



Criterios Evaluación y Calificación

PROGRAMACIÓN Y GESTIÓN DE DATOS

2º BACHILLERATO

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA – I.E.S. MANUEL GUTIÉRREZ ARAGÓN

CURSO 23-24

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Comprender los principios básicos de la programación, iniciándose en el desarrollo de algoritmos para la resolución de diversos problemas utilizando la computación.
Esta competencia específica conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM3, CD1.
2. Desarrollar, implantar y probar aplicaciones informáticas, utilizando diversas tecnologías, manejando lenguajes de programación para construir aplicaciones de propósito general y/o específico.
Esta competencia específica conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD5, STEM1, CCL2, CE3.
3. Gestionar la información almacenada en bases de datos, utilizando los gestores y las herramientas más adecuadas según el volumen y tipo de información, para consultar o manipular los datos.
Esta competencia específica conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM3, CD1, CD5, CPSAA7, CE1.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1

- 1.1. Describir y valorar críticamente el papel que juega la computación y la programación en nuestra sociedad y la influencia que tiene en la comunicación, en los modos de relación, en la innovación en diversos ámbitos y en el acceso al conocimiento.
- 1.2. Analizar y plantear algoritmos para la resolución de problemas sencillos o de complejidad media elaborando diagramas de flujo y utilizando pseudocódigo como paso previo a la codificación en un lenguaje de programación concreto.
- 1.3. Identificar los distintos bloques y elementos que configuran un programa informático y que describen su estructura.
- 1.4. Enunciar y describir las características de diferentes tipos de lenguajes de programación, así como diversas clasificaciones de estos.

Competencia específica 2

- 2.1. Identificar los distintos tipos de constantes y variables, modificando código de un programa para crear y utilizar los distintos operadores en expresiones.
- 2.2. Escribir y probar código que haga uso de estructuras de control y de repetición.
- 2.3. Diseñar y escribir programas, utilizando diferentes estructuras de datos, así como funciones y bibliotecas específicas del lenguaje, fomentando la reutilización de código y practicando diversos modos de mostrar o introducir los datos de usuario.
- 2.4. Desarrollar programas sencillos aplicando las técnicas básicas de la orientación a objetos, distinguiendo las diferencias entre clase y objeto y analizando las características de la herencia.
- 2.5. Diseñar, desarrollar y ejecutar aplicaciones para dispositivos móviles, haciendo uso de herramientas intuitivas y sencillas para su desarrollo.

Competencia específica 3

- 3.1. Describir las características de las bases de datos, reconociendo sus elementos más significativos.
- 3.2. Consultar y manipular la información de una base de datos sencilla, utilizando sistemas gestores de bases de datos y reconociendo las utilidades que incorporan.
- 3.3. Describir los aspectos más importantes relacionados con la seguridad y privacidad en la gestión de los datos.

- 3.4.** Describir las posibilidades del BigData en diferentes ámbitos de nuestra sociedad, identificando sus fortalezas y debilidades.
- 3.5.** Obtener, analizar y visualizar datos almacenados en repositorios abiertos para BigData.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN POR EVALUACIONES

	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
I EVALUACIÓN	CE 1 15 %	1.1 Describir y valorar críticamente el papel que juega la computación y la programación en nuestra sociedad y la influencia que tiene en la comunicación, en los modos de relación, en la innovación en diversos ámbitos y en el acceso al conocimiento.	3 %	CUESTIONARIO INTRODUCCIÓN PROGRA.
		1.2 Analizar y plantear algoritmos para la resolución de problemas sencillos o de complejidad media elaborando diagramas de flujo y utilizando pseudocódigo como paso previo a la codificación en un lenguaje de programación concreto.	5 %	PRÁCTICAS PSEINT
		1.3 Identificar los distintos bloques y elementos que configuran un programa informático y que describen su estructura.	4 %	CUESTIONARIO INTRODUCCIÓN PROGRA.
		1.4 Enunciar y describir las características de diferentes tipos de lenguajes de programación, así como diversas clasificaciones de estos.	3 %	CUESTIONARIO INTRODUCCIÓN PROGRA.
	CE 2 85 %	2.1 Identificar los distintos tipos de constantes y variables, modificando código de un programa para crear y utilizar los distintos operadores en expresiones.	15 %	PRÁCTICAS PSEINT PRÁCTICAS OPENS CAD
		2.2. Escribir y probar código que haga uso de estructuras de control y de repetición.	15 %	PRÁCTICAS PSEINT PRÁCTICAS OPENS CAD
		2.3. Diseñar y escribir programas, utilizando diferentes estructuras de datos, así como funciones y bibliotecas específicas	55 %	EXAMEN PSEINT EXAMEN OPENS CAD

