



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)	13	A.1	CT1, CT4, CT6	1.1.1 Traducir el enunciado de un problema a lenguaje computacional mediante diagramas de flujo.	10	Prueba escrita	Heteroevaluación	1
				1.1.2 Identifica un problema de la vida real y lo traduce a lenguaje computacional mediante diagramas de flujo.	3	Proyecto	Coevaluación	1
1.2 Analizar los diferentes niveles de los lenguajes de programación, distinguiendo las características, necesidad, conveniencia y aplicación de cada uno de ellos. (STEM2)	3	A.2	CT1, CT4, CT6		3	Trabajo de investigación	Coevaluación	1
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)	27,33	B.1, B.2	CT4, CT5, CT6, CT9, CT10, CT15	2.1.1 Identificar, analizar y procesar la programación por bloques de Scratch y Arduino.	10	Prueba práctica	Heteroevaluación	2, 3, 4
				2.1.2 Crear aplicaciones interactivas y de control de sistemas mediante programación por bloques.	10,66	Proyecto	Coevaluación	2, 3, 4
				2.1.3 Trabajar de forma colaborativa y creativa en aplicaciones de programación por bloques.	6,66	Guía de observación	Heteroevaluación	2, 3, 4
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,	23,33	B.2	CT4, CT5, CT6, CT9, CT10, CT15	2.2.1 Crear aplicaciones móviles con App Inventor que faciliten procesos manuales.	16,66	Proyecto	Coevaluación	5
				2.2.2 Trabajar de forma colaborativa y creativa con	6,66	Guía de observación	Heteroevaluación	5



STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC4)				programación por bloques para dispositivos móviles.				
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)	33,33	C.1, C.2	CT4, CT5, CT6, CT9, CT10, CT15	3.1.1 Identificar, analizar y procesar la programación de código de Processing y Python.	10	Prueba escrita	Heteroevaluación	6
				3.1.2 Crear aplicaciones que automaticen procesos mediante programación de código.	16,66	Proyecto	Coevaluación	6
				3.1.3 Trabajar de forma colaborativa y creativa con programación de código.	6,66	Guía de observación	Heteroevaluación	6

De la calificación de los criterios de evaluación anterior y sumando los porcentajes de los diferentes instrumentos de evaluación se deduce que **las pruebas escritas y orales suponen un 30% de la nota, las actividades y proyectos un 50% y el trabajo colaborativo y aprovechamiento de las clases mediante guías de observación un 20%**, tanto en cada evaluación como en la final. Por colores se indican los porcentajes de los indicadores de logro asociados a cada evaluación: en rojo la primera evaluación, en verde la segunda y en azul la tercera.