



Primera evaluación

CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
Bloque A. Pensamiento computacional	<ul style="list-style-type: none">– 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– 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.
Bloque B. Programación.	<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.



Segunda evaluación

CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
Bloque B. Programación.	<p>— Programación por bloques de aplicaciones para dispositivos móviles:</p> <ul style="list-style-type: none">• Programación orientada a eventos.• Diseño de la interfaz de usuario.• Uso de sensores de los dispositivos móviles.
Bloque C. Computadores.	<p>— Hardware de sistemas informáticos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Componentes (procesador, memoria, unidades de almacenamiento, periféricos).• Conexiones entre ellos y flujo de la información. <p>— Software de sistemas informáticos: sistemas operativos, software de utilidad.</p> <p>— Organización de la información en el almacenamiento secundario. Operaciones básicas con archivos y carpetas.</p>

Tercera evaluación

CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
Bloque C. Computadores.	<p>— La imagen digital:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tipos de imágenes.• El píxel.• Propiedades de la imagen: resolución, dimensión, profundidad y modo de color.• Formatos de imagen.



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
------------------------	---

EVALUACIÓN

La evaluación del alumnado será global, continua y formativa, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje. En el contexto de este proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas deberán adoptarse tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.

Los criterios de evaluación en el documento se han establecidos por competencias específicas, describiendo primero la competencia y posteriormente los criterios evaluables.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Entender y utilizar algoritmos que lleven a la resolución de problemas concretos, aplicando los principios del pensamiento computacional y el razonamiento lógico.	1.1 Comprender qué es un algoritmo, hacer uso de ellos para la resolución de problemas simples y representarlos mediante diagramas de flujo. 1.2 Utilizar el razonamiento lógico para explicar cómo funcionan algunos algoritmos básicos y también para detectar y corregir errores en ellos. 1.3 Usar secuencias, selecciones y repeticiones en algoritmos que lleven a la resolución de problemas.
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.	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. 2.2 Usar las secuencias, la selección y la repetición en programas, trabajando con objetos, variables, y diversas formas de entrada y salida. 2.3 Coordinar la ejecución de tareas diferentes en un programa mediante eventos y mensajes a objetos. 2.5 Integrar gráficos, sonidos y otros elementos multimedia en los programas.



<p>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.</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>3.5 Conocer diferentes tipos de software para la realización de tareas tales como el tratamiento de imágenes, ofimáticas, entretenimiento y comunicaciones.</p>
<p>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.</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>

RECUPERACIÓN DE MATERIAS Y EVALUACIONES PENDIENTES

Las pautas están recogidas en el R9RecupEval23-24.



UNIDAD 1: Pensamiento computacional

Nº unidad	1	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	1º ESO	1º ciclo ESO	SEPTIEMBRE-11 OCTUBRE	8

JUSTIFICACIÓN

El pensamiento computacional implica el uso de unas determinadas técnicas y formas de analizar, organizar y relacionar ideas a la hora de resolver problemas que pueden ser extrapoladas a otros ámbitos de la vida y disciplinas. Asimismo, la contribución de esta materia con la competencia digital y su enfoque eminentemente práctico fomenta la creatividad, la autonomía y el emprendimiento.

Por otro lado, la omnipresencia de los sistemas informáticos y las redes de computadores requieren, de la misma manera que se ha planteado antes, de unos conocimientos y destrezas que permitan a los alumnos dar el salto de usuarios a conocedores de estas tecnologías que les garanticen un uso seguro y autónomo de las mismas.

Contenidos. Bloque)1.- Pensamiento computacional

Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento computacional: • Concepto y fundamentos. • Técnicas de resolución de problemas: descomposición de problemas complejos en otros más pequeños, identificación de patrones repetitivos y secuenciación de operaciones. • Técnicas claves en la resolución 	x	Competencia en comunicación lingüística
		Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
		Competencia ciudadana
	x	Competencia emprendedora
	Competencia en conciencia y expresión culturales	

Metodología	Transversalidad	Recursos
<p>El carácter eminentemente práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo, esta material requiere metodologías específicas que fomenten, la resolución de problemas basada en la superación de retos, que favorezcan la investigación, reflexión, toma de decisiones, creatividad, emprendimiento y autonomía. A su vez, se planteará el trabajo en equipo favoreciendo el intercambio</p>	<p>Comprensión lectora, expresión oral y escrita. Educación para la salud Respeto, trabajo en equipo, rechazo a la discriminación .</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Site de la unidad. - Plataforma Ramatics. - Cuaderno de evidencias
	<p>Atención a la diversidad</p> <p>Los alumnos tienen en todo momento el uso de la plataforma. Los ejercicios de pensamiento computacional, ordenar tareas y actividades desenchufadas, están divididos en tres niveles. Todos los alumnos tienen que alcanzar el nivel 1</p>	<p>Espacios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula. - Aula de informática.



de ideas y conocimientos que enriquezcan el aprendizaje.

