

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**  
**3º 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. Recibe, envía, responde y reenvía correos electrónicos utilizando convenientemente los campos CC y CCO cuando es necesario.
- 1.2. Adjunta archivos a los correos, conociendo los formatos y tamaños límites aceptados.
- 2.1. Conoce las distintas paletas de componentes del área de diseño, cómo usar la zona de interfaz y la paleta de propiedades de los objetos.
- 2.2. Conoce la zona de bloques y distingue entre los bloques predefinidos y los propios de los objetos de la aplicación.
- 2.4. Importa/exporta proyectos, recibiendo y enviando archivos AIA por correo electrónico.
- 3.1. Utiliza correctamente los componentes “Button”, “Sound”, “TableArrangement”, “Label” y “Accelerometer”.
- 4.1. Descarga y utiliza MIT AI2 Companion en su dispositivo para sincronizarlo en tiempo real con su desarrollo.
- 5.1. Crea aplicaciones con los componentes “Sound” y “Player”.
- 6.1. Diseña aplicaciones con los componentes multimedia “TextToSpeech” y “SpeechRecognizer”, aplicándolos a problemas reales como el dictado por voz o la pronunciación en lenguas extranjeras.
- 7.1. Amplía la interfaz de una aplicación introduciendo nuevas ventanas, permitiendo la navegación entre ellas y el paso de valores.
- 9.1. 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.

## Bloque 2

- 1.1. Crea una aplicación para generar combinaciones de colores a partir de sus 3 componentes R, G y B, utilizando Sliders como controles de mezcla.
- 2.1. Diseña una aplicación para dibujar con el dedo en la pantalla del móvil.
- 3.1. Almacena en un componente TinyDB valores de determinadas variables de la aplicación, como grosores de línea del trazo con los distintos colores en la aplicación de dibujo o tipos de cambio en el conversor de divisas.

## Bloque 3

- 1.1. Utiliza los componentes "Canvas" y "Sprite" para el diseño de juegos.
- 3.1. Utiliza adecuadamente el componente "Clock" para diseñar marcadores y contadores de tiempo.

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

<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Observación directa	<b>10%</b>
Prueba objetiva fin de trimestre	<b>45%</b>
Proyectos	<b>45%</b>

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.