

IES RAFAEL DE LA HOZ

IES RAFAEL DE LA HOZ		
Materia: COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA	Curso: 25/26	
	Nivel: 3º ESO	
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	%
CYR.3.1. 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.	CYR.3.1.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	16,67%
	CYR.3.1.2. Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, conociendo las aplicaciones más comunes.	16,67%
	CYR.3.1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.	16,67%
	CYR.3.1.4. Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.	16,67%
CYR.3.2. 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.	CYR.3.2.1. 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.	16,67%
	CYR.3.2.2. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.	16,67%
	CYR.3.2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.	
CYR.3.3. Diseñar y construir sistemas de computación físicos o robóticos sencillos, aplicando los conocimientos necesarios para desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados.	CYR.3.3.1. Ser capaz de construir un sistema de computación o robótica, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.	16,67%
CYR.3.4. 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	CYR.3.4.1. Conocer las aplicaciones actuales del Big Data, así como la naturaleza de los distintos tipos de datos y metadatos generados,	16,67%

CYR.3.5.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.	CYR.3.5.1 Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.	16,67%
	CYR.3.5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.	16,67%
CYR.3.6.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.	CYR.3.6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	16,67%
	CYR.3.6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.	16,67%
	CYR.3.6.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la Internet	16,67%
	CYR.3.6.4. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	16,67%

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Procedimientos de evaluación:

- Cuaderno del alumnado.
- Observación sistemática del trabajo diario del alumnado en clase.
- Participación activa en las actividades prácticas y teóricas.
- Seguimiento del proceso de aprendizaje de cada alumno/a, valorando la mejora continua y la adquisición de competencias.
- Realización de portafolios digitales donde el alumnado guarde y reflexione sobre sus trabajos y proyectos.
- Pruebas escritas y/o orales: evaluar los conocimientos teóricos y su comprensión de conceptos básicos de programación y robótica.
- Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Instrumentos de evaluación:

- Calificación Directa.
- Rúbricas: Utilizadas para evaluar proyectos prácticos y trabajos colaborativos.
- Portafolio digital donde el alumnado recopile todos los proyectos, esquemas y reflexiones sobre lo que han aprendido.
- Diarios de clase o cuaderno del profesor.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La superación de los criterios de evaluación asociados a cada competencia específica constituirá el referente para establecer las calificaciones del alumnado, siguiendo lo establecido en el Decreto 102/2023 de 9 de mayo, en el Real Decreto 217/2022 de 29 de marzo y en la Orden de 30 de mayo de 2023. Todos los criterios de evaluación contribuyen en la misma medida al grado de desarrollo de cada competencia específica.

Las calificaciones del primer y segundo trimestre se calculan haciendo la media de los criterios de evaluación evaluados desde el principio de curso hasta la finalización del trimestre. La calificación de la evaluación ordinaria se obtiene de la media de las competencias específicas.

Los grados o indicadores de desempeño de los criterios de evaluación se ajustarán a las graduaciones de insuficiente (del 1 al 4), suficiente (del 5 al 6), bien (entre el 6 y el 7), notable (entre el 7 y el 8) y sobresaliente (entre el 9 y el 10).
Se aplica media aritmética a los criterios asociados.

Córdoba a 22 de Septiembre de 2025

El Jefe/a de departamento