



PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN DE 2º ESO

Jefa de Departamento: Raquel Arcones Fresno				Curso : 2023/2024	
PROGRAMACIÓN COMPLETA: Se puede consultar en el IES Conde de Orgaz dentro de la programación del Departamento para el curso 2023/2024.					
RESUMEN DE LA PROGRAMACIÓN: Se puede consultar en la web del centro: https://iescondeorgaz.es/					
SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN					
TRIMESTRE	UNIDAD DIDÁCTICA	Nº SESIONES	SABERES BÁSICOS	SITUACIONES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA ESPECÍFICA
PRIMERO	Unidad 1 Pensamiento computacional.	24	Algoritmos de ordenación y de búsqueda. Elección entre algoritmos alternativos para la resolución de un mismo problema. Lógica booleana: puertas lógicas AND, OR y NOT, Representación binaria de datos de todo tipo: Conversión entre binario, decimal y hexadecimal. Tabla ASCII de caracteres. Inteligencia Artificial: concepto de IA; diferencias entre IA, Machine Learning y Deep Learning	Videjuego con scratcH Utilización de puertas lógicas para resolver casos prácticos . Conversión entre los diferentes sistemas de numeración. Estudiar las aplicaciones de la inteligencia artificial.	1
SEGUNDO	Unidad 2. Programación.	10	Lenguajes de programación de alto y bajo nivel. Código máquina y compiladores: Definición y fundamentos. Lenguajes de programación textuales. Resolución de problemas haciendo uso de un lenguaje de programación textual. Computación física: Programación de robots .	Elaboración de programas sencillos. Utilización de tarjetas programables. Utilización de robots para realizar algún tipo de tarea sencilla.	2
	Unidad 3. Computadores.	10	Hardware: arquitectura de computadoras, modelo de Von Neumann. Almacenamiento de la información en los sistemas informáticos y en la nube. Cálculo de capacidades de almacenamiento.	Realización de trabajos en digital (word, writer, docs) y presentaciones con las diferentes partes de un ordenador.	3
TERCERO	Unidad 4 Redes	24	Seguridad en internet. Tipos de ataques. Identificación de vulnerabilidades y amenazas. Software para la protección frente a ciberataques.	Realización de trabajos en digital (word, writer, docs) y presentaciones de las principales amenazas informáticas. -Utilización práctica de algún tipo de software de protección.	4

SISTEMA DE RECUPERACIÓN. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Las alumnas y alumnos con la asignatura de Ciencias de la Computación pendiente de 2º ESO realizarán las pruebas correspondientes en dos convocatorias diferentes, una primera en el mes de **febrero/marzo** y otra en el mes de **abril/mayo**. El alumno podría quedar liberado de la pendiente, en caso de aprobar en la primera convocatoria de febrero. La calificación final se obtendrá ponderando un 70% la calificación del examen y 30% actividades y ejercicios, que el alumno deberá presentar.

Además podrán recuperarla si aprueban la asignatura de Tecnología y Digitalización (1ª y 2ª evaluación) de 3º de la ESO.

Estos alumnos serán informados por el profesor que les imparte Tecnología y Digitalización de 3º de la ESO sobre los pasos a seguir para la recuperación de la misma.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Libro: Ciencias de la computación de 2º ESO. Editorial Donostiarra ISBN 978-84-7063-675-2
- Software : Scratch,Gimp, LibreOffice, App Inventor, SketchUp.

MEDIDAS DE ATENCIÓN

A comienzos de curso, el alumno será informado por el profesor del Departamento que imparte la asignatura en el curso actual, del procedimiento a seguir para recuperar la pendiente del curso pasado. Durante todo el curso, es el mismo profesor el que hará el seguimiento al alumno del proceso de recuperación y estará disponible para resolver cualquier duda.