

INDICE GENERAL

1. OBJETIVOS.....	2
2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	3
3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	7
4. CONTENIDOS MÍNIMOS.....	8

Según la normativa vigente la enseñanza en segundo curso de Bachillerato será presencial de grupo completo.

1. OBJETIVOS.

La enseñanza de las Tecnologías de la información y la comunicación en el bachillerato, de acuerdo con el actual currículo LOMCE, se desarrolla en dos cursos. Los objetivos de la asignatura para el segundo curso son los siguientes:

Obj.TIC.1. Hacer funcionales los aprendizajes adquiridos, desarrollando capacidades de tipo general (capacidad de trabajar en equipo, toma de decisiones, posturas de autocrítica y valoración, asunción de responsabilidades, creatividad, autonomía, etc.) para adaptarse a situaciones cambiantes y para incorporarse a la vida activa y adulta con mayores posibilidades de éxito.

Obj.TIC.2. Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas, entre otros aspectos, con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, haciéndolo de forma apropiada.

Obj.TIC.3. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto de la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.

Obj.TIC.4. Conocer y utilizar las herramientas para integrarse en redes sociales adoptando actitudes de respeto y tolerancia.

Obj.TIC.7. Integrar la información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente para elaborar contenidos propios.

Obj.TIC.8. Conocer y valorar el sentido y la repercusión social de las diversas alternativas existentes para compartir los contenidos publicados en la web y aplicarlos cuando se difundan las producciones propias.

Obj.TIC.9. Comprender la importancia de reforzar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.

Obj.TIC.10. Conocer las aplicaciones y los sistemas de almacenamiento en red y remotos que faciliten su movilidad y la independencia de un equipamiento localizado espacialmente.

Obj.TIC.11. Realizar producciones colectivas que impliquen la participación, esfuerzo y colaboración conjunta de varios usuarios.

Obj.TIC.12. Conocer los bloques básicos y las sintaxis de un lenguaje de programación.

Obj.TIC.13. Elaborar diagramas de flujo como una primera aproximación a la resolución de problemas.

Obj.TIC.14. Desarrollar algoritmos que permitan dar respuesta a problemas con un nivel de dificultad que aumenta gradualmente y su posterior traducción al lenguaje de programación correspondiente.

Obj.TIC.15. Obtener el resultado de un programa escrito en un código determinado partiendo de las condiciones del problema planteado.

Obj.TIC.16. Optimizar el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.

2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

a) Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

BLOQUE 1: Publicación y difusión de contenidos		
CONTENIDOS:		
<p>La web social: evolución, características y herramientas disponibles. Situación actual y tendencias de futuro. Plataformas de trabajo colaborativo: herramientas síncronas y asíncronas. Herramientas de creación y publicación de contenidos en la web. Nuevas tecnologías y su desarrollo futuro para su aplicación en el entorno de trabajos colaborativos. Realidad aumentada, Internet de las cosas.</p>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.TIC.1.1. Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social, identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.	CCL-CMCT-CD-CSC	Est.TIC.1.1.1. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que esta se basa.
Crit.TIC.1.2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir.	CCL-CMCT-CD-CSC-CCEC	Est.TIC.2.2.1. Diseña páginas web y blogs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.
Crit.TIC.2.3. Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos.	CCL-CMCT-CD-CSC	Est.TIC.2.3.1. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.

EXTRACTO PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

**CURSO
2020-2021**

PD-2BAC-TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACION II

Pg. 4 de 9

BLOQUE 2: Seguridad		
CONTENIDOS:		
Definición de seguridad activa y pasiva		
Seguridad activa: uso de 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.		
Riesgos en el uso de equipos informáticos. Tipos de malware.		
Instalación y uso de programas antimalware.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.TIC.2.1. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que permitan la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.	CMCT-CD-CAA-CSC-CIEE	Est.TIC.2.1.1. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.
Crit.TIC.2.2. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.	CCL-CD-CSC	Est.TIC.2.2.1. Selecciona elementos de protección software para internet relacionándolos con los posibles ataques.

