



I.E.S. SANTIAGO RAMÓN Y CAJAL
C/ Dr. García Verdugo N° 1
FUENGIROLA
<https://blogsaverroses.juntadeandalucia.es/iesramonycajalfuengirola/>



CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN CURSO 2023-2024

MATERIA	COMPUTACIÓN ROBÓTICA	Y	NIVEL	1º ESO
DEPARTAMENTO	TECNOLOGÍA			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Siguiendo las indicaciones del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, la evaluación del proceso de aprendizaje será continua, formativa e integradora. [...].

Tanto en las competencias específicas como en los criterios de evaluación y los saberes básicos queda reflejada la visión funcional y activa de los aprendizajes propios de la materia. La evaluación de las competencias específicas se realiza a través de los criterios de evaluación, que miden tanto los resultados como los procesos de una manera abierta, flexible e interconectada dentro del currículo.

Además, y de acuerdo con la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, los criterios de evaluación para la materia de Computación y Robótica en Primer Curso de Educación Secundaria Obligatoria serán los siguientes:

Competencias específicas	Criterios de evaluación
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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, STEM3, CD1, CD4, CPSAA1, CC4 y CE1.	1.1. Comprender el funcionamiento global de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.
	1.2. Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, indicando el marco elemental de trabajo de los mismos.
	1.3. Entender la estructura básica de un programa informático.
	1.4. Comprender los principios básicos de ingeniería en los que se basan los robots.
2. Producir programas informáticos, colaborando en un equipo de trabajo y creando aplicaciones sencillas, mediante lenguaje de bloques, utilizando	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.

<p>las principales estructuras de un lenguaje de programación para solventar un problema determinado o exhibir un comportamiento deseado. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA3, CE3, CCEC3.</p>	<p>2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil, particularizando las soluciones.</p>
<p>3. Diseñar y construir sistemas de computación físicos o robóticos sencillos, aplicando los conocimientos necesarios para desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM5, CD3, CD4, CD5, CC3, CE3.</p>	<p>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.</p>
<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CD1, CD4, CPSAA5, CC3.</p>	<p>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 científico.</p> <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 de forma ética y responsable.</p>
<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes</p>	<p>5.1 Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.</p> <p>5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.</p>

descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE3.	
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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM3, CD1, CD4, CD5, CPSAA3, CC3, CCEC4.	6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
	6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando
	6.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.
	6.4. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.

Para obtener la nota final del curso en la evaluación ordinaria se hará una media aritmética de todos los criterios de evaluación. El alumno/a debe obtener una nota igual o superior a cinco sobre diez para superar esta materia.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Pruebas de desarrollo, actividades prácticas realizadas en clase, realización de ejercicios, prácticas y/o trabajos en soporte informático, elaboración de material multimedia que dé soporte a una exposición oral.