

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.

Criterios de evaluación	Peso CE	Contenidos de materia	Contenidos transversales	Indicadores de logro	Peso IL	Instrumento de evaluación	Agente evaluador	SA
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		
1.2 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	1.1.3 Automatiza las soluciones haciendo uso del pensamiento computacional algorítmico y estableciendo pasos ordenados.	10%	Retos prácticos	Heteroevaluación	1
					20%	Proyecto		
					2%	Observación sistemática		
				1.2.1. Identifica las características de los lenguajes de programación de bajo y alto nivel	30%	Retos prácticos	Heteroevaluación	2
					15%	Proyecto		
					5%	Observación sistemática		

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	1.2.2 Reconoce las diferencias entre las formas de ejecución de los programas informáticos	30%	Retos prácticos	Heteroevaluación	2
					15%	Proyecto		2
					5%	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	2.1.1 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	Coevaluación	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		
				2.2.1 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		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		

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	resultados en simuladores y diferentes plataformas.	4%	Observación sistemática	Heteroevaluación	4
					10%	Retos prácticos		
					20%	Proyecto		
					4%	Observación sistemática		
					10%	Retos prácticos		
					20%	Proyecto		
					2%	Observación sistemática		
					20%	Retos prácticos		
					10%	Proyecto		
					4%	Observación sistemática		
					10%	Retos prácticos		
					20%	Proyecto		
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.	4%	Observación sistemática	Heteroevaluación	4
					10%	Retos prácticos		
					20%	Proyecto		
					4%	Observación sistemática		
					10%	Retos prácticos		
					20%	Proyecto		
					2%	Observación sistemática		
					20%	Retos prácticos		
					10%	Proyecto		
					4%	Observación sistemática		
					10%	Retos prácticos		
					20%	Proyecto		
4%	Observación sistemática							
4				3.1.1 Utiliza adecuadamente diferentes tipos de datos, estructuras de control de ejecución y almacena información mediante sistemas de almacenamiento y archivos.	4%	Observación sistemática	Coevaluación	4
					10%	Retos prácticos		
					20%	Proyecto		
					4%	Observación sistemática		
					10%	Retos prácticos		
					20%	Proyecto		
					2%	Observación sistemática		
					20%	Retos prácticos		
					10%	Proyecto		
					4%	Observación sistemática		
					10%	Retos prácticos		
					20%	Proyecto		
4%	Observación sistemática							