



IES FERNANDO DE ROJAS

IES Fernando de Rojas

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
INFORMACION PARA LAS FAMILIAS



**Junta de
Castilla y León**

Consejería de Educación

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

MATERIA

TIC I (TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I)

NIVEL

BACHILLERATO

CURSO

1º

INTRODUCCIÓN

MATERIA

En las últimas décadas, y especialmente en los últimos años, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han adquirido un protagonismo indiscutible, con un incremento exponencial de sus posibilidades, tanto en cantidad como en calidad. Esto las convierte en un elemento esencial en la vida de cualquier ciudadano, lo que hace imprescindible dotar al alumnado de las competencias correspondientes.

Cualquier ámbito imaginable, desde el profesional al del ocio y tiempo libre, pasando por el académico, se ve afectado por este auge de las TIC. Por tanto, adquirir las diversas competencias relacionadas con esta materia repercutirá en la mejora del rendimiento del alumnado en otras, cada vez más apoyadas en el uso y creación de recursos vinculados con las tecnologías de la información y la comunicación.

Las destrezas adquiridas en esta materia ayudarán, además, a mejorar el rendimiento del alumnado en posteriores etapas educativas, como la universitaria o la vinculada a la Formación Profesional.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Ordenador conectado a Internet.
- Cañón proyector.



IES FERNANDO DE ROJAS

IES Fernando de Rojas
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
INFORMACION PARA LAS FAMILIAS



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación

- Pantalla interactiva.
- Colección de sitios web relacionados con las materias.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACION

LINEAS GENERALES

Contenidos y criterios de evaluación asociados a ellos, por orden, salvo cambios por motivos de organización:

- Elaboración de su PLE (Entorno personal de aprendizaje)
- Búsqueda de información y herramientas de curación de contenidos.
- **1.1** Edición y publicación web. Creación de una página web con un editor online (Wix) y HTML
- Repaso de Word
- **1.3** Edición de maquetación con herramientas Cloud Computing (Infografía, ...)
- **1.2** Diseño y publicación de presentaciones con herramientas Cloud Computing.
- **1.4** Edición avanzada de audio (Audacity) y vídeo digitales (Kdenlive). Elaboración de podcasts o material para Onda Rojas.
- **2.1** Imagen vectorial 2D (Inkscape).
- **2.2** Elementos gráficos en 3D. Diseño de espacios y pautas de visualización comunicativa (SketchUp)
- **3.1** Programación: Aplicaciones interactivas con programación (Python/PSeInt).
- **2.3** Micromecenazgo

Los pesos de los criterios de evaluación son los siguientes:

Criterios de evaluación		Peso (%)
1.1	Editar webs multimedia que comuniquen eficazmente una idea, utilizando editores web basados en sistemas de gestión de contenidos (Content Management System – CMS) y edición de HTML.	24
1.2	Crear presentaciones multimedia que difundan eficazmente una idea, haciendo uso de herramientas en la nube (Cloud Computing).	10
1.3	Maquetar documentos tales como folletos, tarjetas de visita o infografías, entre otros, que comuniquen de modo visualmente eficaz una idea, empleando herramientas en la nube (Cloud Computing).	10



IES FERNANDO DE ROJAS

IES Fernando de Rojas
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
INFORMACION PARA LAS FAMILIAS



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación

1.4	Crear y publicar archivos de audio y vídeo digitales que comuniquen eficazmente una idea, trabajando con editores de escritorio y en la nube, y alojando contenidos en plataformas de almacenamiento web de audio y vídeo.	20
2.1	Diseñar logotipos que constituyan la identidad digital o marca de una idea emprendedora, utilizando software adecuado para la edición de imágenes vectoriales en dos dimensiones	10
2.2	Diseñar espacios y equipamientos adecuados para la puesta en marcha de una idea emprendedora, haciendo uso de software de edición de gráficos vectoriales en tres dimensiones.	15
2.3	Conocer los procedimientos de micromecenazgo a través de medios digitales, valorando su papel en la consecución de objetivos asociados a ideas emprendedoras, planteados de modo colectivo.	1
3.1	Desarrollar programas haciendo uso de lenguajes de programación y entornos integrados de desarrollo básicos, respetando la sintaxis y depurando los posibles errores, haciendo hincapié en sus potencialidades multimedia y su interactividad con el usuario, para crear proyectos visuales de propósito lúdico.	10
Total		100

Durante los tres trimestres los alumnos trabajarán en propuestas de trabajos diferentes que serán calificadas con rúbricas que se les darán a conocer previamente. Cada trabajo se corresponde con cada uno de los contenidos del curso. La nota final se calculará a partir de los pesos otorgados a los diferentes criterios de evaluación.

RECUPERACIÓN

El profesor informará puntualmente al alumnado sobre la forma y el momento de recuperar las pruebas de evaluación no superadas.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Se repetirán las actividades correspondientes a los criterios de evaluación suspensos.

OBSERVACIONES IMPORTANTES