

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	IES ABYLA AV. BARCELONA S/N TEL 856 205 200 FAX 956 504 722 ies.abyla@educeuta.es	Página 1 de 4	

2º 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 App Inventor.
- 2.1. Conocer las distintas paletas de componentes del área de diseño y cómo usar la zona de interfaz y la paleta de propiedades de los objetos.
- 2.2. Conocer la zona de bloques y distinguir entre los bloques predefinidos y los propios de los objetos de la aplicación.
- 2.3. Consultar la ayuda de componentes y bloques cuando sea necesario.
- 2.4. Importar/exportar proyectos, recibiendo y enviando archivos AIA por correo electrónico.
- 3.1. Utilizar correctamente los componentes “Button”, “Sound”, “TableArrangement”, “Label” y “Accelerometer”.
- 4.1. Descargar y utilizar MIT AI2 Companion en su dispositivo para sincronizarlo en tiempo real con su desarrollo.
- 5.1. 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.
- 6.1. Crear aplicaciones con los componentes “Sound” y “Player”.
- 7.1. Ampliar la interfaz de una aplicación introduciendo nuevas ventanas, permitiendo la navegación entre ellas y el paso de valores.

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

8.1. Diseñar aplicaciones con el componente multimedia TextToSpeech, SpeechRecognizer y Translator y aplicarlo a problemas reales como la traducción entre lenguas extranjeras.

Bloque 2

9.1. Crea una aplicación para generar combinaciones de colores a partir de sus 3 componentes R, G y B, utilizando Sliders como controles de mezcla.

10.1. Diseñar una aplicación para dibujar con el dedo en la pantalla del móvil.

10.2. Desarrollar nuevas versiones introduciendo componentes ya vistos como Arrangements y Botones para añadir paletas de colores y herramientas.

11.1. Almacenar 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

12.1. Utilizar los componentes “Canvas” y “Sprite” para el diseño de juegos.

13.1. Comprender la conexión entre los valores devueltos por el sensor de inclinación y los desplazamientos en los ejes X e Y de un objeto.

14.1. Utilizar adecuadamente el componente “Clock” para diseñar marcadores y contadores de tiempo.

15.1. Añadir aleatoriedad al juego utilizando los bloques “Built-in” random.

16.1. Conectar el desplazamiento de objetos en el eje Y con el componente Clock para simular la caída de objetos por gravedad en el diseño de juegos.

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

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

Instrumento	Porcentaje	Estándares
Observación directa	20%	Bloque 1 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1, 8.1, 9.1 Bloque 2 1.1, 2.1, 2.2, 3.1 Bloque 3 1.1, 2.1, 3.1, 4.1, 5.1
Portafolio digital	30%	Bloque 1 3.1, 5.1, 6.1, 7.1, 8.1, 9.1 Bloque 2 1.1, 2.1, 2.2, 3.1 Bloque 3 1.1, 2.1, 3.1, 4.1, 5.1
Proyectos	30%	Bloque 1 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4, 3.1, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1, 8.1 Bloque 2 1.1, 2.1, 2.2, 3.1 Bloque 3 1.1, 2.1, 3.1, 4.1, 5.1
Prueba Objetiva	20%	Bloque 1 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4, 3.1, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1, 8.1 Bloque 2 1.1, 2.1, 2.2, 3.1 Bloque 3 1.1, 2.1, 3.1, 4.1, 5.1

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@educeuta.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	Portafolios digital con las Apps Música y Dime/Traducción publicadas.
Segundo Trimestre	Portafolios digital con las Apps Conversor de Divisas y Garabatos publicadas.
Tercer Trimestre	Portafolios digital con la App Juego libre publicada.