



PROGRAMACIÓN 2º DE BACHILLERATO

PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

1. OBJETIVOS

Los objetivos son los referentes relativos a los logros que el alumnado debe alcanzar al finalizar la etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje planificadas intencionalmente para ello.

1. Comprender el impacto que la computación tiene en la sociedad actual, sus aspectos positivos y negativos, y su influencia en la innovación, la comunicación y el conocimiento.
2. Producir programas informáticos plenamente funcionales utilizando las principales estructuras de un lenguaje de programación, describiendo cómo los programas implementan algoritmos y evaluando su corrección.
3. Integrarse en un equipo de desarrollo de software que sea capaz de afrontar proyectos de poca envergadura, colaborando y comunicándose con sus compañeros, fomentando sus habilidades sociales mediante la búsqueda del consenso, la negociación y la resolución de conflictos.
4. Desarrollar la capacidad de abstracción usando modelos para describir fenómenos, conociendo diferentes tipos de representaciones de datos y escribiendo programas que generalicen funcionalidades.
5. Emplear la creatividad en el desarrollo de aplicaciones informáticas para resolver un problema, o como forma de expresión personal, analizando su usabilidad, funcionalidad e idoneidad al contexto.
6. Recopilar, almacenar y procesar datos con el objetivo de encontrar patrones, descubrir conexiones y resolver problemas, utilizando herramientas de análisis y visualización que permitan extraer información, presentarla y construir conocimiento.
7. Analizar cómo la representación, el almacenamiento, la seguridad y la transmisión de datos requiere de manipulación computacional, y comprender los riesgos de seguridad y privacidad existentes cuando se trata de información personal.
8. Comprender el funcionamiento y las características de Internet, analizando los principios de diseño y los mecanismos de abstracción que han permitido su evolución y crecimiento, identificando aspectos relativos a ciberseguridad y sus posibles soluciones.
9. Comprender los principios del desarrollo web, creando aplicaciones web sencillas con acceso a una base de datos, utilizando tecnologías del servidor y aplicando mecanismos para separar la presentación de la lógica.
10. Explorar la computación física, construyendo un sistema hardware y software que interactúe con el medio físico, detectando y respondiendo a cambios en el mundo real, comprendiendo las diferencias entre los mundos digital y analógico.

2. CONTENIDOS

UD.	TÍTULO
PRIMER TRIMESTRE	
UD. 1	Representación digital de la información
UD. 2	Modelo de Entidad-Relación
UD. 3	Lenguaje SQL
SEGUNDO TRIMESTRE	
UD.4	Pseudocódigo y diagramas de flujo
UD.5	Programación
TERCER TRIMESTRE	
UD. 6	Internet y Redes
UD. 7	Robótica

3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La distribución de la calificación será la siguiente :

- 20% examen.
- 60 % trabajos/tareas.
- 10 % plan de lecto-escritura del Centro.
- 10% comportamiento y asistencia.

Se calificará al alumnado en cada una de las tres sesiones de evaluación establecidas con puntuaciones enteras de 1 a 10. Se consideran positivas las evaluaciones calificadas con una puntuación de 5 o superior.

La calificación final de los alumnos que han superado las tres evaluaciones será la media de las notas obtenidas en estas tres evaluaciones.

4. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

Se realizará una prueba final en Junio para aquel alumnado que no haya sido evaluado positivamente. En cualquier caso, la recuperación será un proceso inmediato a cualquier actividad no desarrollada o mal realizada.

En la prueba extraordinaria de Septiembre se realizará un examen de la materia estudiada en todo el curso. Este examen se valorará de 0 a 10 puntos. Deberán acudir a la prueba los alumnos que no hayan aprobado en la convocatoria ordinaria de Junio.