

Se define como práctica de programación en consola aquella que permite a las personas dar instrucciones a algún programa informático por medio de líneas de texto simple.

NO.	CRITERIO	PTO.		PTO.		PTO.		PTO.	
1	Organización	1	El organigrama es claro para entender el diseño del programa	.75	El organigrama no es muy claro, pero se entiende el diseño del programa.	.5	El organigrama está incompleto y es difícil entender el diseño del programa.	.25	El organigrama es casi nulo.
2	Resolución	2	Utiliza las instrucciones y algoritmos más adecuados para resolver el ejercicio.	1	Utiliza las instrucciones y algoritmos necesarios para resolver el ejercicio, aunque no son los más adecuados.	.5	Utiliza instrucciones y algoritmos que no son acordes para resolver el ejercicio.	.25	Utiliza instrucciones y algoritmos que no resuelven el ejercicio
3	Funcionamiento	5	El funcionamiento del ejercicio es completo.	3.75	El funcionamiento es casi completo.	2.5	El funcionamiento tiene mínimos fallos	1.25	El funcionamiento del ejercicio tiene fallos importantes.
4	Identificación de variables y/o funciones	1	Nombra correctamente todos las variables y funciones de acuerdo a su uso	.75	Nombra correctamente la mayoría de las variables y funciones de acuerdo a su uso	.5	Nombra correctamente sólo algunas de las variables.	.25	No nombra correctamente ningún componente ni variable.
5	Sentencias y ciclos.	1	Se utilizan correctamente las sentencias, ciclos y condiciones, y se eligen los más adecuados	.75	Se utilizan correctamente las sentencias, ciclos y condiciones, pero no hay una elección adecuada	.5	Se utilizan algunos de las sentencias, pero no son adecuadas a lo que el programa requiere.	.25	No utiliza ninguna sentencia

Nota: El alumno al acumular el 40% de inasistencia de las sesiones consideradas para desarrollar temas de evidencia, perderá el derecho a la primera oportunidad de evaluación.

Nota: Para actitudes y valores se tramita en base al reglamento de alumnos.