

7.- Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación, así como las competencias clave asignadas y los estándares de aprendizaje evaluables por bloques de contenidos son los siguientes:

1.-Publicación y difusión de contenidos

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social, identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	CCL- CMCT- CD-CSC	Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que esta se basa.
Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.	CCL- CMCT- CD-CSC- CCEC	Diseña páginas web y blogs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.
Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.	CCL- CMCT- CD-CSC	Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.

2.- Seguridad

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.	CMCT- CD-CAA- CSC- CIEE	Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.
Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.	CCL-CD- CSC	<p>Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.</p> <p>Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.</p>

3.- Introducción a la programación de videojuegos

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Realizar pequeños videojuegos en los que intervengan los conceptos básicos	CD-CAA-CIEE	Diseño de las escenas, objetos, personajes y demás elementos básicos que se utilizan en la realización de un pequeño videojuego.

4.-Programación de dispositivos móviles

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Realizar pequeños programas de aplicación para dispositivos Android en los que intervengan los conceptos básicos	CD-CAA-CIEE	Diseño de la interfaz, bloques y demás elementos básicos que se utilizan en la realización de una pequeña aplicación para Android.

5.- Programación de computadores.

Criterios de evaluación	Comp. clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.	CCL-CMCT-CD	Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.
Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.	CCL-CMCT-CD	Elabora diagramas de bloques usando elementos gráficos relacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.
Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.	CMCT-CD-CAA-CIEE	Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente.
Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.	CMCT-CD-CAA-CIEE	Elabora programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.
Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.	CMCT-CD-CAA-CIEE	Obtiene el resultado de seguir un programa

8.- Contenidos mínimos exigibles

A continuación se detallan los contenidos mínimos exigibles organizados en bloques

1.-Publicación y difusión de contenidos

- Herramientas de creación y publicación de contenidos en la web
 - Introducción al lenguaje HTML.
 - Hojas de estilo
 - Creación de un blog de aula.
- Plataformas de trabajo colaborativo: herramientas sincronicas y asincronicas.

2.- Seguridad

- Introducción a la seguridad
- Criptografía – cifrado
- Fakenews
- Privacidad vs Seguridad
- Contraseñas seguras
- Seguridad en redes wifi
- Malware
- Medidas de protección.

3.- Introducción a la programación de videojuegos

- Introducción a GDEVELOP
- Conceptos básicos : escenario, escena, personaje , eventos, colisiones, etc.
- Ejemplos a desarrollar
 - Juego del PONG

4.-Programación de dispositivos móviles

- Introducción a APPINVENTOR
- Conceptos básicos
 - Diseño de la interfaz : elementos, propiedades.
 - Bloques de programación
 - Generación e instalación de aplicaciones
- Ejemplos a desarrollar
 - Juego del PONG

5.- Programación de computadores

- Introducción a PROCESSING.
- Dibujo de formas básicas – funciones.
- Variables – Tipos de datos elementales
- Selección de instrucciones
- Dibujos mediante bucles, iteraciones con formato.
- Tipos de datos compuestos
- Carga de imágenes
- Eventos de ratón y teclado.
- Programación modular.
- Interacción con dispositivos físicos (Arduino).
- Ejemplos de aplicación
 - Juego del PONG ,TRES EN RAYA, MASTERMIND

9.- Criterios de evaluación mínimos exigibles

Entre los criterios de evaluación, los mínimos exigibles correspondientes a los contenidos mínimos exigibles son:

1.-Publicación y difusión de contenidos

- Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.
- Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.

2.- Seguridad

- Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.
- Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.

3.- Introducción a la programación de videojuegos

- Realizar pequeños videojuegos en los que intervengan los conceptos básicos

4.-Programación de dispositivos móviles

- Realizar pequeños programas de aplicación para dispositivos Android en los que intervengan los conceptos básicos

5.- Programación de computadores.

- Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.
- Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.
- Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.
- Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.

10.- Criterios de calificación

Para obtener las calificaciones se tienen en cuenta los siguientes aspectos:

- Evaluación de “clase”, teniendo en cuenta la correcta utilización del hardware, de los medios disponibles, la asistencia a clase, el comportamiento en el aula, la realización de trabajos voluntarios, trabajo en grupo, etc.
- Calificación de los procedimientos e instrumentos de evaluación de cada uno de los bloques de contenidos anteriormente citados.

Cada uno de los apartados anteriores se valorará de forma independiente, obteniendo una calificación entre 0 y 10. El “peso” de la nota de cada uno de estos apartados en la nota final, puede variar en función del desarrollo de la asignatura en base a estas consideraciones básicas:

- La nota de “clase” variará entre un 15% y un 20% de la nota final. En el caso que el alumno no llegue a una nota mínima de 4 en este apartado, puede suponer que el alumno no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria de junio.
- Para el cálculo del resto de la nota, se tendrá en cuenta el resto de las actividades incluidas en los procedimientos de evaluación. La distribución de este porcentaje por bloque de contenidos, se realizará en base a las horas de dedicación durante el curso para la nota final.

En la primera y segunda evaluación, se aplicarán los mismos aspectos pero adecuados al desarrollo de clase en dichos periodos.

La **prueba extraordinaria de junio** constará de la entrega de una serie de trabajos relacionados con los contenidos de la asignatura y la realización de una serie de pruebas relacionadas con los contenidos desarrollados durante el curso..

Según el desarrollo del curso, el profesor puede determinar que trabajos no debe entregar el alumno y que pruebas no debe realizar, adecuando los porcentajes de ponderación para el cálculo de la nota.