de la materia:.....	8
4.2	Plan de mejora de resultados.....	8
5	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.....	4
5.1	Alumnos/as con la 1ª y/o 2ª evaluación suspensa	4
5.2	Recuperación en junio.....	4
5.3	Pruebas extraordinarias de junio	4
5.4	Alumnos con la materia pendiente	4
6	ANEXO I CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 1ºBTO. TABLA DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE, 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”

En la Orden 1736/2023, de 19 de mayo, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se establecen los catálogos de materias optativas que los centros podrán incorporar a su oferta educativa en la Educación Secundaria Obligatoria y en el Bachillerato en la Comunidad de Madrid establece las siguientes competencias específicas para Ciencias de la Computación

1. Reconocer y analizar los elementos físicos que componen un sistema informático, estudiando su evolución histórica y las ventajas que ha supuesto la implementación de los avances tecnológicos en estos sistemas, para identificar las posibilidades y funcionalidades de la informática y su presencia en la actividad cotidiana..

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022 de 5 de abril: CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1 y CE1.

2. Identificar las características y funciones de los diferentes componentes de un sistema informático y la interrelación entre los mismos, así como los sistemas de comunicación para la conexión entre diferentes dispositivos y las redes de comunicación estableciendo configuraciones seguras, analizando el impacto social, económico y cultural que han tenido los sistemas de comunicación y transmisión de la información en la historia reciente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022 de 5 de abril: : CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1 y CE1.

3. Conocer y utilizar a nivel de usuario las aplicaciones informáticas de uso más frecuente; ofimáticas, de edición de imagen, sonido y vídeo, valorando las posibilidades que ofrecen estas herramientas en la difusión del conocimiento y la promoción profesional, para integrar el uso de las aplicaciones informáticas en las diferentes actividades académicas, profesionales, personales y sociales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022 de 5 de abril: CCL1, CCL3, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CCEC4.1 y CCEC4.2.

4. Diseñar y crear aplicaciones y programas informáticos con diversas finalidades para dar respuesta a problemas y situaciones que puedan producirse en el ámbito académico y profesional, estructurando y aplicando los algoritmos necesarios, así como realizando las operaciones de compilación y depuración necesarias, valorando la incidencia de la programación y su impacto en la sociedad actual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022 de 5 de abril: CCL1, CCL3, STEM3, CD3, CD4, CD5 y CE3..

2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (ANEXO)

3 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.

3.1 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 Tecnologías, también se deberán cumplir los siguientes requisitos:

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

3.2 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 ha producido las faltas de asistencia, 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.

3.3 Calificación para los Proyectos de Investigación

A los alumnos que hayan participado en un Proyecto de Investigación, se les podrá sumar 1 punto en la calificación final de la materia, por acuerdo de la comisión evaluadora (Tutor, departamento y/o tribunal) siguiendo siempre los criterios acordados en la CCP.

4 RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

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

Los alumnos que no superen la 1ª y/o 2ª evaluación, realizarán una prueba de recuperación al inicio de la siguiente evaluación, en el formato y modo que determine el departamento. La nota de esta prueba de recuperación será la utilizada para efectuar la media final en el mes de junio.

4.2 Recuperación en junio

En el mes de junio, se realizará una prueba, a la que deberán presentarse los alumnos que no hayan superado las recuperaciones de la 1ª y/o 2ª evaluación. La nota final de junio será la media de las tres evaluaciones, o en su caso, de las recuperaciones.

4.3 Pruebas extraordinarias de junio

Los alumnos/as que no superen la materia en el mes de junio realizarán un examen extraordinario en junio, en el que serán evaluados de los contenidos vistos durante el curso. Esta prueba será consensuada por los miembros del Departamento, y será redactada por el mismo, con la finalidad de que sea igual para todos los alumnos.

4.4 Alumnos con la materia pendiente

No hay alumnos con la materia pendiente. Si durante el curso se incorporase algún alumno con la materia pendiente debería realizar una prueba teórico-práctica en el mes de enero y otra en el mes de mayo, o en caso de incorporarse después de enero una prueba teórico-práctica al final en mayo. Además de estas pruebas se le proporcionarían ejercicios de manera que estos constituirían el 80% de la calificación y la prueba el 20%

5 CONTENIDOS

5.1 Bloques de contenido.

Para 1º Bachillerato ciencias de la computación se organiza en 5 bloques

Bloque A: Ciencias de la computación.	- Los inicios de las ciencias de la computación (Alan Turing, Ada Lovelace, John von Neumann). Teoría de algoritmos. Máquina de
--	---

