IES JOANOT MARTORELL
C/CIUTAT DE L'APRENENT 2
46017, VALENCIA

CURSO	1 ESO	GRUPOS	A,B,C,G,F,M,V,W
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS		
PROFESORES	Vte. Manuel Vidal García		

Distribución temporal de las unidades didácticas	**Primera Evaluación:** UD1: Programación por bloques. *Code.org* y *Scratch*. UD2: Programación de gráficos. DFD UD3: Estructuras repetitivas. **Segunda Evaluación:** UD4: Operadores y estructuras condicionales. UD5: Objetos y escenarios. UD6: Animaciones. **Tercera Evaluación:** UD7: Sonido. UD8: Proyecto
Instrumentos de evaluación Tipo de evaluación Criterios de calificación Actividades de refuerzo y ampliación	□ 20% nota actitud: o Interés y participación en la clase, Trabajo en el aula. Comportamiento del alumno con el resto de los compañeros y con profesor. Trato adecuado del material escolar y del aula. Asistencia a clase y la puntualidad. □ 30% nota ejercicios de clase o en casa. o Se tendrá en cuenta el trabajo realizado en clase (prácticas) o en casa, y las dificultades a la hora de realizarlo. Se puntuará también el orden y organización de sus carpetas y documentos de trabajo. □ 50% nota examen. Podrá incluir: o Pruebas escritas de conocimientos (individual). o Prueba práctica en el ordenador (por parejas o individual) o Realización de trabajos y/o presentaciones al resto de la clase. o Según decisión tomada en el Claustro de profesores, y para favorecer que los alumnos consigan la competencia en comunicación lingüística, en las pruebas escritas las faltas de ortografía podrán suponer hasta 0,5 puntos de la nota de la prueba. o Para poder calcular la nota media de cada evaluación se exigirá al menos un 30% en la nota de cada uno de las variables explicadas con anterioridad. En caso de que el alumno no apruebe la asignatura en la evaluación ordinaria, podrá realizar una prueba extraordinaria en las fechas que estime la administración educativa La asistencia a clase es obligatoria, por lo que las faltas de asistencia no justificadas restarán 0,1 puntos a la nota final de la evaluación. Los retrasos de más de 10 minutos en la entrada a clase restarán 0,05 puntos en la nota final de la evaluación, salvo cuando sean justificados. En caso de que el alumno no apruebe la asignatura en la evaluación ordinaria, podrá realizar una prueba extraordinaria en las fechas que estime la administración educativa Además de las explicaciones individuales, en caso de detectar alumnos que tengan dificultades con el aprendizaje se les facilitarán **actividades de refuerzo**, para que puedan practicar los procedimientos enseñados. Serán prácticas más sencillas y repetitivas, sobre las herramientas

	más básicas y de mayor uso, para los alumnos con menor nivel. También se adaptará la metodología, de manera que el aprendizaje resulte más sencillo para el alumno. En caso de detectar alumnos con altas capacidades se les facilitarán **actividades de ampliación** que profundicen en el conocimiento de la herramienta informática estudiada. Serán prácticas de mayor nivel para los alumnos avanzados

IES JOANOT MARTORELL
C/CIUTAT DE L'APRENENT 2
46017, VALENCIA

CURSO	2 ESO	GRUPOS	A,B,C,G,F,M,V,W
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS		
PROFESORES	Francesc Martí Picó		

Distribución temporal de las unidades didácticas	**Primera Evaluación:** UD 0 - Competencia digital para la formación a distancia UD 1 - Historia de los videojuegos y conceptos básicos . UD 2 - Teoría de la programación UD 3 - Introducción a la programación visual: Code.org **Segunda Evaluación:** UD 3 - Introducción a la programación visual: Code.org UD 4 - Scratch básico UD 5 - Pixelart y diseño de videojuegos **Tercera evaluación:** UD 5 - Pixelart y diseño de videojuegos UD 6 - Scratch avanzado
Instrumentos de evaluación Tipo de evaluación Criterios de calificación Actividades de refuerzo y ampliación	● 20% nota actitud: o Interés y participación en la clase, Trabajo en el aula. Comportamiento del alumno con el resto de los compañeros y con profesor. Trato adecuado del material escolar y del aula. Asistencia a clase y la puntualidad. ● 30% nota ejercicios de clase o en casa. o Se tendrá en cuenta el trabajo realizado en clase (prácticas) o en casa, y las dificultades a la hora de realizarlo. Se puntuará también el orden y organización de sus carpetas y documentos de trabajo. ● 50% nota examen. Podrá incluir: o Pruebas escritas de conocimientos (individual). o Prueba práctica en el ordenador (por parejas o individual) o Realización de trabajos y/o presentaciones al resto de la clase. o Según decisión tomada en el Claustro de profesores, y para favorecer que los alumnos consigan la competencia en comunicación lingüística, en las pruebas escritas las faltas de ortografía podrán suponer hasta 0,5 puntos de la nota de la prueba. Para poder calcular la nota media de cada evaluación se exigirá al menos un 30% en la nota de cada uno de las variables explicadas con anterioridad. En caso de que el alumno no apruebe la asignatura en la evaluación ordinaria, podrá realizar una prueba extraordinaria en las fechas que estime la administración educativa La asistencia a clase es obligatoria, por lo que las faltas de asistencia no justificadas restarán 0,1 puntos a la nota final de la evaluación. Los retrasos de más de 10 minutos en la entrada a clase restarán 0,05 puntos en la nota final de la evaluación, salvo cuando sean justificados. En caso de que el alumno no apruebe la asignatura en la evaluación ordinaria, podrá realizar una prueba extraordinaria en las fechas que estime la administración educativa Si no se hace entrega de alguno de los trabajos o este no estuviera correctamente realizado (obligatorio el 70%), aunque se aprueben los

