	Curso	2°	Etapa:	BACHILLERA	ТО	Modalidad:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
1	Área o Materia				RMÁTIC	CA II	
PROGRAMACI	ÓN (ódigo: prg-bach-INF_II		Edición: 03	Fed	cha: 03-12-2024	Página 1 de 18

INDICE

- INTRODUCCIÓN
- 2. OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO
- 3. COMPETENCIAS CLAVE
- 4. COMPEZTENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS
- 5. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS
- 6. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS
- 7. EVALUACIÓN
- 8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
- 9. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNO QUE LO PRECISE
- 10. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR DEL PCE
- 11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL PCE
- 12. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES DEL PCE
- 13. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN
- 14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

_	Curs	o: 2º	Etapa:	BACHILLERAT	Modalidad:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
1	Área d Materi	-			MÁTICA II	
PROGRAMAC	IÓN	Código: prg-bach-INF_II		Edición: 03	Fecha: 03-12-2024	Página 2 de 18

OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO

Los objetivos generales establecidos en la orden logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave y de las competencias específicas de las diferentes materias.

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
 - f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
 - g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- I) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
 - n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

		Curso:	2°	Etapa:	BACHILLERAT	го	Modalidad:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
1		Área o Materia			INFOR	RMÁTICA	A II	
PROGRA	MACIÓ	N C	Código: prg-bach-INF_II		Edición: 03	Fech	na: 03-12-2024	Página 3 de 18

COMPETENCIAS CLAVE

Según lo dispuesto en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, esta etapa educativa tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

Para cumplir estos fines, es preciso que esta etapa contribuya a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales

Estas competencias clave son la adaptación al sistema educativo español de las establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias a los retos y desafíos del siglo XXI, así como al contexto de la educación formal y, más concretamente, a los principios y fines del sistema educativo establecidos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Dado que las competencias clave se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva a lo largo de toda la vida, se adecuan estas al desarrollo personal, social y formativo del alumnado de Bachillerato. Para ello, se definen para cada una de las competencias clave un conjunto de descriptores operativos, que dan continuidad, profundizan y amplían los niveles de desempeño previstos al final de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa postobligatoria.

La consecución de las competencias y objetivos del Bachillerato está vinculada a la adquisición y desarrollo de dichas competencias clave. Por este motivo, los descriptores operativos de cada una de las competencias clave constituyen el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de las diferentes materias.

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

Competencia en comunicación lingüística.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.

	Curso:	2 °	Etapa:	BACHILLERAT	Modalidad	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
1	Área o Materia			INFOR	MÁTICA II	
PROGRAMACI	ÓN C	ódigo: prg-bach-INF_II		Edición: 03	Fecha: 03-12-20)24 Página 4 de 18

- CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
- CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
- CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.
- CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe.

- CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
- CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.
- CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

- STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
- STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e

	Curso): 2º	Etapa:	BACHILLERAT	O Moda	lidad.	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
	Área o Materia			INFOR	MÁTICA II		
PROGRAMACI	ÓN	Código: prg-b	ach-INF_II	Edición: 03	Fecha: 03-	12-2024	Página 5 de 18

instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

Competencia digital.

- CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
- CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
- CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
- CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
- CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

	Curso	2°	Etapa:	BACHILLERA	ТО	Modalidad:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
1	Área o Materia				RMÁTIC	CA II	
PROGRAMACI	ÓN (ódigo: prg-bach-INF_II		Edición: 03	Fec	ha: 03-12-2024	Página 6 de 18

Competencia personal, social y de aprender a aprender.

CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

Competencia ciudadana.

- CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.
- CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
- CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.
- CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

	Curso	: 2º	Etapa:	BACHILLERAT	Modalidad:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
1	Área o Materia			INFOR	MÁTICA II	
PROGRAMACI	ÓN	ódigo: prg-bach-INF_II		Edición: 03	Fecha: 03-12-2024	Página 7 de 18

Competencia emprendedora.

- CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.
- CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.
- CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales

- CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.
- CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.
- CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.
- CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interactuación corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.
- CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

		Curs	o: 2º	Etapa:	BACHILLERAT	Modalidad		CIENCIAS Y FECNOLOGÍA
	1	Área d Materi	-		INFOR	MÁTICA II		
F	ROGRAMACI	ÓN	Código: prg-b	ach-INF_II	Edición: 03	Fecha: 03-12-202	24	Página 8 de 18

CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS:

CE.TI.2.

Conocer las componentes básicas y fundamentos técnicos de funcionamiento de las redes con las que interactúa, así como los servicios habituales de la red Internet, instalando, configurando y usando dichas redes y servicios aplicando competencias propias para la resolución de problemas.

арпсанио сотпретенстаѕ ргоріаѕ рата на тезописноті че рговієтна	٥.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES
2.1. Conocer la evolución de la red Internet, desde el nacimiento de la WWW hasta la web 2.0, entendiendo sus aportaciones, así como la importancia actual de la misma.	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.2, CPSAA2.2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE1, CE3
2.2. Comprender y usar las tecnologías propias de la WWW para la creación de páginas web sencillas.	
2.3. Conocer y usar los distintos servicios sociales y colaborativos propios de la web 2.0, y utilizarlos en función de las necesidades personales y de los proyectos de trabajo.	
2.4. Instalar en servidores locales servicios propios de la web 2.0, configurando accesos y creando entornos locales de trabajo colaborativo.	
CE TI 2	

CE.TI.3.

Aplicar el pensamiento computacional para analizar, diseñar e implementar sistemas de computación en entornos diversos: computadores, entorno web, dispositivos móviles y sistemas físicos y aplicar procedimientos rigurosos de prueba y depuración de programas, así como de resolución de problemas en todas las fases de desarrollo de software.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES
3.1. Conocer y aplicar las estructuras más básicas de la programación orientada a objetos.	STEM1, STEM2, STEM3, CD5.
3.2. Conocer y usar distintos entornos de desarrollo, lenguajes de programación y lenguajes de modelado.	
3.3. Desarrollar sencillas páginas web, con interactividad mediante lenguajes de scripting.	

	Curso	2º	Etapa:	BACHILLERA	то	Modalidad:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
	Área o Materia			INFOR	RMÁTIC	A II	
PROGRAMACI	ÓN (Código: prg-b	ach-INF II	Edición: 03	Fec	ha: 03-12-2024	Página 9 de 18

- 3.4 Implementar sencillas aplicaciones para dispositivos móviles, diseñando las interfaces adecuadas según la aplicación.
- 3.5. Montar y programar sistemas físicos que reaccionen a estados de su entorno.

CE.TI.4.

Utilizar un software de hoja de cálculo para el manejo sencillo de información, realizar el diseño completo de una base de datos relacional sencilla plasmado en un sistema gestor de bases de datos relacional en entorno ofimático, y conocer y comprender la noción de datos masivos, así como las oportunidades y riesgos, tanto sociales como personales, de su tratamiento.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.1. Conocer el concepto y las características de datos masivos. Big data, y su relevancia en la sociedad actual.

- 4.2. Identificar y reconocer la presencia de fuentes de datos masivas en su entorno en forma de sensores, dispositivos o información en la red Internet.
- 4.3. Evaluar las oportunidades y riesgos que puede tener el uso del tratamiento masivo de datos gestionados de manera abierta o privativa, usando para ellos ejemplos y situaciones concretas.
- 4.4. Ser consciente de la importancia de la huella digital que deja cada individuo con los datos que genera y comparte, y establecer una actitud crítica para preservar la privacidad.
- 4.5. Recopilar información de algún sistema de datos abiertos para generar una visualización gráfica de dicha información.
- 4.6. Utilizar técnicas de raspado de datos, data scraping, para crear nueva información y contenidos.

COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES

STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA4, CE1, CE3.

CE.TI.5.