<p>Evolución histórica.</p>	<p>Turing. Álgebra de Boole.</p> <ul style="list-style-type: none">- Computación y computabilidad. Problemas de decisión y problemas indecibles.- El comienzo de la revolución digital. La era de la información y el internet.- Avances tecnológicos en la computación a lo largo de la historia:<ul style="list-style-type: none">• Las primeras máquinas matemáticas: el ábaco, los logaritmos de Napier, la regla deslizante (William Oughtred, 1621), la rueda de pascal o pascalina (Blaise Pascal, 1642).• La máquina diferencial de Charles Babbage (1822).• La válvula de vacío. El primer ordenador electrónico (ENIAC 1943-1946).• El transistor.• El circuito integrado. El chip.• Los sensores. La robótica.• La inteligencia artificial.- Las tarjetas perforadas. Los lenguajes de programación. La computación gráfica. Los simuladores.- Computación y sociedad. Impacto en el desarrollo social y económico. Beneficios y efectos negativos.
-----------------------------	--

<p>Bloque B Los sistemas informáticos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos de un sistema informático: subsistema físico (hardware), subsistema lógico (software) y el usuario (analistas, programadores, operarios, etc.) - Ordenadores personales, sistemas departamentales y grandes ordenadores. - Estructura del hardware. <ul style="list-style-type: none"> • Arquitectura de Neumann: procesador, memoria, interfaces de entrada y salida, buses. • Dispositivos de cómputo: unidad central de proceso (CPU), memoria (RAM, ROM, caché), bus de datos. • Dispositivos de almacenamiento. • Dispositivos de comunicación. • Dispositivos de entrada. • Dispositivos de salida. - La placa base (mainboard): <ul style="list-style-type: none"> • Conectores de alimentación. • Zócalo de CPU. • Ranuras de RAM. • Chipset: puente norte (interconexiones CPU, RAM, procesador gráfico) y puente sur (interconexiones periféricos y dispositivos de almacenamiento). • Reloj. • Semiconductor complementario de óxido metálico (CMOS), memoria de configuración del equipo. • Firmware: sistema básico de entrada y salida (BIOS), interfaz unificada de firmware extensible (UEFI). • Buses y conectores. Puertos más frecuentes en los equipos. - Subsistemas integrantes de equipos informáticos. Alimentación. Sistemas de protección ante fallos. - Secuencia de arranque de un equipo informático, el gestor de arranque (bootloader). C. Software de sistema y de utilidad. - Software de sistema: sistemas operativos
<p>Bloque C Software de sistema y de utilidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Software de sistema: sistemas operativos, lenguajes de programación. - Sistemas operativos: <ul style="list-style-type: none"> • Funciones del sistema operativo. • Interfaz: de línea de comandos, gráfica de usuario (GUI). • Tipos de sistemas. • Componentes: sistema de archivos, interpretación de comandos, núcleo. - Lenguajes de programación: de bajo y alto nivel. - Tipos de programación: declarativa, imperativa, estructurada, modular, orientada a objetos, orientada a eventos. - Software de utilidad. <ul style="list-style-type: none"> • Software libre y propietario. • Tipos de aplicaciones.

	<ul style="list-style-type: none"> • Instalación y prueba de aplicaciones. • Requerimientos de las aplicaciones.
<p>Bloque D: Elaboración y difusión de la información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Ofimática y documentación electrónica. – Utilización académica y profesional de procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos, presentaciones y organización de proyectos. – Software de comunicación: desde el correo electrónico y los gestores de agenda hasta las redes sociales y los entornos virtuales para la comunicación en tiempo real. – Herramientas de gestión de archivos y almacenamiento en la nube. Contenidos compartidos. - Diseño y edición de páginas web. Aplicaciones y lenguajes. Publicación de páginas web. Estándares de accesibilidad de la información. - La evolución de Internet y su impacto social. • La revolución de la web 1.0, el acceso instantáneo a la información. El nacimiento de la sociedad de la información y la comunicación. • La web 2.0, la interoperabilidad y la creación colaborativa de contenidos, la web social. Usos y riesgos de las redes sociales y sus aplicaciones. • La web 3.0 el internet de las cosas y la incorporación de la inteligencia artificial a la red, el BigData.
<p>Bloque E: Programación</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Elementos de programación. - Conceptos básicos: ingeniería de software, lenguajes de programación, evolución de la programación. – Algoritmos: estáticos, probabilísticos y adaptativos. - Diagramas de flujo: símbolos gráficos, elaboración de diagramas. – Pseudocódigo: instrucciones primitivas, de proceso, de control, compuestas, de descripción. – Resolución de problemas mediante programación. Descomposición de problemas mayores en otros más pequeños. – Estructuras básicas de la programación. Programación estructurada. – Entornos de programación. - Metodología de desarrollo de programas: <ul style="list-style-type: none"> • Sentencias de programación: simples y estructuradas. • Sintaxis y codificación: variables y vectores, expresiones condicionales, selección y bucles, funciones. • Ensamblaje o compilación del programa. • Prueba y depuración del programa.

