

Departamento de tecnología

Robótica

2º ESO 1º Trimestre			
Bloque 1			
Criterios de evaluación	Ponderación	Instrumento de evaluación	Contenidos
1.1. Entender cómo funciona internamente un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.	8,33 %	Rúbrica Prácticas	Fundamentos de la programación Diagramas de flujo Programación con scratch
1.2. Resolver la variedad de problemas que se presentan cuando se desarrolla una pieza de software y generalizar las soluciones.	8,33 %	Rúbrica Prácticas	
1.3. Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación: análisis, diseño, programación y pruebas.	8,33 %	Rúbrica Prácticas	
1.4. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación multimedia sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	8,33 %	Rúbrica Prácticas Proyecto	
1.5. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles, y cómo se construyen.	8,33 %	Rúbrica Prácticas	Programación con MIT App Inventor
1.6. Resolver la variedad de problemas que se presentan cuando se desarrolla una aplicación móvil, y generalizar las soluciones.	8,33 %	Rúbrica Prácticas	
1.7. Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación móvil: análisis, diseño, programación, pruebas.	8,33 %	Rúbrica Prácticas	
1.8. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación móvil sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	8,33 %	Rúbrica Prácticas Proyecto	
1.9. Entender el funcionamiento interno de las páginas web y las aplicaciones web, y cómo se construyen.	8,33 %	Rúbrica Prácticas	Programación con HTML y CSS
1.10. Resolver la variedad de problemas que se presentan cuando se desarrolla una aplicación web, y generalizar las soluciones.	8,33 %	Rúbrica Prácticas	
1.11. Realizar el ciclo de vida completo del desarrollo de una aplicación web: análisis, diseño, programación, pruebas.	8,33 %	Rúbrica Prácticas	
1.12. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación web sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	8,37 %	Rúbrica Prácticas Proyecto	

Departamento de tecnología

Robótica

2º ESO			
2º Trimestre			
Bloque 2			
Criterios de evaluación	Ponderación	Instrumento de evaluación	Contenidos
2.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	8,33%	Rúbrica Prácticas	Introducción a la robótica
2.2. Reconocer el papel de la computación en nuestra sociedad.	8,33%	Rúbrica Prácticas	
2.3. Ser capaz de construir un sistema de computación que interactúe con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real.	8,33%	Rúbrica Prácticas	
2.4. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema sencillo de computación física, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	8,33%	Rúbrica Prácticas Proyecto	
2.5. Comprender el funcionamiento de Internet de las Cosas, sus componentes y principales características.	8,33%	Rúbrica Prácticas	Internet de las cosas
2.6. Conocer el impacto de Internet de las Cosas en nuestra sociedad, haciendo un uso seguro de estos dispositivos.	8,33%	Rúbrica Prácticas	
2.7. Ser capaz de construir un sistema de computación IoT, que conectado a Internet, genere e intercambie datos, en el contexto de un problema del mundo real.	8,33%	Rúbrica Prácticas	
2.8. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema de computación IoT, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	8,33%	Rúbrica Prácticas Proyecto	
2.9. Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.	8,33%	Rúbrica Prácticas	Tipos de robots y sensores
2.10. Comprender el impacto presente y futuro de la robótica en nuestra sociedad.	8,33%	Rúbrica Prácticas	
2.11. Ser capaz de construir un sistema robótico móvil, en el contexto de un problema del mundo real.	8,33%	Rúbrica Prácticas	
2.12. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de un sistema robótico, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	8,37%	Rúbrica Prácticas Proyecto	

Departamento de tecnología

Robótica

2º ESO 3er Trimestre			
Criterios de evaluación	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Contenidos
3.1. Conocer la naturaleza de las distintas tipologías de datos siendo conscientes de la cantidad de datos generados hoy en día; analizarlos, visualizarlos y compararlos.	12,5%	Rúbrica Prácticas	Datos masivos Ciberseguridad Inteligencia artificial
3.2. Comprender y utilizar el periodismo de datos.	12,5%	Rúbrica Prácticas	
3.4. Conocer los criterios de seguridad y ser responsable a la hora de utilizar los servicios de intercambio y publicación de información en Internet	12,5%	Rúbrica Prácticas	
3.5. Entender y reconocer los derechos de autor de los materiales que usamos en Internet.	12,5%	Rúbrica Prácticas	
3.6. Seguir, conocer y adoptar conductas de seguridad y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	12,5%	Rúbrica Prácticas	
3.7. Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático.	12,5%	Rúbrica Prácticas	
3.8. Conocer el impacto de la Inteligencia Artificial en nuestra sociedad, y las posibilidades que ofrece para mejorar nuestra comprensión del mundo.	12,5%	Rúbrica Prácticas	
3.9. Ser capaz de construir una aplicación sencilla que incorpore alguna funcionalidad enmarcada dentro de la Inteligencia Artificial.	12,5%	Rúbrica Prácticas Proyecto	