Evaluación			
Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prueba diagnóstica inicial	C1	Calificación	0
Prueba diagnóstica	C1	Calificación	5
Teoría pensamiento computacional	C1	Lista de Cotejo	10
Ejercicios de teoría computacional	C1	Calificación	5
Ejercicios de ordenar tareas 1,2,3	C1	Lista de Cotejo	10
Actividades desenchufadas. Hoja de progreso	C1	Lista de Cotejo	5
Actividades desenchufadas. Video instrucciones precisas para hacer un sandwich	C1	Rúbrica	5
Proyecto video: Receta y plano de metro	C1	Lista de Cotejo	40
Situaciones de aprendizaje 1: Plano de metro de Madrid	C1	Rúbrica	10
Situaciones de aprendizaje: Crea tu propia historia.	C1	Rúbrica	10



UNIDAD 2: Algoritmos

Nº unidad	2	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	1º ESO	1º ciclo ESO	16 octubre- 10 noviembre	8 sesiones

JUSTIFICACIÓN

La importancia de esta unidad es la de hacer referencia al uso del pensamiento computacional en la resolución de problemas concretos. Para ello se realiza una serie de pasos: la aplicación de sus principios, partir del análisis del problema, el diseño de un algoritmo que lo resuelva y su implementación posterior mediante un programa informático.

Con el estudio de algoritmos, su representación, su modificación y adecuación a la resolución de problemas tipo, el alumno conseguirá un razonamiento lógico, y con el uso de técnicas simples podrá resolver problemas como los relacionados con la búsqueda y la ordenación de elementos.

Contenidos. Bloque A Algoritmos

Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> • Algoritmos: Definición y ejemplos sencillos. • Análisis de problemas simples y diseño de algoritmos para su resolución. • Representación de algoritmos mediante diagramas de flujo: Condicionales <ul style="list-style-type: none"> ○ Bucles ○ Bucles y condicionales • Detección y corrección de errores en algoritmos haciendo uso del razonamiento lógico. 	x	Competencia en comunicación lingüística
		Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
	x	Competencia ciudadana
	x	Competencia emprendedora
		Competencia en conciencia y expresión culturales

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Explicaciones didácticas con elaboración de ejercicios según la plataforma de Ramatics - Trabajo por parejas. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Comprensión lectora, expresión oral y escrita. ○ Educación para la salud ○ Respeto, trabajo en equipo, rechazo a la discriminación ○ Departamento de Plástica 	<ul style="list-style-type: none"> - Site de la unidad. - App.diagrms.net
	<p>Atención a la diversidad</p> <p>Los alumnos tienen en todo momento el uso de la plataforma. Todos los ejercicios están divididos en tres niveles. Todos los alumnos tienen que alcanzar el nivel 1</p>	<p>Espacios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula

Evaluación



Actividades / Productos	CC. Especificas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prueba diagnóstica inicial	C1	Calificación	0
Prueba diagnóstica	C1	Calificación	5
Ejercicios de teoría de algoritmos y reconocimiento de patrones	C1	Lista de Cotejo	15
Ejercicios de condicionales 1,2	C1	Lista de Cotejo	10
Entrega Diagramas de flujo de la calculadora en formato imagen	C1	Rúbrica	25
Actividades Patrones y bucles	C1	Rúbrica	25
Ejercicios de condicionales y bucles. Entrega.	C1	Lista de Cotejo	10
Situaciones de aprendizaje Fotografía con diagrama	C1	Rúbrica	10



UNIDAD 3: Programación por bloques

Nº unidad	3	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	1º ESO	1º ciclo ESO	13 noviembre-22 Diciembre	12 sesiones

JUSTIFICACIÓN

Esta competencia específica hace referencia a la programación de todo tipo de aplicaciones informáticas para ordenadores, dispositivos móviles y otros objetos o máquinas mediante tarjetas programables, incluidos robots.

