



### Primera evaluación

CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
<b>Bloque A. Pensamiento computacional</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Algoritmos de ordenación y de búsqueda.</li><li>– Elección entre algoritmos alternativos para la resolución de un mismo problema.</li><li>– Lógica booleana: puertas lógicas AND, OR y NOT, circuitos lógicos simples, tablas de verificación de operadores lógicos en tablas de verdad para la resolución de problemas.</li><li>– Representación binaria de datos de todo tipo: numéricos, texto, sonido e imágenes. Conversión entre binario, decimal y hexadecimal. Tabla ASCII de caracteres.</li><li>– Introducción a la Inteligencia Artificial: concepto de IA; diferencias entre IA, Machine Learning y Deep Learning; ejemplos de IA en actividades cotidianas.</li></ul>
<b>Bloque B. Programación.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Lenguajes de programación de alto y de bajo nivel. Código máquina y compiladores: definición y fundamentos.</li><li>– Lenguajes de programación textuales. Estructura, tipos y estructuras de datos (enteros, booleanos, reales, carácter, cadenas, arrays, listas), sintaxis.</li><li>– Resolución de problemas haciendo uso de un lenguaje de programación textual.</li><li>– Documentación de programas: importancia para la depuración y corrección de errores.</li><li>– Programación modular y reusabilidad de procedimientos o funciones. Programación de subrutinas.</li><li>– Computación física: sensores, actuadores y microcontroladores. Uso de tarjetas programables para el control de proyectos sencillos.</li><li>– Programación de robots para tareas básicas como desplazamientos, detección de obstáculos, seguimiento de líneas o resolución de laberintos.</li></ul>



### Segunda evaluación

CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
<b>Bloque C. Computadores.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Hardware: arquitectura de computadoras, modelo de Von Neumann.</li><li>– Almacenamiento de la información en los sistemas informáticos y en la nube.</li><li>– Cálculo de capacidades de almacenamiento para distintos tipos de información.</li></ul>

### Tercera evaluación

CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
<b>Bloque D. Redes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Protocolos de redes: Ethernet, TCP (Transmission Control Protocol), IP.</li><li>– Ciberseguridad:<ul style="list-style-type: none"><li>Seguridad en internet.</li><li>Tipos de ataques.</li><li>Identificación de vulnerabilidades y amenazas.</li><li>Software para la protección frente a ciberataques.</li></ul></li></ul>



## 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 Entender el funcionamiento de algoritmos sencillos para la búsqueda y ordenación de datos. 1.2 Diseñar y representar algoritmos que resuelvan problemas sencillos y que incluyan secuencias, decisiones e iteraciones. 1.3 Entender los fundamentos de la lógica booleana, utilizar tablas de verdad y funciones lógicas con los operadores lógicos AND, OR y NOT para resolver problemas sencillos. 1.4 Implementar funciones lógicas sencillas mediante puertas AND, OR y NOT. 1.5 Ser capaz de transformar números naturales en el sistema decimal a los sistemas de numeración binario y hexadecimal, así como convertirlos de un sistema a otro. 1.6 Conocer cómo cualquier tipo de información puede ser codificada en binario: números, píxeles e imágenes, caracteres de la tabla ASCII (American Standard Code for Information Interchange). 1.7 Reconocer aplicaciones de la Inteligencia Artificial en el día a día, citando ejemplos y valorando, con actitud crítica, las aportaciones y problemas que plantea su presencia creciente.
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 Utilizar un lenguaje de programación textual para resolver problemas variados, haciendo un uso correcto de los tipos de datos y seleccionando las estructuras apropiadas, así como valorando la importancia de documentarlos suficientemente para facilitar la depuración de



