**INFORMACIÓN FAMILIAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º ESO 2025/2026**

**MATERIA:** Computación y Robótica

**CURSO:** 1º ESO

Los criterios de evaluación de la materia se encuentran en el siguiente marco legislativo vigente para ESO:

- **REAL DECRETO 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE 30-03-2022)

- **CORRECCIÓN de errores 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 (BOE 09-04-2022)

- **DECRETO 102/2023, de 9 de mayo,** por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- **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, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado *y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.*

Las **competencias específicas** se evaluarán a través de los criterios de evaluación recogidos en la programación didáctica como resultado de la adquisición de los saberes básicos.

Todos los **criterios de evaluación** contribuyen en la misma medida al grado de desarrollo de la competencia específica y **tendrán el mismo valor**.
La evaluación será criterial, formativa, continua, integradora, diferenciada y objetiva. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos.

Los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas de la materia.

A continuación, se recogen las competencias específicas asociadas a los criterios de evaluación y saberes mínimos. Para superar la asignatura, el alumnado debe alcanzar las competencias mínimas reflejadas en la tabla.

| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 1º | |
|---|---|---|
| | CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º ESO | SABERES BÁSICOS |
| 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.<br><br>CL3, STEM2, STEM3, CD1, CD4, CPSAA1, CC4 y CE1. | 1.1. Comprender el funcionamiento global de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características. | CYR.1.C.1. Definición de robot.<br>CYR.1.B.1. Definición y componentes IoT<br>CYR.1.B.2. Funcionamiento de IoT.<br>CYR.1.B.3. Tipos de Comunicaciones de dispositivos IoT. |
| | 1.2. Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, indicando el marco elemental de trabajo de los mismos. | CYR.1.C.2. Leyes de la robótica |
| | 1.3. Entender la estructura básica de un programa informático. | CYR.1.A.1. Introducción a los lenguajes de programación visuales. Tipos.<br>CYR.1.A.3. Secuencia básica de instrucciones. Concepto de algoritmo. CYR.1.A.4. Reconocimiento de tareas repetitivas y condicionales. |
| | 1.4. Comprender los principios básicos de ingeniería en los que se basan los robots. | CYR.1.C.3. Aproximación a los componentes de un robot: sensores, efectores y actuadores.<br>CYR.1.C.4. Mecanismos de locomoción y manipulación.<br>CYR.1.C.5. Introducción a la programación de robots. |
| 2. Producir programas informáticos, colaborando en un equipo de trabajo y creando aplicaciones sencillas, mediante lenguaje de bloques, utilizando las principales estructuras de | 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. | CYR.1.A.1. Introducción a los lenguajes de programación visuales. Tipos.<br>CYR.1.A.2. Introducción a los Lenguajes de bloques.<br>CYR.1.A.3. Secuencia básica de instrucciones. Concepto de algoritmo.<br>CYR.1.A.4. Reconocimiento de tareas repetitivas y condicionales.<br>CYR.1.A.5. Determinación de los elementos para la interacción con el usuario |

| | | |
|---|---|---|
| un lenguaje de programación para solventar un problema determinado o exhibir un comportamiento deseado.<br><br>STEM1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA3, CE3, CCEC3. | | |
| | 2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil, particularizando las soluciones. | CYR.1.D.1 Introducción a los IDEs de lenguajes de bloques para móviles.<br>CYR.1.D.2. Introducción a la programación orientada a eventos.<br>CYR.1.D.4. Generadores de eventos: los sensores.<br>CYR.1.D.5. Introducción a las E/S: captura de eventos y su respuesta.<br>CYR.1.B.4. Aplicaciones de IoT. |
| 3. Diseñar y construir sistemas de computación físicos o robóticos sencillos, aplicando los conocimientos necesarios para desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados.<br><br>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. | CYR.1.F.1. Introducción a los sistemas de computación.<br>CYR.1.F.2. Concepto de microcontroladores<br>CYR.1.F.3. Introducción al Hardware y Software.<br>CYR.1.F.4. Introducción a la seguridad eléctrica. |
| 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.<br><br>STEM5, CD1, CD4, CPSAA5, CC3. | 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. | CYR.1.G.1. Introducción al Big data. CYR.1.G.2. Visualización, transporte y almacenaje de datos generados.<br>CYR.1.G.3. Entrada y Salida de datos.<br>CYR.1.G.4 Introducción a los metadatos.. |
| | 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. | CYR.1.H.1. Definición de la Inteligencia Artificial.<br>CYR.1.H.2. Introducción a la ética y responsabilidad social en el uso de IA. CYR.1.H.3. Agentes inteligentes simples.<br>CYR.1.H.4. Aprendizaje automático.<br>CYR.1.H.5. Tipos de aprendizaje. |

| | | |
|---|---|---|
| 5. Utilizar y crear aplicaciones informáticas y web sencillas, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable yrespetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad.<br><br>STEM1, STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA4,CPSAA5, CC3, CE3. | 5.1 Conocer la construcción de aplicaciones informáticas yweb, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa. | CYR.3.E.1. Introducción a las páginas web.<br>CYR.3.E.2. Introducción a los servidores web. |
| | 5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones. | CYR.3.E.3. Tipos de lenguajes para la edición de páginas web.<br>CYR.3.E.4. Introducción a la animación web. |
| 6. Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitirla protección del individuo en su interacción en la red.<br><br>STEM1, STEM3, CD1, CD4, CD5, CPSAA3,CC3, CCEC4. | 6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protecciódel individuo en su interacción en la red. | CYR.1.I.2. Exposición de los usuarios |
| | 6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios básicos de seguridad yuso responsable. | CYR.1.I.4. Interacción básica de plataformas virtuales. |
| | 6.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web. | CYR.1.I.5. . Introducción al concepto de propiedad intelectual. |
| | 6.4. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en laprotección de datos y en el intercambio de información. | CYR.1.I.1. Seguridad activa y pasiva.<br>CYR.1.I.3. Peligros en Internet. |

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA |
| --- |
| - Escala de Observación taller<br>- Rúbrica<br>- Escala de Observación clase<br>- Cuestionario Evaluación<br>- Escala de Observación informática<br>- Presentación escrita<br>- Tareas/deberes<br>- Observación directa general<br>- Presentación Oral<br>- Rúbrica Proyecto<br>- Proyecto práctico<br>- Participación en clase<br>- Elaboración de documentos<br>- Prueba escrita<br>- Evaluación de Habilidades sociales y emocionales |