

Apartados para evaluar:

- Pruebas teóricas - 40% (mínimo 5)
- Otros instrumentos de evaluación - 60% (mínimo 5)

Nunca se hará la media de pruebas teóricas si la nota en uno de los exámenes es inferior a 3,5.

Se realizará un registro de las tareas realizadas durante la evaluación.

Es obligatoria la entrega del **cuaderno digital y/o papel**. En caso de no entregarlo, o entregarlo de manera desorganizada o con más de la mitad sin hacer, la calificación del bloque de otros instrumentos estará suspensa.

La actitud del alumno frente a la materia se incluye en el apartado de otros instrumentos de evaluación.

Recuperaciones

- Si los alumnos suspenden la evaluación:
 - Por la parte teórica, se realizará un examen cuya nota sustituirá a la nota anterior.
 - Si suspenden la parte de otros instrumentos de evaluación deberán recuperar la parte correspondiente.
 - La nota de la recuperación de cada parte será:
 - 9 si la nota es ≥ 9
 - 7 si la nota está entre ≥ 7 y < 9
 - 6 si la nota está entre ≥ 6 y < 7
 - 5 si la nota está entre ≥ 5 y < 6
 - Por debajo de 5 se mantendrá la nota de la prueba de recuperación
- Se realizará una prueba final para los alumnos que tengan suspensa alguna evaluación. Si tienen dos suspensas se presentarán con la materia de todo el curso.

Redondeos

- Los redondeos al alza en las notas de boletines de evaluación y finales siempre serán a partir de 75 centésimas.

NOTA IMPORTANTE

La detección de copia, plagio o suplantación —incluido el uso no autorizado de dispositivos o herramientas digitales/IA— en cualquier instrumento de evaluación (pruebas escritas, cuaderno digital, tareas, trabajos o proyectos) supondrá la calificación de **0** en dicha actividad.





Criterios de evaluación	Peso CE	Contenidos de materia	Contenidos transversales	Indicadores de logro	Peso IL	Instrumento de evaluación	Agente evaluador	SA
1.1. Identificar la solución óptima de un problema planteado proponiendo diferentes alternativas través del pensamiento computacional, y seleccionando de manera argumentada la mejor de ellas. (CCL2, CCL3, CP1, CP2, STEM1, STEM2, CD1, CD5)	1,5 (15%)	A1, A2, C1, C2	CT1, CT2, CT4, CT6, CT9, CT15	1.1.1 Descompone el problema en subtarear y crea un algoritmo (diagrama de flujo o pseudocódigo) que las resuelve.	0,6 (6%)	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA1, SA3, SA5, SA6
				1.1.2 Compara al menos dos alternativas y justifica la elegida por simplicidad, eficiencia o usabilidad.	0,5 (5%)	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA1, SA2, SA11
				1.1.3 Implementa la solución elegida (bloques o texto) y la valida con casos de prueba básicos	0,4 (4%)	Registro anecdótico	Heteroevaluación	SA3, SA4, SA5, SA7, SA8, SA10, SA11, SA12
1.2 Analizar los diferentes niveles de los lenguajes de programación, distinguiendo las características, necesidad, conveniencia y aplicación de cada uno de ellos. (STEM2)	1 (10%)	A2, C1, C2	CT1, CT2, CT4, CT6, CT10	1.2.1 Distingue alto/bajo nivel, cita dos características de cada uno y un contexto de uso	0,35 (3,5%)	Prueba oral	Heteroevaluación	SA2
				1.2.2 Selecciona un lenguaje adecuado al problema (dispositivo, interfaz, recursos) y argumenta la elección.	0,2 (2%)	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA2, SA11, SA12
				1.2.3 Reconoce elementos comunes (variables, estructuras de control, funciones) en ejemplos sencillo	0,45 (4,5%)	Prueba oral	Heteroevaluación	SA2, SA3, SA5, SA6
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	2,5 (25%)	B1, A1	CT3, CT4, CT6, CT9, CT10, CT11, CT13.	2.1.1 Crea una animación o juego que usa eventos, bucles y condicionales.	0,9 (9%)	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA3



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)				2.1.2 Gestiona variables (puntuación/estado) y operadores; integra sensores si procede.	0,8 (8%)	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA3, SA4
				2.1.3 Aplica buenas prácticas (nombres claros, procedimientos/bloques propios, comentarios) y respeta licencias de los recursos.	0,8 (8%)	Guía de observación	Heteroevaluación	SA4
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)	2,5 (25 %)	B2, A1	CT3, CT4, CT5, CT6, CT9, CT10, CT11.	2.2.1 Diseña una interfaz funcional con componentes de entrada/salida y, si es necesario, varias pantallas.	0,9 (9%)	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA11
				2.2.2 Programa la lógica con eventos, variables y procedimientos y la prueba en simulador o dispositivo.	0,9 (9%)	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA11, SA12
				2.2.3 Publica/Comparte el proyecto incluyendo créditos y licencias de materiales usados.	0,7 (7%)	Proyecto	Heteroevaluación	SA12
3.1 Desarrollar programas en el lenguaje de programación textual de código abierto Processing, 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)	2,5 (25%)	C1, C2	CT3, CT4, CT6, CT9, CT10, CT11, CT13	3.1.1 Programa en Processing una escena/animación que emplea estructuras de control y funciones propias.	0,9 (9%)	Prueba escrita	Heteroevaluación	SA5, SA6, SA8, SA9
				3.1.2 Integra arrays/vectores y multimedia (imágenes/sonidos) para enriquecer la aplicación.	0,8 (8%)	Prueba práctica	Heteroevaluación	SA7, SA8
				3.1.3 Depura errores sintácticos/lógicos y exporta el proyecto en un formato adecuado. Respeta licencias.	0,8 (8%)	Cuaderno del alumno	Heteroevaluación	SA10, SA8

La suma total de pesos = 10,0 pts.

- Prueba escrita = 4,0 pts. (40 %).
- Otros instrumentos de evaluación 6,0 pts. (60 %):