INFORMACIÓN FAMILIAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN BACHILLERATO 2024/2025

MATERIA: PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN

CURSO: 2º BACHILLERATO

Los criterios de evaluación de la materia se encuentran en el siguiente marco legislativo vigente para Bachillerato:

- **REAL DECRETO 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE 06-04-2022).
- **DECRETO 103/2023, de 9 de mayo**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- **ORDEN de 30 de mayo de 2023,** por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

Las **competencias específicas** se evaluarán a través de los criterios de evaluación recogidos en la programación didáctica como resultado de la adquisición de los saberes básicos.

Todos los **criterios de evaluación** contribuyen en la misma medida al grado de desarrollo de la competencia específica y **tendrán el mismo valor.**

La evaluación será criterial, formativa, continua, integradora, diferenciada y objetiva. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos.

Los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas de la materia.

A continuación, se recogen las competencias específicas asociadas a los criterios de evaluación y saberes mínimos. Para superar la asignatura, el alumnado debe alcanzar las competencias mínimas reflejadas en la tabla.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
Desarrollar la capacidad de abstracción, producir programas informáticos funcionales e integrarse en un equipo de desarrollo de software que sea capaz de afrontar proyectos acordes al nivel de desarrollo del alumnado, fomentando sus habilidades sociales y aplicando la creatividad. CCL1, CCL3, CD2, CD3, CD5, CE1, CE3,	PRYC.2.1.1.Transformar ideas en aplicaciones de forma creativa, descomponiendo problemas complejos en otros más simples e ideando modelos abstractos de los mismos y algoritmos que permitan implementar una solución computacional.	PRYC.2.A.3.1.Metodologías de desarrollo de software. PRYC.2.A.3.2.Enfoque Top-Down, fragmentación de problemas y algoritmos. PRYC.2.A.3.3.Pseudocódigo y diagramas de flujo. PRYC.2.A.3.4.Desarrollo iterativo.
	PRYC.2.1.2.Escribir programas, convenientemente estructurados y comentados, que recogen y procesan la información procedente dediferentes fuentes y generan la correspondiente salida.	PRYC.2.A.1.1.Tipos de lenguajes. Estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje. Tipos básicos de datos. Constantes y variables. Operadores y expresiones. Comentarios. PRYC.2.A.1.2.Estructuras de control condicionales e iterativas. Estructuras de datos. PRYC.2.A.1.3.Funciones y reutilización de código. Manipulación de archivos. PRYC.2.A.2.1.Clases, objetos y constructores. Sobrecarga, encapsulamiento y ocultación. PRYC.2.A.2.2.Herencia. Subclases y superclases. Interfaces. Polimorfismo.
	PRYC.2.1.3.Identificar y aplicar los principales pasos del ciclo de vida de una aplicación, y trabajar de forma colaborativa en equipos de desarrollo, utilizando IDEs, depuradores y	PRYC.2.A.3.5.Entornos de desarrollo integrado. PRYC.2.A.3.6.Análisis, Diseño, Programación y Pruebas. Depuración.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
	herramientas de control de versiones de código.	PRYC.2.A.3.7.Control de versiones. PRYC.2.A.3.8.Trabajo en equipo.
Recopilar y procesar datos que ayuden en la resolución de un problema, analizando cómo su almacenamiento, transmisión y presentación se benefician de la manipulación computacional. CCL1, CD5, CE3, CPSAA5, STEM1, STEM2, STEM4	PRYC.2.2.1.Explotar las posibilidades de las bases de datos para la recogida y procesamiento de grandes cantidades de datos en la búsqueda de patrones y conexiones que faciliten la resolución de problemas computacionales.	PRYC.2.B.1.1.Sistemas gestores de bases de datos. Ventajas con respecto a los archivos. PRYC.2.B.1.2.Diseño de bases de datos relacionales. Diagramas entidad-relación, esquema relacional y normalización. PRYC.2.B.1.3.Creación y manipulación de bases de datos relacionales. Comandos básicos de SQL: create, insert, delete, select, update. PRYC.2.B.2.1.Volumen y variedad de datos. Datos estructurados, no estructurados y semiestructurados. PRYC.2.B.2.2.Introducción a las bases de datos NoSQL.
Desarrollar aplicaciones web sencillas con acceso a una base de datos utilizando html, css y un lenguaje de script, elaborando páginas web con el fin de programar de	PRYC.2.3.1.Utilizar los lenguajes de marcado y estilos para la creación de páginas web, teniendo en cuenta aspectos relativos al diseño adaptativo.	PRYC.2.C.1.1.Lenguaje de marcas de hipertexto (HTML), documentos, etiquetas, estructura, elementos, y atributos. PRYC.2.C.1.2.Títulos, texto, listas, tablas, formularios y multimedia. PRYC.2.C.1.3.Hojas de estilo en cascada (CSS). Reglas de estilo. Selectores. Declaraciones.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
manera accesible. CCL1, CCL3, CD2, CD3, CD5, CE1, CE3		Propiedades y Valores. PRYC.2.C.1.4.El modelo de cajas. Diseño adaptativo.
	PRYC.2.3.2.Diseñar, programar y probar una aplicación web sencilla con acceso a una base de datos, utilizando un lenguaje de script.	PRYC.2.C.2.1.Visión general de los lenguajes de scripts PRYC.2.C.2.2.Programación en entorno cliente. PRYC.2.C.2.3.Introducción a la programación en entorno servidor. PRYC.2.C.2.4.rcceso a bases de datos. Interfaz de programación de aplicaciones con servicios web (REST APIs).
Explorar la computación física, construyendo un sistema hardware y soft-ware que interactúe con el medio físico, detectando y respondiendo a cambios en el mundo real, para comprender las diferencias entre los mundos digital y analógico.	PRYC.2.4.1.Diseñar, programar y probar una aplicación que lea datos de un sensor, los procese, y como resultado, ejecute un actuador.	PRYC.2.D.1.1.Características principales de los robots: cuerpo, control y comportamiento. PRYC.2.D.1.2.Microcontroladores, entrada/salida, sensores y actuadores. PRYC.2.D.1.3.Programación de dispositivos inteligentes. PRYC.2.D.2.1.Aplicaciones. Smart Cities.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CCL1, CCL3, CD2, CD3, CD5, CE1, CE3		

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
• Actividades Classroom • Cuestionarios Classroom • Rúbricas • Escala de valoración o calidad de lo observado para la observación diaria • Pruebas orales y escritas • Formularios Google • Cuaderno • Etc.