	<p>errores y la reusabilidad.</p> <p>2.2 Distinguir la función de cada uno de los elementos de un sistema de control programado (sensores, microcontrolador y actuadores), seleccionando los que resulten más apropiados para proyectos sencillos de computación física.</p> <p>2.3 Programar tarjetas programables para controlar el comportamiento de dispositivos electrónicos y electromecánicos como diodos leds, zumbadores, relés basándose en los datos obtenidos a partir de sensores de todo tipo.</p> <p>2.4 Ser capaz de programar los movimientos de un robot móvil para que se desplace evitando obstáculos o siguiendo una línea.</p>
<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 los elementos del modelo de Von Neumann de una computadora y conocer cómo es tratada la información en él.</p> <p>3.2 Ser capaz de estimar el volumen de datos que ocupan los distintos tipos de archivos, así como la capacidad de almacenamiento de dispositivos como discos duros, pendrives, o los servicios de almacenamiento en la nube.</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 Conocer el significado de dirección IP (Internet Protocol) de una computadora conectada a una red, cuál es su estructura y cómo es asignada; obtener la dirección IP de un dispositivo conectado a una red.</p> <p>4.2 Conocer y entender los peligros a los que están expuestos los sistemas informáticos y la información que procesan y almacenan, haciendo un uso seguro de los mismos y valorando la importancia de la ciberseguridad.</p>

## RECUPERACIÓN DE MATERIAS Y EVALUACIONES PENDIENTES

Las pautas están recogidas en el R9RecupEval23-24



## UNIDAD 1: Algoritmos

Nº unidad	1	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	2º ESO	1º ciclo ESO	Septiembre -Octubre	10 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"> <li>Algoritmos: Definición y ejemplos sencillos.</li> <li>Análisis de problemas simples y diseño de algoritmos para su resolución.</li> <li>Representación de algoritmos mediante diagramas de flujo: Condicionales               <ul style="list-style-type: none"> <li>Bucles</li> <li>Bucles y condicionales</li> </ul> </li> <li>Detección y corrección de errores en algoritmos haciendo uso del razonamiento lógico.</li> </ul>	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"> <li>Explicaciones didácticas con elaboración de ejercicios según la plataforma de Ramatics</li> <li>Trabajo por parejas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprensión lectora, expresión oral y escrita.</li> <li>Educación para la salud</li> <li>Respeto, trabajo en equipo</li> <li>rechazo a la discriminación</li> <li>Departamento de Plástica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Site de la unidad.</li> <li>Plataforma Ramatics</li> <li>App.diagrams.net</li> </ul>
	<p><b>Atención a la diversidad</b></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><b>Espacios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aula</li> </ul>



<b>Evaluación</b>			
<b>Actividades / Productos</b>	<b>CC. Específicas</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>	<b>Porcentaje nota</b>
Prueba diagnóstica inicial	C1	Calificación	0
Prueba diagnóstica	C1	Calificación	20
Ejercicios de teoría de algoritmos y reconocimiento de patrones	C1	Lista de Cotejo	5
Ejercicios de condicionales 1,2	C1	Lista de Cotejo	10
Entrega Diagramas de flujo de la calculadora en formato imagen	C1	Rúbrica	10
Actividades Patrones y bucles	C1	Rúbrica	20
Ejercicios de condicionales y bucles. Entrega.	C1	Lista de Cotejo	15
Situaciones de aprendizaje Fotografía con diagrama	C1	Rúbrica	20



## UNIDAD 2: Lógica booleana

Nº unidad	2	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	2º ESO	1º ciclo ESO	15 octubre -22 Diciembre	14 sesiones

### JUSTIFICACIÓN

La lógica booleana, es la lógica más simple con aplicación a la computación. Representa una introducción a la lógica formal como herramienta para la representación formal de la información y la resolución de problemas. Detrás de la sencillez de los conceptos que utiliza está la potencia del rigor de las matemáticas que caracteriza a la lógica formal desde su comienzo. El tema central de la unidad es la representación y el razonamiento con información que involucra sólo dos valores para todas las variables en juego.

Se presenta también la estructura matemática abstracta que se construye a partir de la lógica booleana y que se conoce con el nombre de álgebra de Boole.

Entre las aplicaciones de esta lógica nos detendremos especialmente en la fundamentación de los circuitos digitales.

### Contenidos. Bloque B.- Programación

### Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Origen y objeto de la lógica booleana</li> <li>● Lenguaje y semántica de la lógica booleana.</li> <li>● Operadores booleanos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Operadores básicos: puertas lógicas AND, OR y NOT</li> <li>○ Tablas de verdad.</li> <li>○ Otros operadores.</li> <li>○ Relaciones entre operadores.</li> </ul> </li> <li>● Definición de álgebra de Boole.</li> <li>● Propiedades de las álgebras de Boole.</li> <li>● Representación binaria de datos de todo tipo: numéricos, texto, sonido e imágenes.</li> <li>● Circuitos lógicos simples.</li> <li>● Representación gráfica de circuitos lógicos.</li> <li>● Conversión entre binario, decimal y hexadecimal. Tabla ASCII de caracteres.</li> <li>● Introducción a la Inteligencia Artificial: concepto de IA; diferencias entre IA, Machine Learning y Deep Learning; ejemplos de IA en actividades cotidianas.</li> </ul>	x	Competencia en comunicación lingüística
	x	Competencia plurilingüe
	x	Competencia STEM
	x	Competencia digital
	x	Competencia personal, social y de aprender a aprender
		Competencia ciudadana
		Competencia emprendedora
	Competencia en conciencia y expresión culturales	



