

En la siguiente tabla se muestran los criterios de evaluación que deben aplicarse en el proceso de evaluación de acuerdo a la legislación vigente, los instrumentos de evaluación que se van a utilizar para evaluar dichos criterios y el peso o ponderación asignado a cada criterio para estimar la nota final obtenida por cada alumno en la materia.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	CRITERIO DE CALIFICACIÓN (%)	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1.1. Aplicar el algoritmo de Euclides para calcular el m.c.d. de dos números y para obtener la expresión de la identidad de Bezout.	4%	Registro de Pregunta oral y/o
1.2. Resolver ecuaciones diofánticas lineales en una y dos variables, estudiando previamente la existencia de solución.	4%	Revisión del cuaderno y/o
1.3. Poseer los fundamentos necesarios para trabajar módulo un entero m , sabiendo las diferentes propiedades que surgen según m sea primo o no	4%	Entrega o exposición de una actividad llevada a cabo íntegramente en el aula y/o
1.4. Resolver de forma constructiva sistemas de congruencias lineales con una incógnita, estudiando previamente la existencia de solución.	4%	Listas de cotejo
1.5. Conocer y determinar unidades y divisores de cero en $\mathbb{Z}/m\mathbb{Z}$ para cualquier m .	4%	
1.6. Aplicar el pequeño teorema de Fermat para estudiar la primalidad de un entero dado.	4%	

1.7. Conocer, idear y aplicar algoritmos de cifrado de sustitución y polialfabéticos sencillos, entendiendo sus vulnerabilidades.	4%	
1.8. Conocer los fundamentos y vulnerabilidades del algoritmo RSA, aplicándolo en casos sencillos.	4%	
2.1. Identificar propiedades y tipos de grafos.	4%	<p>Registro de Pregunta oral</p> <p>y/o</p> <p>Revisión del cuaderno y/o</p> <p>Entrega o exposición de una actividad llevada a cabo íntegramente en el aula</p> <p>y/o</p> <p>Listas de cotejo</p>
2.2. Clasificar grafos según distintos criterios.	4%	
2.3. Formular definiciones de las principales propiedades y familias de grafos haciendo uso de lenguaje especializado.	4%	
2.4. Proporcionar argumentos y/o contraejemplos acerca de la existencia, o no, de ciertos tipos de grafos y respecto al cumplimiento, o no, de determinadas propiedades.	4%	
2.5. Utilizar grafos para modelizar matemáticamente situaciones de la vida cotidiana, la ciencia y la tecnología.	4%	
2.6. Proponer situaciones y problemas reales susceptibles de ser modelizados utilizando la teoría de grafos.	3%	
2.7. Aplicar adecuadamente algoritmos sencillos sobre grafos, reflexionando sobre su eficiencia y transfiriendo el resultado a la situación real de partida.	4%	

3.1. Conocer la terminología básica propia de la teoría de juegos y utilizarla adecuadamente en situaciones oportunas.	4%	Registro de Pregunta oral y/o Revisión del cuaderno y/o Entrega o exposición de una actividad llevada a cabo íntegramente en el aula y/o Listas de cotejo
3.2. Utilizar la forma de representación apropiada para modelizar un juego o una situación determinada.	4%	
3.3. Comprender los conceptos de estrategia (pura y mixta) y de punto de equilibrio, así como su interpretación en situaciones concretas.	4%	
3.4. Resolver juegos de dos jugadores, suma cero e información perfecta mediante retropropagación.	4%	
3.5. Resolver completamente juegos de dos jugadores y suma cero dados en forma normal en el caso 2×2 .	4%	
3.6. Expresar y comunicar los resultados de la resolución de un juego (ganancias, pérdidas, estrategias ganadoras, etc.) en los términos del contexto concreto en que se está trabajando.	4%	

4.1. Formular conjeturas acerca de propiedades de los números enteros y estudiar su posible veracidad o falsedad de forma computacional.	3%	Registro de Pregunta oral
4.2. Utilizar herramientas informáticas para explorar propiedades de grafos.	4%	y/o Revisión del cuaderno y/o Entrega o exposición de una actividad llevada a cabo íntegramente en el aula y/o Listas de cotejo

- La nota cualitativa de cada evaluación trimestral, de carácter meramente informativo, se obtendrá a partir de la media ponderada de las puntuaciones obtenidas en el conjunto de los criterios de evaluación que se hayan evaluado en ese periodo. La ponderación utilizada para calcular dicha media se determinará a partir de los *criterios de calificación*, respetando la proporcionalidad que los mismos establecen.
- La nota cualitativa correspondiente la *evaluación final* se obtendrá de la siguiente manera:
 - Se calculará la media ponderada de las puntuaciones obtenidas en la evaluación de cada uno de los *criterios de evaluación*, la cual se habrá llevado a cabo mediante los distintos *instrumentos de evaluación* utilizados a lo largo del curso. La ponderación utilizada para calcular dicha media será la establecida por los *criterios de calificación*.
 - Se considerará que un alumno ha adquirido los *aprendizajes mínimos exigibles* cuando la referida media ponderada sea igual o superior a 5,0.
 - En el caso de los alumnos/as que hayan adquirido los *aprendizajes mínimos exigibles*, su nota final se establecerá a partir de la referida media ponderada.
 - En el caso de los alumnos/as que no hayan adquirido los *aprendizajes mínimos exigibles* esa nota será “Insuficiente”.

- Cualquier acción fraudulenta que sea descubierta durante la realización de un examen o trabajo o bien durante su proceso de corrección supondrá una puntuación de 0 puntos en dicha prueba para todos los alumnos implicados en ella.