

**m) Tabla de criterios de evaluación junto con los contenidos con los que se asocian a través de los indicadores de logro**

Los criterios de evaluación y los contenidos de Programación Informática son los establecidos en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre. Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Peso CE</b>	<b>Contenidos de materia</b>	<b>Contenidos transversales</b>	<b>Indicadores de logro</b>	<b>Peso IL</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Agente evaluador</b>	<b>SA</b>
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)	15%	A1	CT1,CT2,CT3,C4,C9,C10	1.1.1 Formula problemas, dividiéndolos en pasos, haciendo uso de la informática para resolverlos.	20%	<i>Retos prácticos</i>	Heteroevaluación	1
					10%	<i>Proyecto</i>		
					4%	<i>Observación sistemática</i>		
				1.1.2 Organiza de forma lógica la información y la representa a través de diagramas de flujo	20%	<i>Retos prácticos</i>	Heteroevaluación	1
					10%	<i>Proyecto</i>		
					4%	<i>Observación sistemática</i>		
				1.1.3 Automatiza las soluciones haciendo uso del pensamiento computacional algorítmico y estableciendo pasos ordenados.	10%	<i>Retos prácticos</i>	Heteroevaluación	1
					20%	<i>Proyecto</i>		
					2%	<i>Observación sistemática</i>		
1.2 Analizar los diferentes niveles de los lenguajes de programación, distinguiendo las características, necesidad, conveniencia y aplicación de cada uno de ellos. (STEM2)	10%	A2	CT1,CT2,CT3,C4,C9,C10	1.2.1. Identifica las características de los lenguajes de programación de bajo y alto nivel	30%	<i>Retos prácticos</i>	Heteroevaluación	2
					15%	<i>Proyecto</i>		
					5%	<i>Observación sistemática</i>		

					1.2.2 Reconoce las diferencias entre las formas de ejecución de los programas informáticos	30%	<i>Retos prácticos</i>		2
						15%	<i>Proyecto</i>		
						5%	<i>Observación sistemática</i>		2
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)	25%	B1	CT1,CT2,CT3,C4,C9,C10	2.1.1 Comprende el desarrollo de animaciones o juegos, identifica las fases principales y utiliza con soltura las herramientas básicas del entorno gráfico de programación.	20%	<i>Retos prácticos</i>		Heteroevaluación	3
						10%	<i>Proyecto</i>		
						4%	<i>Observación sistemática</i>		3
				2.1.2 Manipula, edita y maneja los principales grupos de bloques, incluidos condicionales, bucles y variables.	10%	<i>Retos prácticos</i>			3
					20%	<i>Proyecto</i>			
					4%	<i>Observación sistemática</i>			
				2.1.3 Analiza el funcionamiento de un programa, crea bloques reutilizables, fomenta la interacción entre elementos y considera el "diseño para todos" en sus creaciones.	10%	<i>Retos prácticos</i>			3
					20%	<i>Proyecto</i>			
					2%	<i>Observación sistemática</i>			
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)	20%	B2	CT1-CT 15	2.2.1 Describe el proceso de diseño y desarrollo de aplicaciones móviles, utilizando con precisión las herramientas del entorno y distinguiendo tipos de datos, objetos, y su interacción con sensores.	10%	<i>Retos prácticos</i>		Coevaluación	3
					20%	<i>Proyecto</i>			
					2%	<i>Observación sistemática</i>			
				2.2.2 Desarrolla aplicaciones para móviles integrando sensores y elementos de interfaz, y visualiza los	10%	<i>Retos prácticos</i>			3
					20%	<i>Proyecto</i>			

				resultados en simuladores y diferentes plataformas.	4%	Observación sistemática		3
				2.2.3 Licencias y accesibilidad: Elige licencias adecuadas para el uso y publicación de materiales, y evalúa el "diseño para todos" en las aplicaciones que crea.	10%	Retos prácticos		
					20%	Proyecto		
					4%	Observación sistemática		
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)	30%	C1 C2	CT1-CT15	3.1.1 Utiliza adecuadamente diferentes tipos de datos, estructuras de control de ejecución y almacena información mediante sistemas de almacenamiento y archivos.	10%	Retos prácticos	Heteroevaluación	4
					20%	Proyecto		
					2%	Observación sistemática		
				3.1.2 Analiza problemas descomponiéndolos en elementos sencillos y elabora algoritmos mediante diagramas de flujo para resolver problemas específicos de programación.	20%	Retos prácticos	Heteroevaluación	4
					10%	Proyecto		
					4%	Observación sistemática		
				3.1.3 Codifica programas en el lenguaje aprendido, depura errores mediante pruebas, documenta adecuadamente el código y adapta programas a nuevos requerimientos.	10%	Retos prácticos	Coevaluación	4
					20%	Proyecto		
					4%	Observación sistemática		