



RESUMEN PROGRAMACIÓN 1º ESO

ASIGNATURA:	Pensamiento Lógico y Programación
PROFESOR/A:	Begoña Yustes López (1ºA) - Romualdo Caballero Herreros (1ºB) // Apoyo de 1 hora de María Poza López de Echazarreta (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"> ● La nota mínima exigida en todas las partes es un 3,5. 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>- 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	<p>Nota final: Media aritmética de las 3 evaluaciones.</p>	
3ª Evaluación	UD 5: Impresión 3D. UD 6: Programación para móviles. 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.	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	Creación de un diseño tridimensional con programación. Realización de una aplicación de móvil.	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.

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.

COEDUCACIÓN

Contenidos coeducativos integrados en la asignatura:	Reparto igualitario de roles en los grupos de trabajo. Investigación de mujeres referentes en el ámbito de la computación. Fomento de la orientación académica de las alumnas para estudios científicos. Uso de lengua no sexista.
Contenidos coeducativos trabajados en las efemérides:	25 de noviembre Participación en la elaboración de murales y proyectos de visibilidad contra la violencia de género.
	8 de marzo Investigación de la presencia de mujeres en el ámbito computacional.
	15 de mayo Actividad de respeto a la diversidad sexual (colaboración actividad de Centro) y debate en la propia asignatura.
Metodología coeducativa:	Formación de grupos mixtos de chicos y chicas en grupos cooperativos. Asignación de roles de representación de grupos equitativos.
Recursos:	Internet, murales, y videos.
Evaluación del aprendizaje cooperativo:	Formulario online inicial y final.