

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
2º EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA
PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

De conformidad con el Real Decreto-ley 31/2020 de 29 de septiembre por el que se adoptan medidas urgentes en el ámbito de la educación no universitaria, los estándares de aprendizaje evaluables indicados en esta programación tendrán un carácter orientativo.

En todo caso, los que se consideran esenciales en este curso académico para poder superar la materia, referidos a los distintos bloques de contenidos de la programación de la asignatura, son:

Bloque 1

- 1.1. Adjunta archivos a los correos, conociendo los formatos y tamaños límites aceptados.
- 1.2. Recibe, envía, responde y reenvía correos electrónicos utilizando convenientemente los campos CC y CCO cuando es necesario.
- 3.1. Utiliza las distintas estructuras de programación para resolver problemas sencillos.
- 5.1. Partiendo de determinadas condiciones, obtiene el resultado de ejecución de un algoritmo a través de su análisis.
- 7.1. Entiende el concepto de evento como desencadenante de las distintas acciones de un programa.

Bloque 2

- 1.1. Conoce las distintas paletas de componentes del área de diseño, cómo usar la zona de interfaz y la paleta de propiedades de los objetos en el entorno de desarrollo de App Inventor.
- 1.2. Conoce la zona de bloques y distingue entre los bloques predefinidos y los propios de los objetos de la aplicación.
- 1.4. Importa/exporta proyectos, recibiendo y enviando archivos AIA por correo electrónico.
- 2.1. Utiliza correctamente los componentes “Button”, “Sound”, “TableArrangement”, “Label” y “Accelerometer”.
- 3.1. Descarga y utiliza MIT AI2 Companion en su dispositivo para sincronizarlo en tiempo real con su desarrollo.

- 4.1. Crea un portafolio digital en Google Sites con página principal y una sección por proyecto publicado que contiene capturas de las interfaces, descripción y explicación del funcionamiento de la aplicación y los archivos AIA y APK adjuntos.
- 5.1. Crea aplicaciones con los componentes “Sound” y “Player”.

Bloque 3

- 1.1. Diseña aplicaciones con los componentes multimedia “TextToSpeech” y “SpeechRecognizer”, aplicándolos a problemas reales como el dictado por voz o la pronunciación en lenguas extranjeras.
- 2.1. Utiliza los componentes “Canvas”, “Ball” y “Sprite” para el diseño de animaciones y juegos.

El peso relativo de cada instrumento de evaluación para los distintos estándares de aprendizaje se establece de la siguiente manera:

Instrumento	Porcentaje
Observación directa	10%
Prueba objetiva fin de trimestre	45%
Proyectos	45%

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.