

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IL</i>
1.1 Identificar la solución óptima de un problema planteado, proponiendo diferentes alternativas a través del pensamiento computacional, y seleccionando de manera argumentada la mejor de ellas. (CCL2, CCL3, CP1, CP2, STEM1, STEM2, CD1, CD5)	0,10	1.1.1 Identificar soluciones óptimas ante problemas planteados.	0,02
		1.1.2 Conocer el pensamiento computacional.	0,03
		1.1.3 Aplicar el pensamiento computacional para la resolución de problemas.	0,05
1.2 Analizar los diferentes niveles de los lenguajes de programación, distinguiendo las características, necesidad, conveniencia y aplicación de cada uno de ellos. (STEM2)	0,10	1.2.1 Conocer los diferentes lenguajes de programación.	0,02
		1.2.2 Analizar las características de los distintos lenguajes de programación.	0,03
		1.2.3 Analizar la conveniencia de aplicar los distintos lenguajes de programación.	0,05
2.1 Utilizar con destreza un entorno de programación gráfica por bloques, enfocando sus potencialidades hacia la generación de juegos y animaciones para ordenadores y otros dispositivos digitales, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo contenido digital de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias. (CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC4)	0,15	2.1.1 Conocer el entorno de programación gráfica por bloques.	0,05
		2.1.2 Utilizar el entorno de programación gráfica por bloques.	0,05
		2.1.3 Generar un proyecto final con un programa gráfico por bloques	0,05
2.2 Desarrollar, programar y publicar aplicaciones -apps- en entornos de programación por bloques para dispositivos móviles, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar contenido digital de modo creativo, respetando derechos de autor y licencias. (CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC4)	0,25	2.2.1 Conocer el entorno de programación para desarrollar, programar y publicar aplicaciones (por bloques)	0,05
		2.2.2 Utilizar el entorno de programación para desarrollar, programar y publicar aplicaciones (por bloques)	0,10
		2.2.3 Generar un proyecto final con un programa para desarrollar, programar y publicar aplicaciones (por bloques)	0,10
3.1 Desarrollar programas en el lenguaje de programación textual de código abierto <i>Processing</i> , gestionando sus potencialidades multimedia, exportando sus archivos finales y depurando los posibles errores sobrevenidos en el diseño del código, atendiendo además a derechos de autor y licencias de uso. (CCL2, CCL3, CP2, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC4)	0,40	3.1.1 Conocer el lenguaje de programación textual <i>Processing</i> .	0,1
		3.1.2 Utilizar el lenguaje de programación textual <i>Processing</i> .	0,1
		3.1.3 Generar un proyecto final utilizando el lenguaje de programación textual <i>Processing</i> .	0,2

La evaluación será continua, se adaptará a las diferentes metodologías de aprendizajes. Para llevar a cabo el proceso de evaluación se combinarán distintos instrumentos como actividades, proyectos en clase y pruebas tanto teóricas como prácticas realizadas a lo largo de la evaluación.

Se calculará la nota final con todas las pruebas realizadas siempre que tengan un valor superior a 3 y se aplicará el porcentaje de los indicadores de logro que se evalúen.

Si una evaluación se suspende podrá recuperarse con una prueba la siguiente evaluación y, si no se aprueba, se podrá recuperar en el examen final.