Para ello, esta competencia requiere del conocimiento de distintos lenguajes de programación, empezando por los gráficos (con bloques) y continuando por los textuales, recorriendo los distintos hitos del aprendizaje de la programación que permitan desarrollar la autonomía del alumno a la hora de enfrentarse al desarrollo de pequeños programas para la resolución de problemas cada vez más complejos

Contenidos. Bloque B.- Programación

Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> Conociendo entorno Scratch Programación por bloques <ul style="list-style-type: none"> Animaciones: Elementos Historias Presentaciones Videojuegos 	x	Competencia en comunicación lingüística
	x	Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
	x	Competencia ciudadana
	x	Competencia emprendedora
		Competencia en conciencia y expresión culturales

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> Explicaciones didácticas con elaboración de ejercicios. Trabajo por parejas. 	Al trabajar en Scratch algunos alumnos utilizan las instrucciones en inglés, dando total libertad en su uso	<ul style="list-style-type: none"> Site de la asignatura Plataforma https://scratch.mit.edu/
	Atención a la diversidad Los alumnos tienen en todo momento el uso de la plataforma. Los talleres y retos deberán elegir dos de cada uno de los apartados. Las situaciones de aprendizaje seguirán las pautas de las rúbricas correspondientes.	Espacios <ul style="list-style-type: none"> Aulas multi-usos Aula.

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prueba diagnóstica inicial	C2	Calificación	0



Prueba diagnóstica	C2	Calificación	5
Ejercicios de animación: talleres y retos (total 8)	C2	Lista de Cotejo	10
Proyecto de animación	C2	Rúbric	10
Ejercicios de historias: talleres y retos (total 8)	C2	Rúbrica	10
Proyecto de historias	C2	Rúbrica	15
Ejercicios de presentación: talleres y retos (total 8)	C2	Lista de Cotejo	10
Ejercicios de videojuegos: (total 5)	C2	Rúbrica	15
Crear su propio videojuego	C2	Rúbrica	15
Situaciones de apredizaje SITUACIÓN 1 - APRENDER LAS 4 ERRES: SITUACIÓN 2 - ENSEÑA CONDUCTAS DE AHORRO Y CONSUMO RESPONSABLE DE LA ENERGÍA	C2	Rúbrica	10



UNIDAD 4: Programación de aplicaciones para dispositivos móviles

Nº unidad	4	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	1º ESO	1º ciclo ESO	ENERO-21 FEBRERO	14 sesiones

JUSTIFICACIÓN

La creación de aplicaciones móviles con App Inventor en los alumnos no solo contribuye al desarrollo de habilidades tecnológicas y de programación, sino que también promueve la creatividad, el trabajo en equipo, el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Además, es una forma práctica y motivadora de aplicar conocimientos adquiridos en otras asignaturas y de fomentar el espíritu emprendedor e innovador desde edades tempranas.

Contenidos. Bloque B.- Programación

Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a APPINVENTOR: Entorno, emulados • Fases de realización de aplicaciones: Diseño del prototipo • Elaboración de programas 	X	Competencia en comunicación lingüística
	X	Competencia plurilingüe
	X	Competencia STEM
	X	Competencia digital
	X	Competencia personal, social y de aprender a aprender
	X	Competencia ciudadana
	X	Competencia emprendedora
	X	Competencia en conciencia y expresión culturales

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Explicaciones didácticas con elaboración de ejercicios con videos - Trabajo por parejas. 	Departamento de lengua, inglés	<ul style="list-style-type: none"> - Site de la unidad. Site de la asignatura - Plataforma Ramatics - https://appinventor.mit.edu/
	Atención a la diversidad	Espacios
	De los distintos proyectos deberán realizar la mitad del contenido del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Aula.

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prueba diagnóstica inicial	C2	Calificación	0
Prueba diagnóstica	C2	Calificación	5
Proyecto: "hola mundo"	C2	Rúbrica	5
Proyecto "sonidos de animales"	C2	Rúbrica	10



Proyecto “calculadora”	C2	Rúbrica	10
Proyecto “cuenta regresiva”	C2	Rúbrica	10
Proyecto “reproductor de música”	C2	Rúbrica	15
Proyecto “pasar de texto a voz”	C2	Rúbrica	15
Proyecto “traductor”	C2	Rúbrica	15
Situaciones de aprendizaje: 1. Relacionar capitales con sus países/partes de una célula/tipos de palabra 2. Diseñar y programar una aplicación que sea de utilidad para la vida diaria, integrando la mayor parte de elementos vistos en el tema.	C2	Rúbrica	15



UNIDAD 5: Hardware y software de sistemas informáticos

Nº unidad	5	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	1º ESO	1º ciclo ESO	26 febrero-15 marzo	6 sesiones

JUSTIFICACIÓN

Conocer las funciones y características de los distintos componentes, tanto hardware como software, de un sistema informático, va a permitir al alumno, tras evaluar las necesidades para una tarea concreta, elegir la opción más apropiada de los mismos, en base a factores de idoneidad y de un uso proporcionado de recursos.

