



**CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE  
JUNTA DE ANDALUCÍA**

**GUÍA DEL ESTUDIANTE  
Computación y Robótica  
2º ESO**





# GUÍA DEL ESTUDIANTE

## CyR – 2º ESO

### IES IULIA SALARIA



<b>EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN</b>	
<b>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La calificación se obtendrá realizando la media aritmética de todos los criterios de evaluación en cada competencia, considerando desde el inicio de curso hasta el momento de la evaluación.</li><li>- Se considerará un criterio no superado cuando se obtenga una calificación inferior a 5 puntos.</li></ul>
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Actividades digitales en plataforma educativa.</li><li>- Exposiciones y defensa de trabajos.</li><li>- Prácticas guiadas y de entrenamiento en aula de informática.</li></ul>
<b>SISTEMA DE RECUPERACIÓN</b> <b>CRITERIOS/COMPETENCIAS NO SUPERADOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Para la recuperación de un criterio de evaluación no superado (&lt; 5 puntos) se realizarán actividades específicas similares a las realizadas en clase. Estas actividades de recuperación se plantearán lo más rápidamente posible desde el momento de detectar la no superación.</li><li>- Las actividades de recuperación se basarán en la adquisición de la competencia específica o criterios no superados.</li></ul>

<b>METODOLOGÍAS EMPLEADAS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Prácticas guiadas de entrenamiento.</li><li>- Retos basados en ABP (Aprendizaje basado en Proyectos)</li><li>- Trabajo cooperativo/colaborativo.</li></ul>

<b>RECURSOS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Aula de informática.</li><li>- Plataforma digital Moodle Centros.</li><li>- Pendrive.</li><li>- Dispositivo de audio</li><li>- Recursos informáticos propios del alumnado (terminal de telefonía y portátil)</li></ul>



# GUÍA DEL ESTUDIANTE

## CyR – 2º ESO

### IES IULIA SALARIA



UNIDAD DE PROGRAMACIÓN	SITUACIONES DE APRENDIZAJE	PRODUCTO FINAL	TEMP
	SdA_01: Algoritmos: “divide y vencerás”	- Programación de algoritmos: Control de cajero automático	1T
	Sda_02: Arkanoid, de vuelta los ochenta.	- Programación de vídeo juego simulando a Arkanoid	1T
	SdA_03: ¡Sígueme...Sígueme!	- Control de vehículo autónomo guiado	1T
	SdA_04: El divertido juego del .....	- Programación de una APP móvil jugable	2T
	SdA_05: Nos vamos conociendo	- Reconocimiento facial y de objetos.	2T
	SdA_06: Hablando con el ecochuerto	- Control remoto inteligente de huerto escolar	2T



# GUÍA DEL ESTUDIANTE

## CyR – 2º ESO

### IES IULIA SALARIA



UNIDAD DE PROGRAMACIÓN	SITUACIONES DE APRENDIZAJE	PRODUCTO FINAL	TEMP
	SdA_07: Una miniWeb conectada	- Interacción remota con dispositivos físicos a través de una Web	3T
	SdA_08: Me siento seguro	- Ciberseguridad y bienestar digital	3T
	SdA_09: Arañando de la red	- Búsqueda y acceso a datos de la red	3T