



Computación y Robótica 1º ESO



Criterios de promoción

Según lo establecido en el artículo 14 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo y el artículo 18 de la orden del 30 de mayo de 2023, promocionarán quienes hayan superado todas las materias cursadas o tengan evaluación negativa en una o dos materias.

Para orientar la toma de decisiones de los equipos docentes con relación al grado de adquisición de las competencias y la promoción, en el caso de que el alumnado tenga tres o más materias suspensas, se tendrán en consideración los siguientes criterios de manera conjunta:

- a) La evolución positiva del alumnado en todas las actividades de evaluación propuestas
- b) Que tras la aplicación de medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales durante el curso el alumnado haya participado activamente con implicación, atención y esfuerzo en las materias no superadas.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

1.- La evaluación del alumnado, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los criterios de evaluación y el grado de adquisición de los mismos.

2.- Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado (pautas DUA generales y específicas).

Criterios de calificación

Los criterios de calificación están recogidos y detallados en la Programación del Departamento de Tecnología, siguiendo las indicaciones del Decreto 102/2023 donde se recoge que la evaluación es criterial. Dichos criterios de evaluación se describen en el siguiente apartado.

Criterios de evaluación

- 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.

- 2.1.** 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.** Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil, particularizando las soluciones.

- 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.

- 4.1.** 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.
- 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.

- 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.

- 6.1.** 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 criterios básicos de seguridad y uso responsable.
- 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.