BLOQUE 3: Programación
CONTENIDOS:
Estructuras de almacenamiento de datos.
Introducción a la programación orientada a objetos.
Técnicas de análisis para resolver problemas. Diagramas de flujo. Diagramas de transición de estados.
Elementos de un programa: datos, variables, funciones básicas, bucles, funciones condicionales, operaciones aritméticas y lógicas, métodos, clases y objetos.
Algoritmos y estructuras de resolución de problemas.
Programación en distintos lenguajes.
Diseño de aplicaciones para uso en diversos dispositivos móviles.
Depuración, compilación y ejecución de programas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.TIC.3.1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.	CCL-CMCT-CD	Est.TIC.3.1.1. Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.
Crit.TIC.3.2. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.	CCL-CMCT-CD	Est.TIC.3.2.1. Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos relacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.
Crit.TIC.3.3. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.	CMCT-CD-CAA-CIEE	Est.TIC.3.3.1. Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente.
		Est.TIC.3.3.2. Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.
Crit.TIC.3.4. Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.	CMCT-CD-CAA-CIEE	Est.TIC.3.4.1. Elabora programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.
Crit.TIC.3.5. Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.	CMCT-CD-CAA-CIEE	Est.TIC.3.5.1. Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.
		Est.TIC.3.5.2. Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.

b) Procedimientos e instrumentos de evaluación.

Para evaluar el grado de aprendizaje de los contenidos que se vayan tratando, se realizarán unas actividades específicas, con diferentes grados de dificultad, que permitan al alumno autoevaluarse y medir su grado de conocimiento adquirido, así como obtener una aplicación inmediata de lo aprendido. Estas actividades serán graduales en cuanto a su dificultad, tendrán un tiempo determinado para su ejecución y entrega, y servirán para asignar una nota cuantitativa a cada alumno.

Se valorará el trabajo desarrollado a diario por el/la alumno/a en la clase.

El profesor evaluará la consecución de los criterios de evaluación a partir de las actividades desarrolladas por el alumno/a en clase, comportamiento, grado de interés y de participación demostrada, así como de pruebas periódicas que se realizarán al finalizar algunos temas.

La evaluación se realizará en base a los siguientes instrumentos de evaluación:

- Evaluación del trabajo realizado por el alumno durante las sesiones de clase.
- Evaluación de trabajos realizados por el alumno fuera de clase.
- Evaluación a través de la observación.
- Evaluación mediante pruebas concretas destinadas a este fin. Se realizarán pruebas, tanto teóricas como prácticas sobre ordenador, en las que se pida la resolución de ciertas actividades o problemas relacionados con los contenidos desarrollados en clase.
- Evaluación de proyectos realizados individualmente o en grupo.

Además, el alumno realizará al menos una prueba de control por evaluación.

c) Procedimiento de evaluación extraordinario para el alumnado que ha perdido el derecho de evaluación continua.

El alumnado que pierda el derecho a la evaluación continua deberá realizar correctamente un trabajo final globalizador, de mayor extensión que el resto de los compañeros/as que incluya los aspectos prácticos tratados, así como aprobar un examen final que abarque todos los contenidos de la asignatura.

Para superar la materia en la evaluación ordinaria se deberá obtener una puntuación superior o igual al 50% en cada uno de los instrumentos de evaluación indicados. Para el cálculo de la calificación final el peso de los instrumentos de evaluación será 30% el trabajo y 70% el examen.

d) Segunda evaluación final.

Para los alumnos que no superen la primera convocatoria de evaluación final en junio existirá una segunda convocatoria de evaluación final también en junio consistente en una prueba de control teórico/práctica que abarque todos los contenidos y en la cual el alumno/a deberá alcanzar un mínimo del 35% de la nota de cada parte o contenido, para que haga media entre las partes, obteniendo tras la media una puntuación igual o superior a 5 sobre 10 para tener superada la materia.

3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La calificación reflejará el carácter formativo de la evaluación. Se construirá a partir de las siguientes condiciones:

Los criterios que se van a utilizar para obtener la calificación de cada periodo de evaluación son los siguientes:

	% participación en la calificación por evaluaciones
- Pruebas de control pueden constar de prueba práctica y/o prueba teórica. <ul style="list-style-type: none">o En la prueba práctica: se evaluarán los conocimientos adquiridos por el alumno en el uso del ordenador, con una prueba a desarrollar en el mismo.o En la prueba teórica: se evaluarán los conceptos aprendidos por parte del alumno.	70%
- Actividades de clase: ejercicios propuestos por la profesora, trabajos realizados, preguntas en clase y pruebas escritas cuando se acaba un tema, comportamiento, grado de interés y de participación demostrada.	30%

Para poder superar una evaluación, la puntuación en la prueba de control deberá ser superior o igual a 5 sobre 10 y además tener realizadas las actividades de clase.