Comprender los principios básicos de funcionamiento de la inteligencia artificial y su impacto en nuestra sociedad, conocer los diferentes elementos de la inteligencia artificial y los bloques básicos para ser capaces de construir sistemas sencillos: uno de aprendizaje automático y otro que interactúe con el mundo real a través de un dispositivo móvil que abarque como mínimo los bloques de percepción y actuación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES
5.1. Conocer los componentes/bloques básicos de un sistema de inteligencia artificial en el contexto del entorno con el que	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD4, CD5,
interactúa.	CPSAA3.2, CE1, CE3.
5.2. Seleccionar un ejemplo de sistema inteligente e identificar los bloques básicos del sistema.	

_	Curso): 2º	Etapa:	BACHILLERA	го	Modalidad:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA	
7	Área o Materia		INFORMÁTICA II					
PROGRAMACIÓN (Código: prg-b	ach-INF II	Edición: 03	Fecha	a: 03-12-2024	Página 10 de 18	

5.3. Diseñar un sistema inteligente sencillo, con el uso de dispositivos móviles, que comprenda como mínimo los bloques de percepción y actuación utilizando los sensores y actuadores básicos.

CE.I.6

Conocer y saber aplicar los principios fundamentales de la seguridad Informática y desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, comunicaciones, datos personales y la propia salud en relación con la tecnología.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES
6.1. Saber desenvolverse en el uso diario de las nuevas tecnologías con seguridad, principalmente ante ataques malintencionados, pero también ante errores de software o hardware y ante el mal uso de la tecnología.	CD3, CD4, CD5.
6.2. Conocer la evolución histórica de la criptografía, a lo largo de toda la historia hasta tecnologías tan actuales como las criptomonedas, entendiendo su necesidad y propósito, así como la importancia actual de la misma.	
6.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones relacionadas con las nuevas tecnologías que representan una amenaza o reto, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	

_	Cur	so:	2°	Etapa:	BACHIL	ERAT	0	Modalida	2d:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
1	Área Mate					INFORI	MÁTIC	A II		
PROGRAMACIÓN C		Có	digo: prg-b	ach-INF_II	Edició	า: 03	Fec	echa: 03-12-2024		Página 11 de 18

4. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.

Los contenidos como se expone a continuación, aunque siempre con un carácter flexible, es decir, adaptable a cualquier tipo de modificaciones, tanto impuestas por el profesor en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje como por el calendario escolar u otras circunstancias excepcionales.

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Redes de computadores e Internet

(primer trimestre, 20 sesiones)

Instalación y/o utilización en

servidores propios.

El alumno conocerá la red pública y global Internet partiendo del origen de la World Wide Web hasta su evolución en la web 2.0. Aprenderá los conceptos y tecnologías básicas que permiten la creación de las páginas web, como es el lenguaje HTML y los lenguajes de scripting, así como su uso para crear páginas web sencillas. Se utilizarán servidores web mediante distribuciones empaquetadas de instalación simple y/o su uso para la instalación de servicios como gestores de contenido de código libre o de almacenamiento en red.

Conocimientos, destrezas y actitudes	Criterios de Evaluación
 De la World Wide Web a la Web Social: Origen de la WWW. Tecnologías básicas de los 	12.1. Conocer la evolución de la red Internet, desde el nacimiento de la WWW hasta la web 2.0, entendiendo sus aportaciones, así como la importancia actual de la misma.
documentos de hipertexto. - El lenguaje de la WWW: HTML. Lenguajes de scripting.	 2.2. Comprender y usar las tecnologías propias de la WWW para la creación de páginas web sencillas.
Herramientas de creación y publicación de contenidos en la web.	2.3. Conocer y usar los distintos servicios sociales y colaborativos propios de la web 2.0, y utilizarlos en función de las necesidades personales y de los proyectos de trabajo.
 La web social: origen, características y servicios fundamentales. La web como plataforma. 	2.4. Instalar en servidores locales servicios propios de la web 2.0, configurando accesos y creando entornos locales de trabajo colaborativo
 Servicios propios de la web social. Uso de gestores de contenidos. 	

	Curso:	2 °	Etapa:	BACHILLERAT	Modalidad:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
1	Área o Materia			INFOR	MÁTICA II	
PROGRAMACIÓN (ódigo: prg-b	ach-INF_II	Edición: 03	Fecha: 03-12-2024	Página 12 de 18

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Datos.