Metodología	Transversalidad	Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicaciones didácticas con elaboración de ejercicios.</li> <li>- Trabajo por parejas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Site de la asignatura</li> <li>- Plataforma Ramatics</li> </ul>	
	<p><b>Atención a la diversidad</b></p> <p>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.</p>	<p><b>Espacios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> <li>- Aula de informática</li> </ul>	
Evaluación			
Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prueba diagnóstica inicial	C2	Calificación	0
Pruebas diagnósticas	C2	Calificación	40
Ejercicios: Ordenar tareas	C2	Lista de Cotejo	10
Ejercicios: Actividades desenchufadas	C2	Lista de Cotejo	10
Proyectos de vídeo	C2	Rúbrica	20
Ejercicios: Situaciones de aprendizaje	C2	Lista de Cotejo	20



## UNIDAD 3: Lenguajes de programación textual

Nº unidad	3	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	2º ESO	1º ciclo ESO	Enero - Febrero	12 sesiones

### JUSTIFICACIÓN

Hasta ahora hemos visto cómo crear algoritmos con frases en nuestro lenguaje, pero como dijimos al principio, el lenguaje que entienden los ordenadores y los robots no es el mismo que el nuestro.

El lenguaje que utilizan los equipos para comunicarse entre sí se denomina **lenguaje máquina**. Este lenguaje consiste en una serie de ceros y unos (datos binarios) que no es comprensible para las personas. Es lo que se denomina **lenguaje de bajo nivel**.

Cuando una persona escribe un programa, lo hace en un **lenguaje de alto nivel**, que es comprensible para la misma, pero que tiene que ser transformado en código máquina para que el ordenador pueda interpretarlo.

El **compilador** o **intérprete** es el encargado de traducir a código máquina las órdenes que escriben las personas.

Dentro de los múltiples lenguajes de alto nivel, podemos centrarnos en estudiar y ampliar algunos de los ya trabajados en cursos anteriores y empezar con otros nuevos: Scratch, Arduino.

### Contenidos. Bloque B. Programación

### Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguajes de programación de alto y de bajo nivel. Código máquina y compiladores: definición y fundamentos.</li> <li>• Lenguajes de programación textuales. Estructura, tipos y estructuras de datos (enteros, booleanos, reales, carácter, cadenas, arrays, listas), sintaxis.</li> <li>• Resolución de problemas haciendo uso de un lenguaje de programación textual.</li> <li>• Documentación de programas: importancia para la depuración y corrección de errores.</li> <li>• Programación modular y reusabilidad de procedimientos o funciones. Programación de subrutinas.</li> </ul>	X	Competencia en comunicación lingüística
	X	Competencia plurilingüe
	X	Competencia STEM
	X	Competencia digital
	X	Competencia personal, social y de aprender a aprender
		Competencia ciudadana
	X	Competencia emprendedora
	X	Competencia en conciencia y expresión culturales

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



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

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2023-24

CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 2º ESO

<b>Evaluación</b>			
<b>Actividades / Productos</b>	<b>CC. Específicas</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>	<b>Porcentaje nota</b>
Prueba diagnóstica inicial	<b>C2</b>	Calificación	0
Pruebas diagnósticas	<b>C2</b>	Calificación	40
Ejercicios: Ordenar tareas	<b>C2</b>	Calificación	10
Ejercicios: Actividades desenchufadas	<b>C2</b>	Lista de Cotejo	10
Proyectos de vídeo	<b>C2</b>	Rúbrica	20
Ejercicios: Situaciones de aprendizaje	<b>C2</b>	Lista de Cotejo	20



## UNIDAD 4: Computación física: sensores, actuadores y microcontroladores

Nº unidad	4	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	2º ESO	1º ciclo ESO	Marzo - Abril	12 sesiones

### JUSTIFICACIÓN

A los dispositivos que pueden medir el entorno los llamamos sensores, a los que pueden actuar sobre el mismo, los denominamos actuadores. La computación física se centra mayormente en la relación entre humanos y en cómo las máquinas pueden intervenir para mejorarla.