Si la prueba de control consta de partes diferenciadas EN CUANTO A PARTE PRÁCTICA Y TEÓRICA, o DIFERENTES CONTENIDOS, habrá que obtener un mínimo del 35% de la nota de cada parte o contenido, para que haga media entre las partes y considerar superada la prueba.

La nota de la evaluación final de junio se obtendrá haciendo la media de las tres evaluaciones, considerando la última nota obtenida en cada una de ellas. Para poder promediar deberán estar todas las evaluaciones superadas.

La asistencia a clase se considerará obligatoria, tal y como manda la normativa vigente. Por ello cuando las faltas de asistencia, justificadas o injustificadas, sean superiores al 15% de la carga horaria de la materia, los alumnos/as perderán el derecho a la evaluación continua, debiendo en tal caso realizar una prueba extraordinaria según el apartado "d) Procedimiento de evaluación extraordinario para el alumnado que ha perdido el derecho de evaluación continua".

Recuperación

Al finalizar la 1ª y 2ª evaluación se realizará una recuperación de los contenidos impartidos en ellas mediante una prueba de control de características similares a las de la evaluación. En el caso de la 3ª evaluación la recuperación se realizará en el periodo de recuperaciones de junio.

El alumnado tendrá la posibilidad de superar en Junio, mediante la realización de una prueba de control teórico/práctica, aquellas evaluaciones que no hayan sido aprobadas durante el curso.

Las recuperaciones superadas se computarán con un 5 sobre 10 a efectos del cálculo de la media para obtener la calificación final de la asignatura.

Profundización

Cabe la posibilidad de realizar trabajos para profundizar en los contenidos de la asignatura. Estos trabajos versarán sobre temas que supongan una ampliación de los contenidos de la materia.

4. CONTENIDOS MÍNIMOS.

BLOQUE 1: Publicación y difusión de contenidos

UNIDAD 1: LA ERA DIGITAL.

- 1.- Selección Y búsqueda de información.
- 2.- Herramientas web 2.0.
- 3.- Software libre.

UNIDAD 2: BLOGS.

- 1.- Instalación del servicio y creación de blogs.
- 2.- Configuración básica de un blog en Wordpress sobre software libre u otro tema.
- 3.- Personalización de temas en WordPress.

UNIDAD 3: DISEÑO Y EDICIÓN DE PÁGINAS WEB.

- 1.-Tipos de páginas web. Estándares de publicación y editores web.
- 2.-Instalación de un sistema de gestión de contenidos: e-learning y comercio electrónico.
- 4.-Estructura de un documento web: HTML
- 5.-Personalización del estilo: hOjas de estilos.
- 6.-Publicación de páginas web.
- 7.-Lenguaje de marcas: PHP. Variables. Sentencias. Tablas. Funciones. Formularios. Ficheros. MySQL. Mostrar datos de una consulta.
- 8.- Aplicaciones de diseño asistido en 2D y 3D.
- 9.- Programas de edición de archivos multimedia para sonido, vídeo e imágenes.
- 10.- Montaje y elaboración de producciones que integren elementos multimedia.

BLOQUE 2: Seguridad

UNIDAD 4: REDES DE ORDENADORES Y SEGURIDAD INFORMÁTICA.

- 1.- Redes de ordenadores: definición, tipos y topologías.
- 2.- Tipos de conexiones: alámbricas e inalámbricas.
- 3.- Configuración de redes: dispositivos físicos, función e interconexión.
- 4.- Parámetros de configuración de una red.
- 5.- Protocolos de comunicación.
- 6.- Principios de seguridad.
- 7.- Seguridad activa y pasiva.
- 8.- Seguridad física y lógica.
- 9.- Malware.
- 10.- Criptografía.

- 11.- Seguridad perimetral.
- 12.- Normativa legal sobre informática.

BLOQUE 3: Programación

UNIDAD 5: PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA y ORIENTADA AL OBJETO

- 1.-Algoritmos y programas
- 2.-Metodología de la programación
- 3.-El lenguaje C++
- 4.-Programación básica en C++
- 5.-Funciones
- 6.-Estructuras de datos
- 7.-Programación orientada a objetos con C++
- 8.-Supuestos prácticos.