(primer trimestre, 6 sesiones)

El alumno se introduce a los datos masivos o big data. El alumnado será consciente de las oportunidades que brinda este tratamiento masivo de datos y, también, de los posibles riesgos de un mal uso de esta información, con el fin de poder tomar las medidas adecuadas.

Conocimientos, destrezas y actitudes

Big data: características, volumen de datos generados, visualización, transporte y almacenaje de los datos.

- Recogida, análisis y generación de datos. Dispositivos que generan e interactúan con los datos.
- Las redes sociales como fuente de datos personales. Oportunidades y riesgos del tratamiento masivo de datos personales.
- La oportunidad de innovación mediante el uso de datos abiertos públicos. Periodismo de datos y data scraping.

Criterios de Evaluación

- 4.1. Conocer el concepto y las características de datos masivos. Big data, y su relevancia en la sociedad actual.
- 4.2. Identificar y reconocer la presencia de fuentes de datos masivas en su entorno en forma de sensores, dispositivos o información en la red Internet.
- 4.3. Evaluar las oportunidades y riesgos que puede tener el uso del tratamiento masivo de datos gestionados de manera abierta o privativa, usando para ellos ejemplos y situaciones concretas.
- 4.4. Ser consciente de la importancia de la huella digital que deja cada individuo con los datos que genera y comparte, y establecer una actitud crítica para preservar la privacidad.
- 4.5. Recopilar información de algún sistema de datos abiertos para generar una visualización gráfica de dicha información.
- 4.6. Utilizar técnicas de raspado de datos, data scraping, para crear nueva información y contenidos.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Seguridad Informática

(segundo trimestre, 12 sesiones)

(tercer trimestre, 8 sesiones)

Conocimientos

El alumnado conocerá los principios básicos de la seguridad Informática y aprenderá de qué debe protegerse, conociendo las posibles amenazas para un sistema de computación y como defenderse de las mismas, desde las medidas para el control de acceso a dispositivos y comunicaciones, como aquellas para la protección de los datos y las aplicaciones, asegurando tanto la confidencialidad como la integridad de los mismos. También se familiarizará al alumnado con conceptos relacionados con la seguridad Informática especialmente relevantes en el momento actual, los antivirus, la criptografía, las criptomonedas y la tecnología blockchain.

actitudes	Ontones de Evaluación
 F.1. Concepto y principios de la 	6.1. Saber desenvolverse en el uso diario de las nuevas tecnologías con
seguridad Informática. Definición de seguridad activa y pasiva.	0 /1 1

destrezas y Criterios de Evaluación

	Curso:	2°	Etapa:	BACHILLERAT	Modalidad:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA	
1	Área o Materia	INFORMÁTICA II					
PROGRAMACIÓN C		Código: prg-b	ach-INF II	Edición: 03	Fecha: 03-12-2024	Página 13 de 18	

contraseñas seguras, encriptación de datos y uso de software de seguridad. Seguridad pasiva: dispositivos físicos de protección, elaboración de copias de seguridad y particiones del disco duro.

- F.2. Riesgos en el uso de equipos informáticos. Tipos de malware y de virus. Instalación y uso de programas antimalware, antivirus y antiespías. Importancia de la actualización del software. Control de acceso: usuarios, roles, privilegios. Copias de seguridad. Aseguramiento de comunicaciones: configuración de dispositivos hardware de comunicaciones. Estándares de seguridad. Privacidad. Protección de la identidad digital. Relación sana con la red. Netiqueta.
- F3. Criptografía: Historia desde la antigüedad al blockchain y las criptomonedas, tipos de cifrado, criptografía asimétrica.

- 6.2. Conocer la evolución histórica de la criptografía, a lo largo de toda la historia hasta tecnologías tan actuales como las criptomonedas, entendiendo su necesidad y propósito, así como la importancia actual de la misma.
- 6.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones relacionadas con las nuevas tecnologías que representan una amenaza o reto, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. Inteligencia Artificial.

(primer trimestre 6 sesiones)

(tercer trimestre 6 sesiones)

El alumno se iniciará en el conocimiento básicos de un sistema de inteligencia artificial: percepción, actuación, representación, razonamiento, aprendizaje, motivación, inteligencia colectiva y sostenibilidad/ética/aspectos legales; identificándolos en un caso de uso concreto.