6 METODOLOGÍA

Según indica la normativa es una materia optativa específicas, con una carga horaria de 4 horas semanales.

La actividad metodológica se basará en las siguientes orientaciones:

- La adquisición de los conocimientos técnicos y científicos necesarios para la comprensión y el desarrollo de la actividad tecnológica.
- La aplicación de los conocimientos adquiridos al análisis de objetos tecnológicos existentes, y a su posible manipulación y transformación.
- La aplicación de esos conocimientos a un proyecto tecnológico como término del proceso de aprendizaje.
- La transmisión de la importancia social y cultural de los objetos tecnológicos desarrollados por el ser humano y las consecuencias sociales que han supuesto a lo largo de la historia de la humanidad.

6.1 Desarrollo de la materia:

Exposición de contenidos teóricos y de tareas a realizar sobre dichos contenidos. En las plataformas digitales el profesor/a colgará material de ayuda a los contenidos teóricos, para que los alumnos puedan consultarlos cuando sea necesario.

Material de ayuda que puede elaborar el profesor: videotutoriales, presentaciones teóricas, esquemas, podcast o grabaciones de contenidos teóricos.

Las tareas se subirán al AV o a Classroom (cualquiera de las plataformas digitales utilizadas en esta materia). Si se realizan tareas sobre papel (se indicará cuáles son), se podrán escanear y se subirán también al AV, o se entregará en mano al profesor o profesora.

6.2 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
- Cuaderno del profesor de Raíces (recogerá aspectos de actitud y consecución de contenidos)
- Seguimiento de alumnos repetidores.

7 ANEXO I CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 1ºBTO. TABLA DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

UD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES	COMPETENCIA ESPECÍFICA	SITUACIONES DE APRENDIZAJE/ACTIVIDADES	INSTRUMENTO EVALUADOR /CRITERIO DE CALIFICACIÓN	
	1ª evaluación	DESCRIPTORES OPERATIVOS			
UNIDAD 1 Ciencia de la computación. Evolución histórica Bloque A	1.1 Conocer la evolución histórica de los avances tecnológicos, así como los principios físicos y técnicos de su funcionamiento, para analizar la revolución digital y el desarrollo de las ciencias de la computación, así como los impactos que en cada caso han originado en la sociedad.	Competencia 1 Descriptores CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1 y CE1.	Situación de aprendizaje Conocer la evolución histórica de la informática Actividades – Línea de tiempo sobre la evolución histórica	--Cuestionarios y pruebas digitales o/y examen escrito de la evaluación. (la nota mínima debe ser superior a 3.5 en dicha prueba)	30%
				Realización de tareas prácticas en la plataforma virtual de la materia o en el taller.	60%

<p>UNIDAD 2 Los sistemas informáticos Bloque B</p>	<p>1.2 Identificar los subsistemas y elementos de un sistema informático, valorando la influencia de los avances tecnológicos en los cambios que se implementan en estos sistemas.</p> <p>1.3 Reconocer la arquitectura los sistemas informáticos, analizando los cambios que se han ido produciendo en su estructura en la historia reciente y han facilitado el desarrollo tecnológico.</p> <p>2.1 Identificar y conocer las características de cada componente de un sistema informático, así como las conexiones entre ellos, valorando las funciones que realizan en el conjunto de sistemas informáticos, analizando los cambios que se han ido produciendo en su estructura en la historia reciente y han facilitado el desarrollo tecnológico. Competencia específica</p>	<p>Competencia 1</p> <p>Descriptor CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1 y CE1</p> <p>Competencia 2</p> <p>Descriptor CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1 y CE1.,</p>	<p>Situación de aprendizaje</p> <p>Conocer los componentes físicos de un sistema informático</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza conversiones entre sistemas de numeración binario hexadecimal y decimal - Realizar un presupuesto de un ordenador - Desmonta un equipo e identifica sus partes - Realiza montaje de un ordenador con un simulador - Realizar ejercicios de reconocimiento de los componentes del ordenador 	<p>Nota de clase:</p> <p>Entrega puntual de tareas en modo y forma, y observación de la participación, implicación y trabajo diario</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 3 Sistemas operativos Bloque C</p>	<p>1.2 Identificar los subsistemas y elementos de un sistema informático, valorando la influencia de los avances tecnológicos en los cambios que se implementan en estos sistemas.</p> <p>2.1 Identificar y conocer las características de cada componente de un sistema informático, así como las conexiones entre ellos, valorando las funciones que realizan en el conjunto del sistema</p>	<p>Competencia 1</p> <p>Descriptor CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1 y CE1</p> <p>Competencia 2</p> <p>Descriptor CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1 y CE1</p>	<p>Situación de aprendizaje</p> <p>Conocer los sistemas operativos que utiliza</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza ejercicios de reconocimiento de las características de los sistemas operativos Wndows 10, Windows 11 y MAX 11 - Ejercicios sobre la utilización del escritorio de Windows 10, Windows 11 y MAX 11 		