Contenidos. Bloque C Computadoras

Contribución a las CC. CLAVE

<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. • Organización de la información en el almacenamiento secundario. Operaciones básicas con archivos y carpetas 	x	Competencia en comunicación lingüística
	x	Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
	x	Competencia ciudadana
	x	Competencia emprendedora
		Competencia en conciencia y expresión culturales

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Explicaciones didácticas con elaboración de ejercicios. - Trabajo por parejas. 	Departamento de lengua e inglés	<ul style="list-style-type: none"> - Site de la asignatura - Plataforma Ramatics
	Atención a la diversidad	Espacios
	Ejercicios teoría Hardware y Software sólo el nivel 1	<ul style="list-style-type: none"> - Aula

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prueba diagnóstica inicial	C3, C4	Calificación	0
Prueba diagnóstica	C3, C4	Calificación	5
Ejercicios teoría Hardware y Software (1.2.3)	C3, C4	Calificación	25
Proyectos: Plantilla	C3, C4	Lista de Cotejo	25



Proyecto crear un QRONLINE	C3, C4	Lista de Cotejo	20
SITUACIÓN 1 - Investigar y crear dos documentos para propuesta de compra de dos ordenadores 1. Ordenador de usuario básico y otro para un usuario avanzado. SITUACIÓN 2: Realizar un video a modo de programa de TV temático sobre el Hardware y el software	C3, C4	Rúbrica	25



UNIDAD 6: Imagen digital

Nº unidad	6	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	1º ESO	1º ciclo ESO	18 Marzo -19 abril	7 sesiones

JUSTIFICACIÓN

Es importante dar un tema acerca de la imagen digital a los alumnos de 1º de ESO, ya que les permite desarrollar habilidades visuales y digitales fundamentales para comunicarse en el mundo actual. Aprender sobre imágenes digitales fomenta la alfabetización digital, el uso responsable de la tecnología y el desarrollo de habilidades creativas. Además, les ayuda a entender y analizar el entorno digital en el que viven, preparándolos para ser consumidores críticos de información en línea. La formación temprana en este tema sienta las bases para futuras habilidades profesionales y potencia su capacidad para interactuar con dispositivos y software digitales.

Contenidos. Bloque C: Computadores

Contribución a las CC. CLAVE

La imagen digital: Representación de datos Tipos de imágenes Propiedades de la imagen digital Formatos de la imagen Relación de aspecto	x	Competencia en comunicación lingüística
		Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
	x	Competencia ciudadana
	x	Competencia emprendedora
	x	Competencia en conciencia y expresión culturales

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> – Explicaciones didácticas con elaboración de ejercicios. – Trabajo por parejas. – Trabajo en grupo. 	Departamento de Experimentales y Plástica	<ul style="list-style-type: none"> - Site de la unidad. - Plataforma Ramtics - http://www.gimp.org.es/
	Atención a la diversidad	Espacios
	Creación de prototipos atendiendo a su dificultad.	<ul style="list-style-type: none"> - Aula. - Aula de Tecnología.

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prueba diagnóstica inicial	C4	Calificación	0
Prueba diagnóstica	C4	Calificación	5
Proyecto: Composición creativa	C4	Calificación	10
Proyecto: Efecto photosplash	C4	Lista de Cotejo	10



Proyecto: Clonado de elementos	C4	Lista de Cotejo	10
Proyecto Efecto humo	C4	Lista de Cotejo	15
Proyecto: Efecto desintegración	C4	Lista de Cotejo	15
Proyecto: Efecto lápiz, neón	C4	Lista de Cotejo	15
Situación de aprendizaje 1. Investigar los distintos componentes de un cartel de cine y crear uno. 2. Investigar y sensibilice sobre la accesibilidad visual en el uso de las tecnologías	C4	Rúbrica	20



UNIDAD 7: Redes de computadores e internet

Nº unidad	7	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	1º ESO	1º ciclo ESO	22 abril al 17 mayo	6 sesiones

JUSTIFICACIÓN

Esta competencia hace referencia a la conexión de sistemas informáticos a diferentes redes de computadores con el objetivo de intercambiar información, compartir recursos y obtener servicios de manera segura. En el mundo actual, repleto de redes y de tecnologías relacionadas con ellas, se hace necesario un conocimiento de cómo funciona una red y de cómo se conectan nuestros dispositivos, con los riesgos que esto supone debido a las vulnerabilidades y riesgos que presentan, valorando la importancia creciente de la ciberseguridad en nuestras vidas.

