

IES AL-ZUJÁYR



# CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 3º ESO

CURSO 2022-2023

## 1. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL ALUMNADO: EVALUACIÓN INICIAL, HERRAMIENTAS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación es el conjunto de prácticas que sirven al profesorado para determinar el grado de progreso alcanzado respecto a las intenciones educativas, para así ajustar su intervención pedagógica a las características y necesidades de los alumnos. El proceso evaluador, en consecuencia, se refiere a todos los elementos educativos: centro educativo, servicios, programas, profesores y alumnos. Se trata de efectuar una evaluación integrada, que se dirija no solo a los resultados, sino también a los recursos, objetivos y características personales del alumnado. La función evaluadora debe ofrecer información, paso a paso, del desarrollo personal del alumno para adoptar las medidas educativas oportunas. Ello genera un ciclo permanente de recogida de datos, interpretación y adaptación.

El proceso evaluador no ha de efectuarse solamente al final de un periodo educativo, sino al terminar cada una de sus fases (y también durante estas) para, además de diagnosticar el punto de partida, orientar en cada momento el aprendizaje y adaptar contenidos y actividades a las características concretas de los escolares.

### 1. Evaluación inicial

Las pruebas iniciales nos ayudan a determinar los conocimientos previos del alumnado, que puede no tener una base de formación homogénea.

La evaluación inicial se llevará a cabo durante las tres primeras semanas de clase y consistirá en:

- Ejercicios de repaso durante las dos primeras semanas.
- Una prueba práctica.
- Estudio del expediente académico. En el caso del alumnado de 1º de ESO observamos los expedientes provenientes de la etapa de Educación Primaria, donde tuvimos en cuenta tanto las calificaciones como la información que aparecía en los informes.
- Observación diaria del alumnado y su trabajo en el aula.
- Prestaremos atención a aspectos tales como: el interés por la materia y por aprender, el trabajo realizado en el aula y en casa, el comportamiento en el aula, el cuaderno de trabajo (orden, presentación, ortografía...), etc.

La calificación de esta evaluación será la siguiente:

- Prueba práctica 30%
- Ejercicios de repaso 20%

- Observación del alumnado 50% En esta observación incluimos aspectos como el trabajo diario, el interés, la atención en clase... y valoraremos positivamente la participación, el voluntariado, el comportamiento y la actitud hacia las matemáticas.

Las pruebas iniciales de cada curso pueden consultarse en el Departamento de Matemáticas. La evaluación inicial se hará con carácter cualitativo.

## 2. Herramientas de evaluación

Para el proceso de evaluación del aprendizaje del alumnado, el profesor llevará un libro de registros. En dicho libro se incorporarán tanto los instrumentos como los procedimientos de evaluación:

INSTRUMENTOS	PROCEDIMIENTOS
Observación directa Hoja de registro del profesorado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actitud ante la asignatura: Pregunta dudas, hace las tareas en casa, trabaja en clase, está interesado en aprender...</li> <li>• Comportamiento: Respeta el turno de palabra, respeta la opinión de sus compañeros y compañeras, está en silencio mientras otra persona en la clase está explicando...</li> </ul>
Pruebas objetivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pruebas escritas en las que se valorará su competencia matemática.</li> <li>• Pruebas orales en las que se valorará además de su competencia matemática, la expresión, el vocabulario utilizado, la seguridad y aplomo del alumno... En total 4 competencias clave.</li> </ul>
Tareas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se trabajará una parte de forma individual, en clase o en casa.</li> <li>• Otra parte del trabajo se hará en grupo en clase.</li> <li>• Exposición de los resultados de su tarea.</li> <li>• Se observará el cuaderno del alumno no para calificarlo, pero si para comprobar si registra adecuadamente todas las actividades tanto de aula como tareas de casa.</li> <li>• Se valorarán las competencias clave.</li> </ul>
Trabajos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producción y exposición de trabajos prácticos individuales.</li> <li>• Producción y exposición de trabajos prácticos grupales.</li> </ul>

En cuanto al uso de la calculadora en las pruebas de evaluación, en el departamento tomamos la decisión de permitir su uso solamente cuando la prueba lo permita.

