



I.E.S. SANTIAGO RAMÓN Y CAJAL  
C/ Dr. García Verdugo Nº 1  
FUENGIROLA  
<https://blogsaverroses.juntadeandalucia.es/iesramonycajal/fuengirola/>



## CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN CURSO 2023-2024

MATERIA	CYR	NIVEL	3º 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 de 3er 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.  CL3, STEM2, STEM3, CD1, CD4 , CPSAA1, CC4 y CE1.	1.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.
	1.2. Reconocer los conceptos básicos de la robótica, así como las configuraciones morfológicas más comunes.
	1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.
	1.4. Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.
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.	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.
	2.2. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.

STEM1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA3, CE3, CCEC3.	2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.
3. Diseñar y construir sistemas de computación físicos o robóticos sencillos, aplicando los conocimientos necesarios para desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados.  STEM2, STEM3, STEM5, CD3, CD4, CD5, CC3, CE3.	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.
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.  STEM5, CD1, CD4, CPSAA5, CC3.	<p>4.1. Conocer la naturaleza de los distintos tipos metadatos generados hoy en día, siendo capaces de entender su ciclo de vida, 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.</p> <p>4.3 Comprender los principios de funcionamiento del Data Scraping.</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. STEM1, STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE3.	<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>
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. STEM1, STEM3, CD1, CD4, CD5, CPSAA3, CC3, CCEC4.	<p>6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección activa del individuo en su interacción en la red.</p> <p>6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.</p> <p>6.3. Reconocer y comprender la propiedad intelectual de los materiales alojados en la Internet.</p> <p>6.4. Conocer las estrategias de ciberseguridad que garantizan protección a los usuarios de Internet.</p>

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

Para evaluar los criterios anteriormente citados se podrán utilizar los distintos instrumentos como 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.