	exámenes no se sacará la media y el resultado de la evaluación será suspendido con un 4. Si no se superan con un 5 alguno de los exámenes, no se sacara media y el resultado de la evaluación se determinará con un 4. La entrega de TODAS las prácticas es obligatoria. La nota final del curso será la media de las notas de las evaluaciones. Todas las evaluaciones tienen que estar aprobadas para aprobar el curso. Además de las explicaciones individuales, en caso de detectar alumnos que tengan dificultades con el aprendizaje se les facilitarán **actividades de refuerzo**, para que puedan practicar los procedimientos enseñados. Serán prácticas más sencillas y repetitivas, sobre las herramientas más básicas y de mayor uso, para los alumnos con menor nivel. También se adaptará la metodología, de manera que el aprendizaje resulte más sencillo para el alumno. En caso de detectar alumnos con altas capacidades se les facilitarán **actividades de ampliación** que profundicen en el conocimiento de la herramienta informática estudiada. Serán prácticas de mayor nivel para los alumnos avanzados

CURSO	3 ESO	GRUPOS	
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS		
PROFESORES	Vte. Manuel Vidal García		

Distribución temporal de las unidades didácticas	Primera evaluación ● UD2-Programación estructurada con Scratch. Segunda evaluación ● UD3-Programación de aplicaciones en dispositivos móviles con APPINVENTOR. Tercera evaluación ● UD4-Inteligencia artificial con APPInventor ● UD1-Introducción al pensamiento computacional. Code.org. Algoritmos. ● UD4-Herramientas de programación de videojuegos en entornos gráficos. Herramientas programación con lenguajes de alto nivel (Construct 2, Godot, Piles Engine, Gdevelop, CodeCombat).
Instrumentos de evaluación Tipo de evaluación Criterios de calificación Actividades de refuerzo y ampliación	● **20% nota actitud:** o Interés y participación en la clase.Trabajo en el aula. Comportamiento del alumno con el resto de los compañeros y con profesor. Trato adecuado del material escolar y del aula. Asistencia a clase y la puntualidad. ● **30% nota ejercicios de clase o en casa.** o Se tendrá en cuenta el trabajo realizado en clase (prácticas) o en casa, y las dificultades a la hora de realizarlo. Se puntuará también el orden y organización de sus carpetas y documentos de trabajo. ● **50% nota examen. Podrá incluir:** o Pruebas escritas de conocimientos (individual). o Prueba práctica en el ordenador (por parejas o individual) o Realización de trabajos y/o presentaciones al resto de la clase. o Según decisión tomada en el Claustro de profesores, y para favorecer que los alumnos consigan la competencia en comunicación lingüística, en las pruebas escritas las faltas de ortografía podrán suponer hasta 0,5 puntos de la nota de la prueba. Para poder calcular la nota media de cada evaluación se exigirá al menos un 30% en la nota de cada uno de las variables explicadas con anterioridad. La **asistencia a clase** es obligatoria, por lo que las faltas de asistencia no justificadas restarán 0,1 puntos a la parte relativa a la actitud. Los **retrasos** de más de 10 minutos en la entrada a clase restarán 0,05 puntos a la parte relativa a la actitud, salvo cuando sean justificados. La evaluación se aprueba si se obtiene un 5 sobre 10 en la nota final. El porcentaje de participación en la **nota final del curso** de cada evaluación será del 33'3%. Es decir, se realiza la media aritmética de las tres evaluaciones. En caso de que el alumno no apruebe la asignatura en la evaluación ordinaria, podrá realizar una prueba extraordinaria en las fechas que estime la administración educativa. Además de las explicaciones individuales, en caso de detectar alumnos que tengan dificultades con el aprendizaje se les facilitarán actividades de refuerzo, para que puedan practicar los procedimientos

	enseñados. Serán prácticas más sencillas y repetitivas, sobre las herramientas más básicas y de mayor uso, para los alumnos con menor nivel. También se adaptará la metodología, de manera que el aprendizaje resulte más sencillo para el alumno. En caso de detectar alumnos con altas capacidades se les facilitarán actividades de ampliación que profundicen en el conocimiento de la herramienta informática estudiada. Serán prácticas de mayor nivel para los alumnos avanzados.