### Contenidos. Bloque B. Programación

### Contribución a las CC. CLAVE

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computación física: sensores, actuadores y microcontroladores. Uso de tarjetas programables para el control de proyectos sencillos.</li> <li>• Programación de robots para tareas básicas como desplazamientos, detección de obstáculos, seguimiento de líneas o resolución de laberintos.</li> </ul>	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
Explicaciones didácticas con elaboración de ejercicios. - Trabajo por parejas. - Trabajo en grupo.	Departamento de lengua: Normativa presentación de trabajos	- Site de la unidad. - Plataforma Ramatics
	<b>Atención a la diversidad</b>	<b>Espacios</b>
	Creación de prototipos atendiendo a su dificultad	- Aula. - Aula de Tecnología.

### Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prueba diagnóstica inicial	C2, C3	Calificación	0
Pruebas diagnósticas	C2, C3	Calificación	40
Ejercicios: Ordenar tareas	C2, C3	Calificación	10
Ejercicios: Actividades desenchufadas	C2, C3	Lista de Cotejo	10
Proyectos de vídeo	C2, C3	Rúbrica	20
Ejercicios: Situaciones de aprendizaje	C2, C3	Lista de Cotejo	20



## UNIDAD 5: Hardware y software de sistemas informáticos

Nº unidad	5	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	2º ESO	1º ciclo ESO	Abril - Mayo	8 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"> <li>● Hardware: arquitectura de computadoras, modelo de Von Neumann.</li> <li>● Almacenamiento de la información en los sistemas informáticos y en la nube.</li> <li>● Cálculo de capacidades de almacenamiento para distintos tipos de información.</li> </ul>	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"> <li>- Explicaciones didácticas con elaboración de ejercicios.</li> <li>- Trabajo por parejas.</li> </ul>	Departamento de lengua, inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Site de la asignatura</li> <li>- Plataforma Ramatics</li> </ul>
	<b>Atención a la diversidad</b>	<b>Espacios</b>
	Ejercicios teoría Hardware y Software sólo el nivel 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> </ul>

### Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prueba diagnóstica inicial	C3, C4	Calificación	0
Pruebas diagnósticas	C3, C4	Calificación	40
Ejercicios: Ordenar tareas	C3, C4	Calificación	10
Ejercicios: Actividades desenchufadas	C3, C4	Lista de Cotejo	10
Proyectos de vídeo	C3, C4	Rúbrica	20
Ejercicios: Situaciones de aprendizaje	C3, C4	Lista de Cotejo	20



## UNIDAD 6: Redes: protocolos y ciberseguridad

Nº unidad	6	Área	Curso	Ciclo	Temporalización	Sesiones
		CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	2º ESO	1º ciclo ESO	Mayo - Junio	10 sesiones

### JUSTIFICACIÓN

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"> <li>● Protocolos de redes: Ethernet, TCP (Transmission Control Protocol), IP.</li> <li>● Ciberseguridad:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Seguridad en internet.</li> <li>○ Tipos de ataques.</li> <li>○ Identificación de vulnerabilidades y amenazas.</li> <li>○ Software para la protección frente a ciberataques.</li> </ul> </li> </ul>	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, inglés	- Site de la asignatura - Plataforma Ramatics
	<b>Atención a la diversidad</b>	<b>Espacios</b>
	Creación de proyectos atendiendo a su dificultad	- Aula. - Aula de Tecnología.

### Evaluación

Actividades / Productos	CC. Específicas	Instrumentos de evaluación	Porcentaje nota
Prueba diagnóstica inicial	C4	Calificación	0
Pruebas diagnósticas	C4	Calificación	40
Ejercicios: Ordenar tareas	C4	Calificación	10



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

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2023-24

CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 2º ESO

Ejercicios: Actividades desenchufadas	<b>C4</b>	<b>Lista de Cotejo</b>	10
Proyectos de vídeo	<b>C4</b>	<b>Rúbrica</b>	20
Ejercicios: Situaciones de aprendizaje	<b>C4</b>	<b>Lista de Cotejo</b>	20