Conocimientos, destrezas y actitudes	Criterios de Evaluación
 Bloques básicos de un sistema de inteligencia artificial: percepción, representación, razonamiento, aprendizaje y actuación: Sistema inteligente con uso como mínimo de los bloques de percepción y actuación. 	 5.1. Conocer los componentes/bloques básicos de un sistema de inteligencia artificial en el contexto del entorno con el que interactúa. 5.2. Seleccionar un ejemplo de sistema inteligente e identificar los bloques básicos del sistema.

	Curso:	2°	Etapa:	BACHILLERAT	Modalidad:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
1	Área o Materia					
PROGRAMACIÓN C		ódigo: prg-b	ach-INF_II	Edición: 03	Fecha: 03-12-2024	Página 14 de 18

5.3. Conocer sistema inteligente sencillo, con el uso de dispositivos móviles,
que comprenda como mínimo los bloques de percepción y actuación utilizando
los sensores y actuadores básicos.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. Programación.

(segundo trimestre 14 sesiones)

(tercer trimestre 16 sesiones)

El alumno revisa y continúa con las nociones de pensamiento computacional. Aprenderá nociones básicas de la programación orientada a objetos, se introducen lenguajes de modelización como UML y, en particular, los diagramas de actividad y de clases, que serán la base para el análisis y diseño de soluciones a ser implementadas en lenguajes textuales utilizando entornos de desarrollo libres. Se introducirá al alumnado en el diseño de interfaces y en la implementación de soluciones a problemas que necesitan del análisis del estado del entorno y que responden a cambios en dichos estados.

Conocimientos,	destrezas	v actitudes
	ucon czuo	y actitudes

Criterios de Evaluación

- Introducción a la programación orientada a objetos. Principios básicos: abstracción, encapsulación, herencia, polimorfismo. Lenguajes de modelización: UML. Diagrama de actividades y diagrama de clases.
- Entornos y lenguajes de desarrollo orientado a objetos. Análisis, diseño e implementación de programas sencillos. Prueba de programas. Herramientas de depuración.
- Programación para dispositivos móviles y entornos físicos. Interfaces de usuario. E/S. Sensores y actuadores.

- 3.1. Conocer y aplicar las estructuras más básicas de la programación orientada a objetos.
- 3.2. Conocer y usar distintos entornos de desarrollo, lenguajes de programación y lenguajes de modelado.
- 3.3. Desarrollar sencillas páginas web, con interactividad mediante lenguajes de scripting.
- 3.4 Implementar sencillas aplicaciones para dispositivos móviles, diseñando las interfaces adecuadas según la aplicación.
- 3.5. Montar y programar sistemas físicos que reaccionen a estados de su entorno.

	Curs	so:	2°	Etapa:	В	BACHILLERAT	0	Modalidad:	_	IENCIAS Y ECNOLOGÍA	
7	Área Mater	-				INFOR	INFORMÁTICA II				
PROGRAMACIÓN (Código	o: prg-b	ach-INF_II		Edición: 03	Fe	echa: 03-12-2024		Página 15 de 18	

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS

La materia Informática I cuenta con 3 horas semanales en 2º de Bachillerato.

El desarrollo de las distintas unidades didácticas y el aprendizaje de los conceptos, se realizará básicamente mediante actividades que permitan al alumnado progresar con distintos ritmos. Estas actividades podrán ser ejercicios prácticos, realización de trabajos y/o proyectos, exposiciones orales de manera individual o grupal...

Dado el carácter eminentemente instrumental y práctico de esta materia, la mayor parte de las actividades que se diseñen consistirán en prácticas de resolución de problemas con ayuda de algún instrumento informático. El desarrollo de las mismas será tanto individual como en grupo variando dependiendo de la situación de aprendizaje en cada momento del curso. Entre las actividades, además de las de aprendizaje, se realizarán otras de exploración y descubrimiento.

Se procurará elegir problemas relevantes en el ámbito de cada modalidad y ofrecer una amplia panorámica de su aplicación y siempre que sea posible, mostrar aplicaciones interdisciplinares.