IES JOANOT MARTORELL
C/CIUTAT DE L'APRENENT 2
46017, VALENCIA

CURSO	4 ESO	GRUPOS	4ª A, 4ª B, 4º C, 4ª D, 4º E. 4ºM
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS (en inglés)		
PROFESORES	Adela Tena Tena		

Distribución temporal de las unidades didácticas	**1ª Evaluación:** UD1 INTRODUCCIÓN APP INVENTOR ● Entorno de trabajo ● Diseño del interfaz ● Inserción y configuración de componentes ● Ejecución de la aplicación en el móvil y en el emulador ● Descarga e instalación de la aplicación en el dispositivo ● Aplicaciones y juegos sencillos **2ª Evaluación:** UD2 APLICACIONES Y JUEGOS EN APP INVENTOR ● Diseño de la lógica de una app ● Estructuras de control de flujo ● Funciones ● Gestión de la comunicación: llamadas, mensajes, gps etc ● Cámara ● Lector de código de barras o QR ● Texto a voz ● Uso de bases de datos: FireBase, CloudBase UD3 (IA) INTELIGENCIA ARTIFICIAL CON APP INVENTOR ● ¿Qué es la IA? ● Términos relacionados : machine learning, deep learning, big data… ● ideas principales : percepción, representación y razonamiento, interacción natural, impacto social. ● reconocimiento de textos,números, sonidos e imágenes ● jugar contra la máquina **3ª Evaluación:** UD4 DISEÑO GRÁFICO ● Introducción al diseño 3D ● Introducción a blender para el diseño 3d :interfaces y ventanas ● seleccionar y transformar ● herramientas de edición ● materiales y texturas ● animación ● creación de edificios y personajes ● animación de personajes
Instrumentos de evaluación Tipo de evaluación Criterios de calificación Actividades de refuerzo y ampliación	□ 20% nota actitud: o Interés y participación en la clase, Trabajo en el aula. Comportamiento del alumno con el resto de los compañeros y con profesor. Trato adecuado del material escolar y del aula. Asistencia a clase y puntualidad. □ 30% nota ejercicios de clase o en casa. o Se tendrá en cuenta el trabajo realizado en clase (prácticas) o en casa, y las dificultades a la hora de realizarlo. Se puntuará también el orden y organización de sus carpetas y documentos de trabajo. □ 50% nota examen. Podrá incluir: o Pruebas escritas de conocimientos (individual). o Prueba práctica en el ordenador (por parejas o individual)

- Realización de trabajos y/o presentaciones al resto de la clase.
- Según decisión tomada en el Claustro de profesores, y para favorecer que los alumnos consigan la competencia en comunicación lingüística, en las pruebas escritas las faltas de ortografía podrán suponer hasta 0,5 puntos de la nota de la prueba.

Para poder calcular la nota media de cada evaluación se exigirá al menos un 30% en la nota de cada una de las variables explicadas con anterioridad. En caso de no llegar a ese mínimo la nota de la evaluación será como máximo un 4

El porcentaje de participación en la nota final del curso de cada evaluación será del 33'3% siempre que la nota de las evaluaciones no sea inferior a 3. Es decir, se realiza la media aritmética de las tres evaluaciones

En caso de que el alumno no apruebe la asignatura en la evaluación ordinaria, podrá realizar una prueba extraordinaria en las fechas que estime la administración educativa
La asistencia a clase es obligatoria, por lo que las faltas de asistencia no justificadas restará 0,1 puntos a la nota final de la evaluación.
Los retrasos de más de 10 minutos en la entrada a clase restará 0,05 puntos en la nota final de la evaluación, salvo cuando sean justificados.

Además de las explicaciones individuales, en caso de detectar alumnos con Necesidades Educativas Especiales o que tengan dificultades con el aprendizaje se les facilitarán **actividades de refuerzo**, para que puedan practicar los procedimientos enseñados. Serán prácticas más sencillas y repetitivas, sobre las herramientas más básicas y de mayor uso, para los alumnos con menor nivel. También se adaptará la metodología, de manera que el aprendizaje resulte más sencillo para el alumno.

En caso de detectar alumnos con altas capacidades se les facilitarán **actividades de ampliación** que profundicen en el conocimiento de la herramienta informática estudiada. Serán prácticas de mayor nivel para los alumnos avanzados.

La evaluación se aprueba si se obtiene un ***5 sobre 10 en la nota final***.