## Recuperación trimestral

Habrá pruebas de recuperación específicas para superar contenidos suspensos durante el trimestre, que serán anunciadas con suficiente antelación y se expondrán en el tablón de anuncios del departamento de Matemáticas.

La nota final de junio vendrá dada por una ponderación de las 3 notas trimestrales obtenidas durante el curso.

## Exámenes para subir nota

Si algún alumno está interesado en superar su calificación, siendo esta superior a 5, podrá presentarse a una prueba similar a la de recuperación y en la misma fecha que el resto de sus compañeros. Tendrá además la opción de decidir si entrega el examen una vez terminado o si prefiere que no le sea corregido.

## Plan de mejora de la expresión escrita

- Se destinará un punto de la nota final de trabajos y exámenes a la calificación de la presentación. Los criterios a tener en cuenta serán el orden, la limpieza, la caligrafía y los márgenes.
- En 3º de ESO se restará 0.1 puntos por las faltas de ortografía y de acentuación hasta un máximo de 2.5 puntos sobre el total. Los alumnos/as deberán hacer el trabajo de recuperación que consistirá en copiar 5 veces cada palabra mal escrita y en escribir una oración con cada una.
- Aquellos alumnos/as cuyos trabajos estén bien presentados y sin faltas de ortografía serán premiados con hasta un punto de más sobre el total de la nota de trabajos y exámenes.

## 3. Criterios de calificación

### Computación y Robótica 3º ESO

Instrumentos		Ponderación
1. Realización de cuestionarios acerca de los contenidos de la materia	Al menos dos por evaluación trimestral, no tienen que ser de contenido y valor simétrico en su valoración.	<b>40%</b>
2. Realización de tareas o actividades.	Planteadas como problemas, ejercicios, respuestas a preguntas y el cuaderno de clase. Se valorará su realización diaria.	<b>20%</b>
3. Producción de trabajos prácticos personales.	Al menos dos trabajos por evaluación trimestral, incluyendo en su valoración la exposición o defensa oral de al menos uno de ellos.	<b>20%</b>
4. Producción de trabajos grupales.	Al menos uno por evaluación trimestral y se valorará también la participación del alumno en los debates de clase	<b>10%</b>
5. Observación del alumno, incluyendo la recogida de opiniones y percepciones	Incluye la atención, la participación en clase y la actitud personal del alumno (compromiso personal por aprender).	<b>10%</b>

## 4. Criterios de evaluación en 3º de la E.S.O. Indicadores de logro

### Criterios de evaluación

#### Competencia específica 1

Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.

Reconocer el papel de la computación en nuestra sociedad.

Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.

Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.

Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación: análisis, diseño, programación y pruebas.

### **Competencia específica 2**

Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones.

Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.

Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.

Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.

### **Competencia específica 3**

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.

### **Competencia específica 4**

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.

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

## Competencia específica 5

Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.

Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.

Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación web.

## Competencia específica 6

Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.

Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.

Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.

Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.

## Indicadores de logro

Se muestran a continuación en la tabla.

INDICADORES DE LOGRO COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 3º ESO					
Criterios de evaluación	Sobresaliente	Notable	Bien	Suficiente	Insuficiente
1.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	Comprende el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	Comprende el funcionamiento de los sistemas de computación física y sus principales características.	Comprende el funcionamiento de los principales sistemas de computación física.	Comprende el funcionamiento de algunos sistemas de computación física.	No comprende el funcionamiento de los sistemas de computación física.
1.2. Reconocer el papel de la computación en nuestra sociedad.	Reconoce el papel de la computación en nuestra sociedad.				
1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.	Entiende 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.	Comprende los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.				
1.5. Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación: análisis, diseño, programación y pruebas.	Realiza el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación: análisis, diseño, programación y pruebas.				
2.1. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones.	Conoce y resuelve la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones.				

2.2. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	Trabaja en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.				
2.3. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.	Entiende el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.				
2.4. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.	Conoce y resuelve 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.	Es 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.	Conoce 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	Comprende 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				
5.1. Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.	Conoce 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.	Conoce y resuelve la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.				
5.3. Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación web	Realiza el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación web				
6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	Adopta 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 de seguridad y uso responsable.	Accede 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 web.	Reconoce y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.				
--	--	--	--	--	--