



I.E.S. SANTIAGO RAMÓN Y CAJAL
C/ Dr. García Verdugo Nº 1
FUENGIROLA
<https://blogsaverros.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.	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. 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. 4.3 Comprender los principios de funcionamiento del Data Scraping.
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.	5.1 Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa. 5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.
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.	6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección activa del individuo en su interacción en la red. 6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable. 6.3. Reconocer y comprender la propiedad intelectual de los materiales alojados en la Internet. 6.4. Conocer las estrategias de ciberseguridad que garantizan protección a los usuarios de Internet.

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.