

<b><i>Denominación del área o materia:</i> PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN 2º BACHILLERATO</b>		
<b><i>Criterios de evaluación con la Competencia específica relacionada (LOMLOE-ANDALUCÍA)</i></b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
1. 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.	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. PRYC.2.A.3.2. PRYC.2.A.3.3. PRYC.2.A.3.4.
	1.2. Escribir programas, convenientemente estructurados y comentados, que recogen y procesan la información procedente de diferentes fuentes y generan la correspondiente salida.	PRYC.2.A.1.1. PRYC.2.A.1.2. PRYC.2.A.1.3. PRYC.2.A.2.1. PRYC.2.A.2.2.
	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 IDE's, depuradores y herramientas de control de versiones de código.	PRYC.2.A.3.5. PRYC.2.A.3.6. PRYC.2.A.3.7. PRYC.2.A.3.8.
2. Recopilar y procesar datos que ayuden en la resolución de un problema, y analizar cómo su almacenamiento, transmisión y presentación se benefician de la manipulación computacional.	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. PRYC.2.B.1.2. PRYC.2.B.1.3. PRYC.2.B.2.1. PRYC.2.B.2.2.
3. 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 manera accesible.	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. PRYC.2.C.1.2. PRYC.2.C.1.3. PRYC.2.C.1.4.
	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. PRYC.2.C.2.2. PRYC.2.C.2.3. PRYC.2.C.2.4.
4. Explorar la computación física, construyendo un sistema hardware y software que interactúe con el medio físico,	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. PRYC.2.D.1.2.

<p>detectando y respondiendo a cambios en el mundo real, para comprender las diferencias entre los mundos digital y analógico.</p>		<p>PRYC.2.D.1.3. PRYC.2.D.2.1.</p>
<p><b>Temporalización</b> Los <b>saberes básicos</b>, entendidos como los conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los <b>contenidos</b> propios de la materia cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas, se articulan en torno a <b>cinco bloques de saberes básicos</b>, cuyos contenidos deben interrelacionarse a través del desarrollo de situaciones de aprendizaje competenciales y actividades o proyectos de carácter práctico.</p> <p><b>TRIMESTRE I</b> A. Programación</p> <p><b>TRIMESTRE II</b> B. Datos e Información. C. Desarrollo web.</p> <p><b>TRIMESTRE III</b> D. Computación física y robótica.</p>	<p><b>Criterios de calificación</b> Los criterios de evaluación de cada una de las competencias específicas contribuyen en la misma medida al grado de desarrollo de dicha competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma. Y a su vez cada competencia específica tendrá el mismo peso para alcanzar el perfil de salida. De esta manera, los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas.</p> <p><b>Programa de refuerzo para el alumnado repetidor.</b> Al alumnado que permanezca en el mismo curso, se le hará un <b>seguimiento diario</b> por parte del profesor/a de la materia. Se pretende con ello llevar un control de su trabajo diario, detectar dificultades y actuar en consecuencia para superarlas, así como informar a la familia periódicamente de su proceso de aprendizaje.</p>	