

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.

| <i>Criterios de evaluación</i> | <i>Peso CE</i> | <i>Contenidos de materia</i> | <i>Contenidos transversales</i> | <i>Indicadores de logro</i> | <i>Peso IL</i> | <i>Instrumento de evaluación</i> | <i>Agente evaluador</i> | <i>SA</i> |
|--|----------------|------------------------------|---------------------------------|---|----------------|----------------------------------|-------------------------|-----------|
| 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% | Retos prácticos | Heteroevaluación | 1 |
| | | | | | 10% | Proyecto | | |
| | | | | | 4% | Observación sistemática | | |
| | | | | 1.1.2 Organiza de forma lógica la información y la representa a través de diagramas de flujo | 20% | Retos prácticos | Heteroevaluación | 1 |
| | | | | | 10% | Proyecto | | |
| | | | | | 4% | Observación sistemática | | |
| | | | | 1.1.3 Automatiza las soluciones haciendo uso del pensamiento computacional algorítmico y estableciendo pasos ordenados. | 10% | Retos prácticos | Heteroevaluación | 1 |
| | | | | | 20% | Proyecto | | |
| | | | | | 2% | Observación sistemática | | |
| 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% | Retos prácticos | Heteroevaluación | 2 |
| | | | | | 15% | Proyecto | | |
| | | | | | 5% | Observación sistemática | | |

| | | | | | | | | |
|--|-----|----|-----------------------|---|-----|-------------------------|------------------|---|
| | | | | 1.2.2 Reconoce las diferencias entre las formas de ejecución de los programas informáticos | 30% | Retos prácticos | | 2 |
| | | | | | 15% | Proyecto | | |
| | | | | | 5% | Observación sistemática | | 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% | Retos prácticos | Heteroevaluación | 3 |
| | | | | | 10% | Proyecto | | |
| | | | | | 4% | Observación sistemática | | |
| | | | | 2.1.2 Manipula, edita y maneja los principales grupos de bloques, incluidos condicionales, bucles y variables. | 10% | Retos prácticos | | 3 |
| | | | | | 20% | Proyecto | | |
| | | | | | 4% | Observación sistemática | | |
| | | | | 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% | Retos prácticos | | 3 |
| | | | | | 20% | Proyecto | | |
| | | | | | 2% | Observación sistemática | | |
| 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% | Retos prácticos | Coevaluación | 3 |
| | | | | | 20% | Proyecto | | |
| | | | | | 2% | Observación sistemática | | |
| | | | | 2.2.2 Desarrolla aplicaciones para móviles integrando sensores y elementos de interfaz, y visualiza los | 10% | Retos prácticos | | 3 |
| | | | | | 20% | Proyecto | | |
| | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|-----|----------|----------|--|-----|-------------------------|------------------|---|
| | | | | resultados en simuladores y diferentes plataformas. | 4% | Observación sistemática | | |
| | | | | 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 | | 3 |
| | | | | | 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 | | |