

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN RESUMIDOS

CURSO 2023/24	
<b>Departamento</b>	TECNOLOGÍA
<b>Asignatura</b>	Computación y Robótica
<b>Curso</b>	3º ESO

### 1.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TRIMESTRAL

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
Para calificar la materia se realizará una evaluación competencial en base a los criterios de evaluación establecidos en el Anexo II de la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.	Los criterios de evaluación contribuyen, en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que la calificación numérica se obtendrá de la media aritmética de los criterios de evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación directa del proceso de aprendizaje</li> <li>• Prácticas realizadas diariamente en clase</li> <li>• Pruebas</li> <li>• Proyectos</li> <li>• Rúbricas</li> <li>• Escalas</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		
<p>1.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.</p> <p>1.2. Reconocer los conceptos básicos de la robótica, así como las configuraciones morfológicas más comunes.</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> <p>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>		

- 2.2. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.
- 2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando 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 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.
- 5.1. 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 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 Internet.
- 6.4. Conocer las estrategias de ciberseguridad que garantizan protección a los usuarios de Internet.

## 2.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN FINAL DE LA ASIGNATURA

La calificación final se obtendrá de la media aritmética de los resultados obtenidos en la primera, segunda y tercera evaluación.

## 3.- RECUPERACIONES

En el caso de que la calificación final sea inferior a 5, el alumnado deberá presentarse a un examen de recuperación en el mes de junio.