

IES Fernando de Rojas PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
INFORMACION PARA LAS FAMILIAS



DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA	
MATERIA	TIC II (TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNNICACIÓN II)
NIVEL	BACHILLERATO
CURSO	2º

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.



IES Fernando de Rojas

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA INFORMACION PARA LAS FAMILIAS



- Cañón proyector.
- 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:

Bloque A de contenidos: Proyecto TIC. Publicación y difusión de contenidos 1.1, 1.2, 1.3, 1.4

- Utilización de herramientas de computación en la nube para hacer trabajos colaborativos
- Elaboración de página web utilizando servidores gratuitos (Google Sites) y combinando en ellas diferentes recursos para la presentación de contenidos:
 Genialli, Canva, Audacity.
- Estudio del código fuente de la web mediante editores Kompozer, Programiz, ChatGPT.
- Elaboración de cuadros de código fuente en HTM.
- Estudio de los fundamentos de los sistemas de geolocalización y sus principales utilidades

Bloque C de contenidos: Programación. 2.2, 2.2, 2.3

- Algoritmos y lenguajes de programación.
- Diseño de programas en Python utilizando guías on –Line: Pythones, Programiz, Solo Learn.
 Aprende con Alf, ChatGPT. Utilización de editores Python virtuales: Programiz, On-line Python Beta.

Bloque B de contenidos: el entorno personal de aprendizaje 3.1, 3.2

- Introducción a las Bases de datos: Tablas, formularios, consultas e informes.
- Diseño y elaboración de una base de datos real con diferentes tablas relacionadas en Access.



IES Fernando de Rojas

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA INFORMACION PARA LAS FAMILIAS



Maquetación de documentos con Publisher y Scribus

Los pesos de los criterios de evaluación son los siguientes:

	Criterios de evaluación	Peso (%)
1.1	Generar sitios web de un nivel avanzado con contenido multimedia, usando edición de código HTML, CSS y JavaScript, depurando errores, integrando widgets externos, optimizando la experiencia de usuario y alojando el contenido en servidores web utilizando sistemas de transferencia de archivos.	10
1.2	Publicar contenidos web breves (textos, fotos, diálogos, links, citaciones, vídeo y música) de forma rápida, visual y comunicativamente eficaz, usando plataformas online de microblogging, optimizando la experiencia de usuario y ofreciendo la posibilidad de interactuar con otras plataformas y redes sociales.	10
1.3	Crear contenidos multimedia a través de entornos colaborativos (Cloud Computing), usando de modo eficaz plataformas online que permitan la edición multiusuario, la revisión, el control de cambios y los comentarios de retroalimentación	5
1.4	Insertar eficazmente geolocalizaciones en webs creadas con lenguaje HTML, empleando interfaces de programación de aplicaciones que faciliten la generación de código y ofrezcan una adecuada experiencia de usuario	5
2.1	Crear una base de datos previamente diseñada, usando herramientas adecuadas, y prestando atención a la entrada, la salida, la integridad y la seguridad de los datos, respetando, además, las licencias y derechos de autor.	20
2.2	Maquetar documentos eficientes en lo que a su capacidad comunicativa se refiere, haciendo uso de programas adecuados, y respetando las licencias y los derechos de autor.	5
2.3	Crear aplicaciones de realidad aumentada a partir de marcadores, activadores y conexiones a Internet, incorporando elementos propios de la realidad virtual, discriminando los diversos usos de estas aplicaciones, optimizando la experiencia de usuario, y respetando las licencias y los derechos de autor.	5
3.1	Desarrollar programas en un lenguaje de programación textual, empleando diversos entornos integrados de desarrollo, respetando su sintaxis y depurando los posibles errores, prestando especial atención a los derechos de autor y a las licencias	20
3.2	Desarrollar aplicaciones propias del aprendizaje automático (machine learning), reconociendo patrones en textos, números, imágenes y sonidos, utilizando las herramientas adecuadas y exportando el modelo final a aplicaciones.	20
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.



IES Fernando de Rojas

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
INFORMACION PARA LAS FAMILIAS



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