



INFORMACIÓN SOBRE LA MATERIA DE 1º ESO COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA

Computación y Robótica es una materia del bloque de asignaturas optativas que se oferta en los cursos primero, segundo y tercero de Educación Secundaria Obligatoria, en nuestra comunidad autónoma.

Su finalidad es permitir que los alumnos y las alumnas aprendan a idear, planificar, diseñar y crear sistemas de computación y robóticos, como herramientas que permitan cambiar el mundo, desarrollando una serie de capacidades cognitivas integradas en el denominado Pensamiento Computacional. Esta materia se antoja fundamental en un entorno cada vez más específicamente tecnificado, y colabora especialmente en la adquisición de la competencia digital.

A continuación tiene aspectos significativos correspondientes a la materia, que recoge la Instrucción 1/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa y de la Dirección General de Formación Profesional.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA PARA ESTE NIVEL

1. Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad, y desarrollar el pensamiento computacional para desarrollar proyectos de construcción de sistemas digitales.
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.
4. Recopilar, almacenar y procesar datos, identificando patrones y descubriendo conexiones para resolver problemas mediante la Inteligencia Artificial entendiendo cómo nos ayuda a mejorar nuestra comprensión del mundo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación será criterial, global y continua. El profesorado llevará a cabo la evaluación del alumnado, preferentemente a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas.

La totalidad de los criterios de evaluación contribuyen en la misma medida al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma, tal y como dispone el Real Decreto 217/2022, de 29 de Marzo.

Dichos criterios de evaluación se detallan a continuación, relacionados con los saberes básicos que se trabajarán en este nivel.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Y SU RELACIÓN CON LOS BLOQUES DE SABERES BÁSICOS
PARA ESTE NIVEL**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	BLOQUES DE SABERES BÁSICOS
<p>1.1 Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.</p> <p>1.2. Reconocer el papel de la computación en nuestra sociedad.</p> <p>1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.</p> <p>1.4. Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BLOQUE A: Introducción a la programación. ▪ BLOQUE B: Internet de las cosas. ▪ BLOQUE C: Robótica.
<p>2.1. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones.</p> <p>2.2. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.</p> <p>2.3. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.</p> <p>2.4. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BLOQUE A: Introducción a la programación. ▪ BLOQUE B: Internet de las cosas.
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BLOQUE H: Inteligencia Artificial.