


	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	<p style="text-align: center;"> IES ABYLA AV. BARCELONA S/N TEL 856 205 200 FAX 956 504 722 ies.abyla@educceuta.es </p>	<p>Página 1 de 4</p>	

1º EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Los criterios de evaluación utilizados en este curso académico referidos a los distintos bloques de contenidos de la programación de la asignatura, son:

Bloque 1

- 1.1. Recibir, enviar, responder y reenviar correos electrónicos utilizando convenientemente los campos CC y CCO cuando es necesario.
- 1.2. Adjuntar archivos a los correos, conociendo los formatos y tamaños límites aceptados.
- 1.3. Acceder a las plataformas de aprendizaje en línea del centro (Classroom y Moodle), así como al entorno de Code.org.
- 2.1. Conocer y aplicar el algoritmo “divide y vencerás”.
- 2.2. Utilizar las distintas estructuras de programación para resolver problemas sencillos.
- 2.3. Entender el código fuente correspondiente a las estructuras de programación vistas.
- 3.1. Declarar funciones con y sin parámetros y utilizarlas para mejorar la simplicidad y modularidad del código.
- 3.2. Analizar un algoritmo encontrando el componente recursivo del mismo y explicar su utilidad.
- 4.1. Partiendo de determinadas condiciones, obtener el resultado de ejecución de un algoritmo a través de su análisis.
- 5.1. Entender el concepto de evento como desencadenante de las distintas acciones de un programa.
- 5.2. Utilizar los distintos eventos disponibles en el laboratorio de juegos de Code.org para implementar un pequeño juego de Flappy Bird.



	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	IES ABYLA AV. BARCELONA S/N TEL 856 205 200 FAX 956 504 722 ies.abyla@educeta.es	Página 2 de 4	

Bloque 2

- 6.1. Conocer las distintas paletas de componentes del área de diseño, cómo usar la zona de interfaz y la paleta de propiedades de los objetos.
- 6.2. Conocer la zona de bloques y distinguir entre los bloques predefinidos y los propios de los objetos de la aplicación.
- 6.3. Consultar la ayuda de componentes y bloques cuando sea necesario.
- 6.4. Importar/exportar proyectos, recibiendo y enviando archivos AIA por correo electrónico.
- 6.5. Utilizar correctamente los componentes “Button”, “Sound”, “TableArrangement”, “Label” y “Accelerometer”.
- 6.6. Descargar y utilizar MIT AI2 Companion en su dispositivo para sincronizarlo en tiempo real con el desarrollo.
- 7.1. Crear un portafolio digital en Google Sites con página principal y una sección por proyecto publicado que contenga capturas de las interfaces, descripción y explicación del funcionamiento de la aplicación y los archivos AIA y APK adjuntos.

Bloque 3

- 8.1. Diseña aplicaciones con los componentes multimedia “Player”, “TextToSpeech” y “SpeechRecognizer”, aplicándolos a problemas reales como el dictado por voz o la pronunciación en lenguas extranjeras.
- 9.1. Utilizar los componentes “Canvas”, “Ball” y “Sprite” para el diseño de animaciones y juegos.
- 9.2. Comprender el algoritmo de cálculo del vector distancia y su base en el Teorema de Pitágoras para detectar la colisión de sprites.
- 9.3. Utilizar adecuadamente el componente “Clock” para diseñar marcadores y contadores de tiempo.
- 9.4. Añadir aleatoriedad al juego utilizando los bloques “Built-in” random.



	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	IES ABYLA AV. BARCELONA S/N TEL 856 205 200 FAX 956 504 722 ies.abyla@educceuta.es	Página 3 de 4	

La calificación trimestral de la asignatura se obtendrá a partir de los siguientes criterios:

Instrumento	Porcentaje	Criterios de Evaluación
Observación directa	20%	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 5.2, 6.6, 7.1
Portafolio digital	30%	6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 6.5, 7.1, 8.1, 9.1, 9.2, 9.3, 9.4
Proyectos	30%	
Prueba Objetiva	20%	1.1, 1.2, 1.3, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 6.5, 8.1, 9.1, 9.2, 9.3, 9.4

La calificación final de la asignatura será la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las distintas evaluaciones.

La evaluación extraordinaria será de todos los contenidos, independientemente de si se ha aprobado o no alguna evaluación.

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	<p style="text-align: center;"> IES ABYLA AV. BARCELONA S/N TEL 856 205 200 FAX 956 504 722 ies.abyla@educruta.es </p>	<p>Página 4 de 4</p>	

Recuperaciones y pendientes:

Al ser la evaluación continua, la recuperación de una evaluación suspendida se realizará de forma automática superando la siguiente. En todo caso, habrá una prueba objetiva final para recuperar la asignatura completa o subir nota.

La asignatura pendiente se evaluará trimestralmente, siendo necesaria la entrega de las siguientes tareas en cada trimestre:

Primer Trimestre	Curso CS20 Plataforma Code.org completo.
Segundo Trimestre	Portafolios digital con las Apps Granja y Dime publicadas.
Tercer Trimestre	Portafolios digital con la App Pong publicada.