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES 2ª evaluación	COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE/ACTIVIDADES	INSTRUMENTO EVALUADOR /CRITERIO DE CALIFICACIÓN	
UNIDAD 4 Procesador de texto Bloque D	3.1 Manejar de forma adecuada las herramientas de ofimática para la elaboración de documentación y el tratamiento de la información, incorporando estas herramientas como un elemento instrumental en su vida académica. 3.2 Conocer las funciones avanzadas de la ofimática y las herramientas de gestión de proyectos, utilizando estas aplicaciones en situaciones prácticas de su vida académica. 3.3 Elaborar y difundir contenidos e información contrastada en Internet, desarrollando proyectos para la elaboración de contenidos web en equipos de trabajo, utilizando las herramientas y aplicaciones ofimáticas más adecuadas para la gestión de las tareas en cada caso.	Competencia 3 Descriptores: CCL1, CCL3, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CCEC4.1 y CCEC4.2.	Situación de aprendizaje Conocer en profundidad el manejo de los procesadores de texto Actividades Crear un documento completo con portada, tabla de contenido, encabezados y pie de página, tablas imágenes, vínculos, formas, documentos. en el documento se utilizarán la fuentes adecuadas que se indiquen, el interlineado, la sangría, notas al pie	Cuestionarios y pruebas digitales y/o examen escrito en papel de la evaluación. (la nota mínima debe ser superior a 3.5 en dicha prueba	30%
				-Realización de tareas prácticas en la plataforma virtual de la materia y en el taller. -)	60%

<p>UNIDAD 5 Presentaciones Bloques D</p>	<p>3.1 Manejar de forma adecuada las herramientas de ofimática para la elaboración de documentación y el tratamiento de la información, incorporando estas herramientas como un elemento instrumental en su vida académica.</p> <p>3.2 Conocer las funciones avanzadas de la ofimática y las herramientas de gestión de proyectos, utilizando estas aplicaciones en situaciones prácticas de su vida académica.</p> <p>3.3 Elaborar y difundir contenidos e información contrastada en Internet, desarrollando proyectos para la elaboración de contenidos web en equipos de trabajo, utilizando las herramientas y aplicaciones ofimáticas más adecuadas para la gestión de las tareas en cada caso.</p>	<p>Competencia 3</p> <p>Descriptor:</p> <p>CCL1, CCL3, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CCEC4.1 y CCEC4.2</p>	<p>Situación de aprendizaje</p> <p>Conocer el uso de distintos programas para realizar presentaciones</p> <p>Actividades</p> <p>Creación de presentación en PowerPoint</p> <p>Presentación en Impress</p> <p>Presentación en Canva</p> <p>Presentación con Powtown</p>	<p>Nota de clase:</p> <p>Entrega puntual de tareas en modo y forma, y 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 6: Hojas de cálculo Bloques D</p>	<p>3.1 Manejar de forma adecuada las herramientas de ofimática para la elaboración de documentación y el tratamiento de la información, incorporando estas herramientas como un elemento instrumental en su vida académica.</p> <p>3.2 Conocer las funciones avanzadas de la ofimática y las herramientas de gestión de proyectos, utilizando estas aplicaciones en situaciones prácticas de su vida académica.</p> <p>3.3 Elaborar y difundir contenidos e información</p>	<p>Competencia 3</p> <p>Descriptor:</p> <p>CCL1, CCL3, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CCEC4.1 y CCEC4.2</p>	<p>Situación de aprendizaje</p> <p>Conocer el uso de las Hojas de cálculo</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar la función de relleno en los ejercicios • Aplica borde y sombreado en los ejercicios; • Utilizar la hoja de cálculo como calculadora 		

