



RESUMEN PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Computación y Robótica - 2º ESO

I.E.S. ELENA GARCÍA ARMADA

DEPARTAMENTO CIENCIAS y TECNOLOGÍA



Junta de Andalucía
Consejería de Desarrollo Educativo
y Formación Profesional

● Competencias Específicas, criterios de evaluación y modelo de calificación

Competencia específica 1: Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible.	Modelo de calificación
1.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	Aritmética
1.2. Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, indicando el marco elemental de trabajo de los mismos.	Aritmética
1.3. Entender cómo funciona un programa informático.	Aritmética
1.4. Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots.	Aritmética

Competencia específica 2: Producir programas informáticos, colaborando en un equipo de trabajo y creando aplicaciones sencillas, mediante lenguaje de bloques, utilizando las principales estructuras de un lenguaje de programación para solventar un problema determinado o exhibir un comportamiento deseado.	Modelo de calificación
2.1. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones, tanto de forma individual como trabajando en equipo, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	Aritmética
2.2. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.	Aritmética
2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y particularizando las soluciones.	Aritmética

Competencia específica 3: Diseñar y construir sistemas de computación físicos o robóticos sencillos, aplicando los conocimientos necesarios para desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados.	Modelo de calificación
3.1. Ser capaz de construir un sistema de computación o robótico, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.	Aritmética

Competencia específica 4: Recopilar, almacenar y procesar datos, identificando patrones y descubriendo conexiones para resolver problemas mediante la Inteligencia Artificial entendiendo como nos ayuda a mejorar nuestra comprensión del mundo.	Modelo de calificación
4.1. Conocer la naturaleza de los distintos tipos de datos generados hoy en día, siendo capaces de analizarlos, visualizarlos y compararlos, empleando a su vez un espíritu crítico y	Aritmética



RESUMEN PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Computación y Robótica - 2º ESO

I.E.S. ELENA GARCÍA ARMADA

DEPARTAMENTO CIENCIAS y TECNOLOGÍA



Junta de Andalucía
Consejería de Desarrollo Educativo
y Formación Profesional

científico.	
4.2. Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático, con objeto de aplicarlos para la resolución de situaciones mediante la Inteligencia Artificial.	Aritmética

Competencia específica 5: Utilizar y crear aplicaciones informáticas y web sencillas, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad.	Modelo de calificación
5.1. Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.	Aritmética
5.1. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.	Aritmética

Competencia específica 6: Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitir la protección del individuo en su interacción en la red.	Modelo de calificación
6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	Aritmética
6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.	Aritmética
6.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la Internet.	Aritmética
6.4. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	Aritmética

- **Procedimiento de evaluación**

La evaluación se extiende a todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, se realiza de una forma continuada a lo largo de este proceso no quedando limitada a actuaciones puntuales.

Para que quede registrado este proceso, el profesorado usará el Cuaderno Séneca calificando las actividades evaluables generadas a partir de las Situaciones de aprendizaje y que han sido vinculadas a los criterios de evaluación acordados en los departamentos didácticos.

- **Procedimiento de calificación**

La calificación de la materia será el resultado de realizar la media de las calificaciones de las competencias específicas hasta ese momento, ajustada por el profesorado responsable de la materia en función de las medidas de atención a la diversidad.

	RESUMEN PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Computación y Robótica - 2º ESO		 Junta de Andalucía <small>Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional</small>
	I.E.S. ELENA GARCÍA ARMADA	DEPARTAMENTO CIENCIAS y TECNOLOGÍA	

La calificación de una competencia específica se obtiene de la media aritmética de la calificación de sus criterios de evaluación.