		del lenguaje, fomentando la reutilización de código y practicando diversos modos de mostrar o introducir los datos de usuario		
II EVALUACIÓN	CE 2 100 %	2.1. Identificar los distintos tipos de constantes y variables, modificando código de un programa para crear y utilizar los distintos operadores en expresiones.	10 %	PRÁCTICAS PHYTON PRACTICAS PROCESSING
		2.2. Escribir y probar código que haga uso de estructuras de control y de repetición.	15 %	PRÁCTICAS PHYTON PRACTICAS PROCESSING
		2.3. Diseñar y escribir programas, utilizando diferentes estructuras de datos, así como funciones y bibliotecas específicas del lenguaje, fomentando la reutilización de código y practicando diversos modos de mostrar o introducir los datos de usuario.	40 %	EXAMEN PHYTON EXAMEN PROCESSING
		2.4. Desarrollar programas sencillos aplicando las técnicas básicas de la orientación a objetos, distinguiendo las diferencias entre clase y objeto y analizando las características de la herencia.	20 %	PRÁCTICAS PHYTON
		2.5. Diseñar, desarrollar y ejecutar aplicaciones para dispositivos móviles, haciendo uso de herramientas intuitivas y sencillas para su desarrollo.	15 %	PRÁCTICAS APPINVENTOR
III EVALUACIÓN	CE 3 100 %	3.1. Describir las características de las bases de datos, reconociendo sus elementos más significativos.	10 %	CUESTIONARIO BASES DE DATOS
		3.2. Consultar y manipular la información de una base de datos sencilla, utilizando sistemas gestores de bases de datos y reconociendo las utilidades que incorporan.	50 %	PRÁCTICAS BASES DE DATOS
		3.3. Describir los aspectos más importantes relacionados con la seguridad y privacidad en la gestión de los datos.	10 %	CUESTIONARIO BASES DE DATOS
		3.4. Describir las posibilidades del BigData en diferentes ámbitos de nuestra sociedad, identificando sus fortalezas y debilidades.	10 %	CUESTIONARIO BIG DATA

		3.5. Obtener, analizar y visualizar datos almacenados en repositorios abiertos para BigData.	20 %	PRÁCTICAS BIG DATA
--	--	--	------	--------------------

PONDERACIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA TODO EL CURSO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
CE 1 5 %	1.1 Describir y valorar críticamente el papel que juega la computación y la programación en nuestra sociedad y la influencia que tiene en la comunicación, en los modos de relación, en la innovación en diversos ámbitos y en el acceso al conocimiento.	1 %
	1.2 Analizar y plantear algoritmos para la resolución de problemas sencillos o de complejidad media elaborando diagramas de flujo y utilizando pseudocódigo como paso previo a la codificación en un lenguaje de programación concreto.	1.6 %
	1.3 Identificar los distintos bloques y elementos que configuran un programa informático y que describen su estructura.	1.3 %
	1.4 Enunciar y describir las características de diferentes tipos de lenguajes de programación, así como diversas clasificaciones de estos.	1 %
CE 2 61.6 %	2.1 Identificar los distintos tipos de constantes y variables, modificando código de un programa para crear y utilizar los distintos operadores en expresiones.	8.3 %
	2.2. Escribir y probar código que haga uso de estructuras de control y de repetición.	10 %

	2.3. Diseñar y escribir programas, utilizando diferentes estructuras de datos, así como funciones y bibliotecas específicas del lenguaje, fomentando la reutilización de código y practicando diversos modos de mostrar o introducir los datos de usuario.	28.3 %
	2.4. Desarrollar programas sencillos aplicando las técnicas básicas de la orientación a objetos, distinguiendo las diferencias entre clase y objeto y analizando las características de la herencia.	6.6 %
	2.5. Diseñar, desarrollar y ejecutar aplicaciones para dispositivos móviles, haciendo uso de herramientas intuitivas y sencillas para su desarrollo.	5 %
CE 3 33.3 %	3.1. Describir las características de las bases de datos, reconociendo sus elementos más significativos.	3.3 %
	3.2. Consultar y manipular la información de una base de datos sencilla, utilizando sistemas gestores de bases de datos y reconociendo las utilidades que incorporan.	16.6 %
	3.3. Describir los aspectos más importantes relacionados con la seguridad y privacidad en la gestión de los datos.	3.3 %
	3.4. Describir las posibilidades del BigData en diferentes ámbitos de nuestra sociedad, identificando sus fortalezas y debilidades.	3.3 %
	3.5. Obtener, analizar y visualizar datos almacenados en repositorios abiertos para BigData.	6.6 %