

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

## PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA 4º

### ESO

AÑO 2024/2025

SONIA ESTEBAN RODRÍGUEZ

---

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

*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.*

- 1.1.1 Secuencia las tareas a ejecutar en pasos sencillos y ordenados de forma autónoma y los traduce al código de programación utilizado
- 1.1.2 Propone diferentes soluciones y selecciona justificadamente una de ellas en función de su funcionalidad y sencillez.
- 1.1.3 Entrega en tiempo y forma, respetando plazos, derechos de autor, nomenclaturas, formatos de archivo y plataformas de entrega.
- 1.1.4 Los algoritmos diseñados tienen en cuenta las partes fundamentales de un programa informático y se organizan de forma racional, que facilite el entendimiento y aportando comentarios.

*1.2. Analizar los diferentes niveles de los lenguajes de programación, distinguiendo las características, necesidad, conveniencia y aplicación de cada uno de ellos*

- 1.2.1 Reconoce los diferentes lenguajes de programación y su utilidad
- 1.2.2 Traduce la resolución de problemas sencillos a diagramas de flujo, utilizando correctamente símbolos y flechas.
- 1.2.3 Es creativo y capaz de generar ideas novedosas partiendo de los conocimientos adquiridos, seleccionando en cada caso los elementos más convenientes para lograr el objetivo marcado.

*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.*

- 2.1.1 Recrea y programa videojuegos existentes propuestos en Scratch.

2.1.2 Diseña y crea un videojuego propio con originalidad en gráficos y objetivo a conseguir.

2.1.3 Fabrica un mando de juego funcional con elementos electrónicos en Arduino y S4A.

*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*

2.2.1 Recrea y programa apps propuestos en App Inventor.

2.2.2 Diseña y crea una app de forma creativa y original para la colaboración con el proyecto sostenible de centro que cumple los parámetros estéticos y funcionales pautados.

*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*

3.1.1 Dibuja formas básicas mediante código en openSCAD.

3.1.2 Recrea los algoritmos propuestos en Processing de forma autónoma y funcional.

3.1.3 Crea y anima el logotipo del comité ambiental en Processing.

## PESO POR CRITERIOS E INDICADORES

En cada práctica o prueba realizada se indicarán los criterios y/o indicadores a calificar. La nota del trimestre será la ponderación de esas notas según la tabla adjunta.

La nota de la asignatura es continua, por lo que la nota de cada trimestre será la ponderación de los criterios calificados hasta ese momento.

	Peso	%
<b>Criterio Evaluación 1.1</b>	4	12,12%
<b>Criterio Evaluación 1.2</b>	3	9,09%
<b>Criterio Evaluación 2.1</b>	9	27,27%
<b>Criterio Evaluación 2.2</b>	8	24,24%
<b>Criterio Evaluación 3.1</b>	9	27,27%
	33	100,00%

Desglose de pesos por indicadores de logro:

			Indicadores de logro	Peso I. L.
<b>Programación informática 4º E.S.O.</b>	<b>Comp. Esp. 1</b>	<b>Criterio Evaluación 1.1</b>	<b>1.1.1</b>	1
			<b>1.1.2</b>	1
			<b>1.1.3</b>	1
			<b>1.1.4</b>	1
		<b>Criterio Evaluación 1.2</b>	<b>1.2.1</b>	1
			<b>1.2.2</b>	1
			<b>1.2.3</b>	1
			<b>Comp. Esp. 2</b>	<b>Criterio Evaluación 2.1</b>
	<b>2.1.2</b>	3		
	<b>2.1.3</b>	3		
	<b>Criterio Evaluación 2.2</b>	<b>2.2.1</b>		4
		<b>2.2.2</b>		4
		<b>Comp. Esp. 3</b>		<b>Criterio Evaluación 3.1</b>
	<b>3.1.2</b>		3	
	<b>3.1.3</b>		3	

Los retrasos en las entregas Supondrán un 0 en los criterios calificados en la misma. Sólo se aplazarán entregas sin merma de nota si la falta ha sido debidamente justificada.

Las tareas generadas con IAs, o con un % de copia mayor al 15% serán calificadas con 0 puntos sobre 10 y no podrán volver a entregarse hasta la fecha prevista de recuperación. La copia de prácticas de un compañero será calificada para los implicados con 0 puntos sobre 10 y no podrán volver a entregarse hasta la fecha prevista de recuperación.