



RESUMEN PROGRAMACIÓN 1º ESO

ASIGNATURA:	Pensamiento Lógico y Programación
PROFESOR/A:	Begoña Yustes López (1ºA) - Romualdo Caballero Herreros (1ºB) // Apoyo de 1 hora de Francisco Muñoz Rodrigo (1ºA y 1ºB)

CURSO ACTUAL

EVALUACIÓN	CONTENIDOS	Criterios de Calificación	Procedimiento de recuperación
1ª Evaluación	UD 1: Introducción al pensamiento lógico. Algoritmo y programación. Tipos de instrucciones. UD 2: Programación con bloques I. PROYECTO 1	<p>Evaluación: La evaluación se realizará en base a los criterios de evaluación y los saberes básicos recogidos en la programación.</p> <p>Calificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conceptos (20%) ● Procedimientos (70%): prácticas de informática, proyectos, actividades y trabajo en clase. ● 5% tareas de casa. ● 5% Actitud: comportamiento, participación, orden. <p>NOTA DE EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cada evaluación se aprobará si al aplicar el porcentaje de cada parte resulta una nota igual o superior a 5. ● En caso de no traer los materiales necesarios para trabajar en clase se le bajará 0,5 puntos de la nota. <p>Nota final: Media aritmética de las 3 evaluaciones. Por acuerdo de centro para la mejora de la escritura, se tendrá en cuenta en todas las entregas (trabajos y exámenes) la ortografía con los criterios planteados desde el Departament de Lengua Castellana:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Restar 0,05 puntos por tilde. ● Restar 0,1 punto por falta. ● Máxima penalización 1 punto. 	<p>- Al finalizar la 1ª, 2ª y 3ª evaluación: Se fijará una fecha de entrega de actividades de recuperación.</p> <p>- En la convocatoria final: El alumnado que tenga suspendida alguna evaluación entregará las actividades y proyectos de recuperación.</p>
2ª Evaluación	UD 3: Programación con bloques II. UD 4: Diseño gráfico y programación. PROYECTO 2		
3ª Evaluación	UD 5: Impresión 3D. UD 6: Programación para móviles. UD 7: Inteligencia artificial. PROYECTO 3		

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

EVALUACIÓN	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	HORAS TRIMESTRALES	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
1ª Evaluación	Diseño de un juego educativo o presentación con bloques. Scratch.	8h	10 % originalidad de la idea 20 % grado de aplicación de los contenidos 40 % ejecución del proyecto 10 % calidad del proyecto 10 % presentación-defensa 10 %plazo de entrega
2ª Evaluación	Diseño de un videojuego. Scratch. Creación de un diseño tridimensional con programación	8h	10 % originalidad de la idea 20 % grado de aplicación de los contenidos 40 % ejecución del proyecto 10 % calidad del proyecto 10 % presentación-defensa 10 %plazo de entrega
3ª Evaluación	Realización de una aplicación de móvil. Actividad de radio	12h	10 % originalidad de la idea 20 % grado de aplicación de los contenidos 40 % ejecución del proyecto 10 % calidad del proyecto 10 % presentación-defensa 10 %plazo de entrega

MATERIALES NECESARIOS PARA LA ASIGNATURA

Libro de texto: No se aplica, se irán entregando apuntes y se subirá a la classroom correspondiente todo el material necesario.
Hojas de Bloc en funda de plástico: Es necesario para los apuntes de clase y las actividades.
Otros materiales: Chromebook cargado y ratón
Aula virtual (Classroom).

PLAN DE ATENCIÓN NO PRESENCIAL

MODIFICACIONES EN LOS CONTENIDOS	Las unidades didácticas se mantienen, pero se ajustarán las actividades para poder ser realizadas y enviadas de manera no presencial.
MODIFICACIONES EN LA METODOLOGÍA	Se realizará todo mediante el aula Virtual/clases online de la aplicación Classroom y con el uso de la aplicación Meet para las videollamadas a través de la cual el profesor dará las explicaciones.
MODIFICACIONES EN LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	Los criterios de evaluación y de calificación se ajustarán a 90% procedimientos, 5% actitud y 5% tareas de casa durante el tiempo no presencial.
MODIFICACIONES EN EL SISTEMA DE RECUPERACIÓN	Se realizarán las actividades y/o trabajos relacionados con los contenidos impartidos durante el tiempo no presencial.