Los alumnos trabajarán a partir de apuntes y ejercicios proporcionados por el profesor, sin la utilización de libro de texto ya que durante el curso actual 2024-2025 hay partes de la materia que tienen nuevos contenidos y las editoriales se están adaptando a los cambios. También se podrán utilizar otros documentos procedentes de revistas y publicaciones técnicas, así como la información que los alumnos obtendrán de la red en la realización de los ejercicios y tareas.

La clase se lleva a cabo en el aula de informática RTIC2 del edificio redondo que cuenta con 30 ordenadores con conexión a Internet y sistema operativo Vitalinux además de una pizarra interactiva. En el aula hay instalado un software de control de aula, Epoptes para dar soporte a los alumnos.

Se utilizará la plataforma educativa Aeducar como herramienta fundamental para la gestión del aprendizaje durante el presente curso. La localización del material de trabajo, recursos generados y necesarios para el desarrollo de cada tema (recopilación de apuntes, enlaces, recursos y ejercicios guiados...), estarán disponibles en el curso INFORMÁTICA I creado en la plataforma AEDUCAR para esta asignatura. Además, se utilizará como herramienta para la entrega de cada una de las tareas con una fecha de entrega y/o su correspondiente calificación y/o retroalimentación. Desde el comienzo y durante todo el curso, esta herramienta será de uso normalizado entre alumnos y profesor, facilitando también la comunicación digital entre ambos.

EVALUACIÓN

a. Momentos y tipos de evaluación

La evaluación será un proceso que mide si se van alcanzado los objetivos propuestos del proceso de enseñanzaaprendizaje. Se realizará en base a los resultados de aprendizaje, los objetivos generales de la etapa y los criterios de evaluación que se han concretado para cada unidad didáctica.

En cuanto a los momentos, distinguimos las siguientes fases de evaluación del alumnado:

Para alumnado nuevo, se realizará una evaluación inicial mediante un cuestionario. Con ello se trata de obtener una idea general del tipo de estudiantes que tenemos, en concreto, su nivel académico y de abstracción, sus intereses y motivaciones y sus conocimientos previos sobre la materia, sin formar parte de los criterios de valoración.

Evaluación formativa: Se realiza a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se valoran los ejercicios, tareas, trabajos y pruebas objetivas que se realicen a lo largo del curso de manera individual o en grupo que proporcionará al alumno una retroalimentación sobre qué sabe hacer y qué no y cómo corregirlo evaluando con criterios claros y transmitidos a los estudiantes.

		Curs	so:	2°	Etapa:	Е	BACHILLERAT	0	Modalidad:	_	IENCIAS Y ECNOLOGÍA
		Área Mater	-				INFOR	MÁTI	ICA II		
	PROGRAMACIÓN		Código	ódigo: prg-bach-INF_II			Edición: 03 Fed		echa: 03-12-2024		Página 16 de 18

Se realizarán 3 evaluaciones parciales, una por trimestre. Se valoran los tipos y grados de aprendizaje alcanzados en relación con los resultados de aprendizaje propuestos a propósito de los contenidos seleccionados. Se tendrán en cuenta diferentes pruebas escritas, actividades y/o tareas escritas, entrevistas personales, exposiciones orales...o cualesquiera otros aspectos que se consideren valorables a lo largo del proceso de evaluación y que se indicarán en su momento.

La nota de cada evaluación se obtendrá de la aplicación de los Procedimientos de Evaluación que se recogen más adelante en la programación. Para ser evaluado positivamente el alumno deberá obtener una calificación que se considere mínimamente satisfactoria en todos y cada uno de los apartados de los criterios de evaluación, así como una calificación media ponderada satisfactoria como mínimo de cinco, en el conjunto de los criterios de evaluación. En caso contrario, se realizará una prueba de recuperación al final del curso, donde cada alumno se examinará de él o los trimestres que no haya superado a lo largo del curso.

La nota de la evaluación final ordinaria será la resultante de la media aritmética de las notas a lo largo de las Evaluaciones, siempre y cuando la calificación se considere mínimamente satisfactoria en todos y cada uno de los apartados mencionados de los criterios de evaluación.