	<p>contrastada en Internet, desarrollando proyectos para la elaboración de contenidos web en equipos de trabajo, utilizando las herramientas y aplicaciones ofimáticas más adecuadas para la gestión de las tareas en cada caso</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Combina celdas en los ejercicios • Utiliza referencias relativas y absolutas • Pone nombre en las hojas de cálculo • Utiliza las funciones, SUMA, PRODUCTO; MAX; MIN; PROMEDIO; CONTAR, CONTAR.SI; CONTAR.BLANCO; BUSCAR V; CONCATENAR • Utiliza funciones anidadas • Aplicar el formato condicional en un ejercicio • Utiliza la hoja de cálculo para un presupuesto • Realizar gráficos de columnas, barras, circular, mapa; combinados • Realiza macros 		
--	---	--	--	--	--

<p>UNIDAD 7: Base de datos Bloques D</p>	<p>3.1 Manejar de forma adecuada las herramientas de ofimática para la elaboración de documentación y el tratamiento de la información, incorporando estas herramientas como un elemento instrumental en su vida académica.</p> <p>3.2 Conocer las funciones avanzadas de la ofimática y las herramientas de gestión de proyectos, utilizando estas aplicaciones en situaciones prácticas de su vida académica.</p> <p>3.3 Elaborar y difundir contenidos e información contrastada en Internet, desarrollando proyectos para la elaboración de contenidos web en equipos de trabajo, utilizando las herramientas y aplicaciones ofimáticas más adecuadas para la gestión de las tareas en cada caso.</p>	<p>Competencia 3</p> <p>Descriptores:</p> <p>CCL1, CCL3, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CCEC4.1 y CCEC4.2</p>	<p>Situación de aprendizaje</p> <p>Conocer el uso de las presentaciones</p> <p>Actividades</p> <p>Crear una base de datos</p> <p>Con informes, formulario consultas, tablas relacionales</p>		
--	---	--	--	--	--

UD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR UNIDADES 3ª evaluación	COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO EVALUADOR /CRITERIO DE CALIFICACIÓN	
UNIDAD 8 Creación de páginas web	3.3 Elaborar y difundir contenidos e información contrastada en Internet, desarrollando proyectos para la elaboración de contenidos web en equipos de trabajo, utilizando las herramientas y aplicaciones ofimáticas más adecuadas para la gestión de las tareas en cada caso.	Competencia 3 Descriptores: CCL1, CCL3, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CCEC4.1 y CCEC4.2.	Situación de aprendizaje Conocer los lenguajes necesarios para crear una página web Actividades Creación de una página web con texto, imágenes, barra de navegación, videos, tablas	-Cuestionarios y pruebas digitales y/o examen de la evaluación. (la nota mínima debe ser superior a 3.5 en dicha prueba)	30%
UNIDAD 9 Historia de Internet Bloques D	3.3 Elaborar y difundir contenidos e información contrastada en Internet, desarrollando proyectos para la elaboración de contenidos web en equipos de trabajo, utilizando las herramientas y aplicaciones ofimáticas más adecuadas para la gestión de las tareas en cada caso.	Competencia 3 Descriptores: CCL1, CCL3, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CCEC4.1 y CCEC4.2.	Situación de aprendizaje Estudiar la evolución histórica de Internet Actividades - Realiza una presentación con la historia de Internet - Realiza un Padlet con las redes sociales - Limpia el historial y las cookies de su navegador - Realiza búsquedas avanzadas en Google - Utiliza la nube de educamadrid Comparti2 para compartir archivos de gran tamaño	-Realización de tareas prácticas en la plataforma virtual de la materia, y en el taller	60%

<p>UNIDAD 10: Programación Bloques E</p>	<p>4.1 Detectar problemas y situaciones en las que puedan aplicarse algoritmos para su resolución, valorando el papel del pensamiento computacional y la programación para su resolución. 4.2 Diseñar la estructura de un programa informático basándose en los fundamentos de la programación, seleccionando el lenguaje más idóneo para materializarlo.</p> <p>4.3 Conocer las principales sentencias e instrucciones de uno o varios lenguajes de programación, considerando la importancia de la corrección en la sintaxis para su depuración y compilación</p>	<p>Competencia 4 Descriptores CCL1, CCL3, STEM3, CD3, CD4, CD5 y CE3</p>	<p>Situación de aprendizaje Conocer lenguajes de programación y sus aplicaciones</p> <p>Actividades Realiza programa con Scratch, App Inventor; Processing; Python</p>	<p>Nota de clase: 10</p> <p>Entrega puntual de tareas en modo y forma, y 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>
---	---	--	--	--	-----------