



Resumen informativo Computación y Robótica 1º ESO

Departamento de Matemáticas

1. SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y TEMPORALIZACIÓN

1 ^a Evaluación	2 ^a Evaluación	3 ^a Evaluación
SA: Cuéntame un cuento	SA:Creamos Blas Infante News	SA: mi mascota virtual
Evaluación inicial UP 1: Introducción a la informática UP 2: Programación con scratch	UP3: HTML. Diseño página web. UP4: Ciberseguridad	UP5: Microbit y Maqueen

2. MATERIALES NECESARIOS

- Ordenador con EducaandOS o Windows.
- Microbit del aula de informática.

3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Instrumentos	Procedimiento
Trabajo diario	Escala de observación. Lista de control.
Actividades cooperativas Actividades individuales <ul style="list-style-type: none">• Presentaciones• Exposiciones	Rúbrica Escala de observación. Lista de control.

La calificación final se obtendrá realizando la media aritmética de las competencias específicas, las cuales se encuentran vinculadas a los descriptores del perfil de salida. A su vez, la calificación de las competencias específicas serán obtenidas mediante la media aritmética de los criterios de evaluación vinculados a las mismas según normativa.

En cada evaluación el alumnado será evaluado de los criterios de evaluación abordados hasta la fecha según la temporalización de la presente programación.

RECUPERACIÓN DEL CURSO ACTUAL

Entre otras, el proceso de evaluación se caracteriza por ser continuo y formativo, por ello, a lo largo del curso, el alumnado tendrá la posibilidad de ser evaluado de los diferentes criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas vinculadas a los mismos. Para ello el alumnado dispondrá de diferentes oportunidades para entregar las tareas atrasadas de moodle.



Resumen informativo Computación y Robótica 1º ESO

Departamento de Matemáticas

4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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 el papel de la robótica en nuestra sociedad, conociendo las aplicaciones 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. STEM1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA3, CE3, CCEC3.	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. 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 las aplicaciones actuales del Big Data, así como la naturaleza de los distintos tipos de datos y metadatos generados, 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. 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 los derechos de los materiales alojados en la Internet. 6.4. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.



Resumen informativo Computación y Robótica 1º ESO

Departamento de Matemáticas