En la evaluación final extraordinaria el alumnado podrá realizar una prueba general en la que se reflejen los criterios de evaluación necesarios para la obtención de las competencias clave.

b. Procedimientos e instrumentos de evaluación.

Para llevar a cabo el proceso de evaluación de alumnado se van a utilizar los siguientes instrumentos:

- Actividades y tareas de clase (utilizando la plataforma AEDUCAR para la entrega): ejercicios y tareas
 propuestas, trabajos realizados, preguntas en clase, tareas de investigación, pruebas de respuesta cerrada
 cuando se acaba un tema, exposiciones orales, entrevista individual para valorar los conceptos que ha
 adquirido el alumno con la ejecución de un determinado proyecto...ya sea de forma individual y/o en grupo.
 En general, se valorará aspectos como la adecuación, corrección y originalidad de las soluciones planteadas.
- Pruebas objetivas. Con carácter puntual y programado, se realizarán una prueba que consistirán en la resolución de una serie de ejercicios prácticos en un tiempo determinado. Adicionalmente, dicha prueba puede tener una serie de preguntas teóricas, aunque el peso de esta parte normalmente será menor que el de la parte práctica, debido a la naturaleza procedimental de la materia.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Todos estos aspectos se recogerán dentro de la evaluación sumativa al final de cada periodo de evaluación. La valoración que se da a cada uno de ellos se refleja en la siguiente tabla.

PRODECIMIENTO.	TIPO DE CALIFICACIÓN	VALORACIÓN
Actividades y tareas de clase (véase concretamente en el apartado de instrumentos de evaluación)	Cuantitativa de 1 a 10 y	20%
Pruebas Objetivas	Cuantitativa de 1 a 10	80%

Para ser evaluado positivamente el alumnado deberá participar en todas las actividades de evaluación continua propuestas en clase y obtener una calificación que se considere mínimamente satisfactoria en todos y cada uno de los apartados anteriores, así como una calificación media ponderada satisfactoria, en el conjunto de los apartados.

	Curso:	2 º	Etapa:	BACHILLERAT	Modalidad:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
1	Área o Materia			INFOR	MÁTICA II	
PROGRAMACIÓN		código: prg-b	ach-INF_II	Edición: 03	Fecha: 03-12-2024	Página 17 de 18

8. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNO QUE LO PRECISE.

Para atender a la diversidad en la presente programación didáctica, se tendrán en cuenta las directrices que marca el Proyecto Educativo de Centro y las propuestas del marco legislativo y administrativo vigente.

Se debe encuadrar en un modelo educativo flexible y al mismo tiempo integrador, ya que resulta obvio que no todos los alumnos aprenden de la misma manera, ni al mismo ritmo. Se aplicarán metodologías didácticas abiertas y participativas que incorporen el diseño y la utilización de materiales y herramientas diversas.

El alumnado que requiera una atención educativa diferente, alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, tendrá todos los recursos necesarios para que puedan alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales y/o los objetivos establecidos con carácter general. Por ello, se colaborará con el departamento de orientación para decidir y determinar las adaptaciones de tiempo y medios apropiados a sus posibilidades y características. Si fuera necesario se dotará de los medios técnicos, recursos materiales y humanos que permitan la plena y activa participación del alumnado en el proceso de enseñanza aprendizaje y de evaluación.

9. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR DEL PCE

Como concreción del Plan Lector del centro a esta materia se desarrollarán las siguientes medidas:

En cada unidad se planteará a los alumnos la lectura de algún texto y/ enunciado relacionado con el tema, se les dará un tiempo para leer el texto de manera individual. En esta lectura individual, el alumno deberá de comprender el texto, para ello contestará a una serie de preguntas que se le plantean. En los casos que se crea conveniente se procederá a su lectura en voz alta, esta se realizará por los alumnos, leyendo cada día uno. A continuación, se corregirán las cuestiones planteadas, para su corrección los alumnos irán planteando, en voz alta, las posibles soluciones hasta llegar a la correcta.

