

## I) 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 TIC I son los establecidos en el anexo III del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 9 del Decreto 40/2022, 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 Editar webs multimedia que comuniquen eficazmente una idea, utilizando editores web basados en sistemas de gestión de contenidos ( <i>Content Management System – CMS</i> ) y edición de HTML. (CCL1, STEM 1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA 3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)	12%	A1	CT1 CT2 CT5	1.1.1 Genera sitios web, de un nivel avanzado con contenido multimedia.	55%	<i>Retos prácticos</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA2.7
					40%	<i>Proyecto</i>		
					5%	<i>Observación sistemática</i>		
1.2 Crear presentaciones multimedia que difundan eficazmente una idea, haciendo uso de herramientas en la nube ( <i>Cloud Computing</i> ). (CCL1, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)	12%	A2	CT1 CT2 CT3 CT5	1.2.1. Crea presentaciones multimedia para difundir eficazmente una idea, haciendo uso de herramientas en la nube.	55%	<i>Retos prácticos</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA2.1
					40%	<i>Proyecto</i>		
					5%	<i>Observación sistemática</i>		
1.3 Maquetar documentos tales como folletos, tarjetas de visita o infografías, entre otros, que comuniquen de modo visualmente eficaz una idea, empleando herramientas en la nube ( <i>Cloud Computing</i> ). (CCL1, CCL3, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)	12%	A3	CT1 CT2 CT4 CT5	1.3.1 Crea documentos tales como folletos, tarjetas de visita, infografías, etc. para comunicar eficazmente una idea, empleando herramientas en la nube.	55%	<i>Retos prácticos</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA1 SA2.4
					40%	<i>Proyecto</i>		
					5%	<i>Observación sistemática</i>		
	16%		CT1		27,5%	<i>Retos prácticos</i>	<i>Heteroevaluación</i>	SA2.5

1.4 Crear y publicar archivos de audio y vídeo digitales que comuniquen eficazmente una idea, trabajando con editores de escritorio y en la nube, y alojando contenidos en plataformas de almacenamiento web de audio y vídeo. (CCL1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA 3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)		A4	CT2 CT3 CT5	1.4.1. Crea y publica archivos de audio digitales para comunicar eficazmente una idea.	20%	Proyecto	Heteroevaluación	SA2.6
					2,5%	Observación sistemática		
				1.4.2. Crea y publica archivos de vídeo digitales para comunicar eficazmente una idea.	27,5%	Retos prácticos		
					20%	Proyecto		
2.1 Diseñar logotipos que constituyan la identidad digital o marca de una idea emprendedora, utilizando software adecuado para la edición de imágenes vectoriales en dos dimensiones. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CD5, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)	12%	B1	CT1 CT2	2.1.1 Diseña logotipos utilizando software adecuado para la edición de imágenes vectoriales en dos dimensiones.	55%	Retos prácticos	Heteroevaluación	SA2.2
					40%	Proyecto		
					5%	Observación sistemática		
2.2 Diseñar espacios y equipamientos adecuados para la puesta en marcha de una idea emprendedora, haciendo uso de software de edición de gráficos vectoriales en tres dimensiones. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CD5, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.)	12%	B2	CT1 CT2	2.2.1 Diseña espacios y equipamientos adecuados haciendo uso de software de edición de gráficos vectoriales en tres dimensiones.	55%	Retos prácticos	Heteroevaluación	SA2.3
					40%	Proyecto		
					5%	Observación sistemática		
2.3 Conocer los procedimientos de micromecenazgo a través de medios digitales, valorando su papel en la consecución de objetivos asociados a ideas emprendedoras, planteados de modo colectivo. (CCL2, CCL5, CP3, STEM5, CD1, CD2, CPSAA2, CC4)	9%	C2	CT1 CT2 CT5	2.3.1. Conoce el micromecenazgo digital y valora su papel en la consecución de objetivos colectivos.	55%	Retos prácticos	Heteroevaluación	SA2.9
					40%	Proyecto		
					5%	Observación sistemática		
3.1 Desarrollar programas haciendo uso de lenguajes de programación y entornos integrados de desarrollo básicos, respetando la sintaxis y depurando los posibles errores, haciendo hincapié en sus potencialidades multimedia y su interactividad con el usuario, para crear proyectos visuales de propósito lúdico. (CP3, STEM1, STEM3,	15%	C1	CT1 CT2	3.1.1 Desarrolla programas en un lenguaje de programación.	55%	Reto práctico	Heteroevaluación	SA2.8
					40%	Prueba teórico-práctica		
					5%	Observación sistemática		
					55%	Reto práctico	Heteroevaluación	SA3

CD1, CD3, CD5, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)				3.1.2 Desarrolla programas para crear proyectos de propósito lúdico.	40%	Prueba teórico-práctica		
					5%	Observación sistemática		