Prestando especial atención a los protocolos básicos para la transmisión de información, permitiendo al alumno conocer su funcionamiento para solucionar los problemas básicos en la conexión y el uso de redes.

Contenidos. Bloque D.Redes	Contribución a las CC. CLAVE	
<ul style="list-style-type: none"> ● Redes informáticas ● Recursos que se comparten en las redes ● Ventajas de las redes de ordenadores ● Tipos de conexión ● Tipos de redes según su nivel de acceso o privacidad ● Tipos de redes según su nivel su tamaño o alcance ● Topologías de una red de dispositivos ● Conexiones a redes: cableadas, inalámbricas y móvil ● Elementos y componentes hardware ● Elementos y componentes software ● Internet. Estructura, componentes y funcionalidad 	x	Competencia en comunicación lingüística
		Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
	x	Competencia ciudadana
	x	Competencia emprendedora
	x	Competencia en conciencia y expresión culturales

Metodología	Transversalidad	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> – Explicaciones didácticas con elaboración de ejercicios. – Trabajo por parejas. – Trabajo en grupo. 	Departamento de lengua e inglés	<ul style="list-style-type: none"> - Site de la asignatura - Plataforma Ramatics
	Atención a la diversidad	Espacios
	Creación de proyectos atendiendo a su dificultad	<ul style="list-style-type: none"> - Aula. - Aula de Tecnología.



Evaluación			
Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prueba diagnóstica inicial	C4	Calificación	0
Prueba diagnóstica	C4	Calificación	5
Ejercicios teoría (1.2.3)	C4	Calificación	25
Proyectos (1.2.3.4)	C4	Lista de Cotejo	25
Proyecto Redes	C4	Lista de Cotejo	25
Situación de aprendizaje: SITUACIÓN 1: Diseño y documentación e una red local de un hogar con varios ordenadores, teléfonos móviles, disco duro compartido)	C4	Rúbrica	20



UNIDAD 8: Uso seguro y responsable de internet

Nº unidad	8	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	1º ESO	1º ciclo ESO	20 mayo a fin curso	8 sesiones

JUSTIFICACIÓN

A esta edad, los estudiantes están comenzando a explorar el mundo digital y necesitan conciencia sobre los peligros y riesgos en línea. Aprender sobre seguridad digital les ayuda a proteger su privacidad, prevenir el ciberacoso y evitar compartir información personal de forma imprudente. Además, fomenta el respeto en línea, el buen comportamiento y la empatía hacia otros. Adquirir estas habilidades desde una edad temprana es crucial para que los alumnos se conviertan en ciudadanos digitales responsables y puedan aprovechar de manera segura y positiva las oportunidades que ofrece Internet.

Contenidos. Bloque D.Redes

Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> ● Definición de seguridad informática ● Principios que se basa la seguridad informática <ul style="list-style-type: none"> ○ Disponibilidad ○ Integridad ○ Fiabilidad ○ Confidencialidad ○ No repudio 	x	Competencia en comunicación lingüística
		Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
	x	Competencia ciudadana
	x	Competencia emprendedora
	x	Competencia en conciencia y expresión culturales

Metodología	Transversalidad	Recursos
Explicaciones didácticas con elaboración de ejercicios. - Trabajo por parejas. - Trabajo en grupo.	Departamento de lengua: Normativa presentación de trabajos	- Site de la unidad. - Cuadernillo INCIBE
	Atención a la diversidad Creación de prototipos atendiendo a su dificultad	Espacios - Aula. - Aula de Tecnología.

Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prueba diagnóstica inicial	C4	Calificación	0
Prueba diagnóstica	C4	Calificación	5
Ejercicios de ordenar tareas 1,2,3	C4	Lista de Cotejo	25
Proyecto Realización de un cartel	C4	Lista de Cotejo	30



COLEGIO NTRA. SRA. DEL RECUERDO
JEFATURA DE ESTUDIOS
PROYECTO CURRICULAR DE CENTRO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2023-24

CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 1º ESO

<p>Situaciones de aprendizaje: Realizar un podcast acerca de los puntos tratados en el tema tales como: privacidad en las redes , acoso, sistemas de protección, etc</p>	<p>C4</p>	<p>Rúbrica</p>	<p>40</p>
--	------------------	-----------------------	-----------