También será frecuente plantear a los alumnos la búsqueda en internet de conceptos y términos técnicos del área de Informática para la realización de alguna tarea con el objeto de ampliar los contenidos explicados en los mismos, ampliar el lenguaje científico y ser capaz de extraer información relevante de los textos. Esta búsqueda de información implicará la lectura, comprensión y análisis de textos técnicos, manuales y artículos especializados en la materia. En ocasiones, la información se pondrá en común con el resto de alumnado de manera que sean capaces de transmitir y comunicar lo aprendido.

CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL PCE

La materia Informática II sigue unos criterios integradores que incorporan los mecanismos adecuados para alcanzar un desarrollo adecuado de los elementos transversales. Claro está que, dada la naturaleza de la asignatura, algunos de ellos están incluidos de manera mucho más explícita que otros. Como en el caso, por ejemplo, de la comunicación audiovisual y TIC, el fomento del espíritu crítico y científico que se implementan más directamente.

Sin embargo, debido al carácter que posee la materia, también permite un tratamiento de aquellos otros relacionados con comprensión lectora, expresión oral y escrita trabajado en los textos y exposiciones que se hagan en el aula, emprendimiento social y empresarial trasladando problemas al mercado o la industria tecnológica, así como los derechos humanos, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales en los trabajos en grupo, la educación emocional y en valores junta con la igualdad de género, tratarán de romper con las creencias y estereotipos de género en relación al campo de la ciencia y la tecnología.

Por ser una materia marcadamente práctica, se tratará de fomentar el pensamiento creativo en el ámbito tecnológico, con actividades que permitan desarrollar habilidades de pensamiento y creación, para desarrollar conceptos o ideas únicas, útiles e innovadoras. La educación ambiental y para el consumo tratará de inculcar a los alumnos una conciencia sobre la obsolescencia tecnológica y la responsabilidad sobre ella de los residuos generados.

	Curso:	2 º	Etapa:	BACHILLERAT	Modalidad:	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
1	Área o Materia			INFOR	MÁTICA II	
PROGRAMACIÓN		código: prg-b	ach-INF_II	Edición: 03	Fecha: 03-12-2024	Página 18 de 18

Por lo tanto, se va a fortalecer la creatividad, la comunicación, el trabajo en grupo, la búsqueda y selección de información o la aportación de soluciones a problemas o situaciones reales.

11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES DEL PCE

En la materia de Informática I, la utilización de las TIC es un procedimiento habitual dados los contenidos de la misma. Se plantean los siguientes objetivos

Utilizar las Nuevas Tecnologías como una herramienta más de trabajo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Herramienta completamente necesaria en todos los saberes relacionados con Programación, Bases de datos, Internet de las cosas, Inteligencia Artficial...

Utilizar programas y páginas Web que favorezcan la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los alumnos. (Ver recursos didácticos)

Utilizar el ordenador para potenciar la creatividad, el afán de aprender, la autonomía y el espíritu crítico del alumnado.

Convertir el uso de los medios informáticos para el profesor en algo cada vez más habitual para preparar e impartir las distintas materias.

Utilizar Internet como recurso didáctico tanto para la búsqueda de información como para realizar actividades de expresión y comunicación.

12. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

La evaluación es un proceso continuo y adaptativo que evalúa tanto los procesos de desarrollo de los alumnos, como la toma de decisiones adecuando el diseño y desarrollo de los procesos de aprendizaje y reajustándolos, en función de los datos obtenidos.

Esta evaluación se llevará a cabo reflexionando sobre las anotaciones que el profesor realiza al final de cada sesión, el docente analizará su experiencia en el aula, valorando, por ejemplo, el nivel de dificultad de los conceptos y ejercicios planteados, o el ritmo de aprendizaje de la clase. También la puesta en común con el resto de compañeros en las reuniones semanales de departamento y/o formularios dirigidos a los propios alumnos en varios momentos del curso servirán para reflexionar y evaluar la práctica docente. En función de la información que se obtenga de los instrumentos anteriormente descritos, en las ocasiones que sea necesario, se traducirán en cambios en la programación para el perfeccionamiento del proceso enseñanza-aprendizaje.

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

No se propone ninguna actividad extraescolar en esta materia.