

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN 2º DE BACHILLERATO

Criterios de calificación

- La calificación constará de dos partes:

40 % Exámenes teórico-prácticos

60% Trabajos y prácticas

- Aquellos trabajos y/o prácticas que se entreguen más tarde de la fecha establecida por el profesor serán calificados como máximo con un 5 sobre 10.

- En caso de que en alguna evaluación no se realizasen exámenes o trabajos, el porcentaje correspondiente de cada una de las partes pasaría a la otra.

- La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones. Tanto las evaluaciones como el curso se aprueban con una nota de 5 sobre 10.

- En el caso de que la nota media del curso no supere el 5 se hará una recuperación en Junio de todo el curso

- El alumnado que no apruebe la asignatura en junio tendrán un examen extraordinario en septiembre de los contenidos de la materia impartida.

Contenidos y criterios de evaluación mínimos.

Contenidos mínimos

BLOQUE 1. Programación

- Estructuras de almacenamiento de datos

- 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.

BLOQUE 2. Publicación y difusión de contenidos

- La web social: evolución, características y herramientas disponibles. Situación actual y tendencias de futuro.

- Herramientas de creación y publicación de contenidos en la web

BLOQUE 3. Seguridad

- 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

Criterios de evaluación mínimos

Los criterios de evaluación mínimos de referencia para la evaluación y calificación se indican con subrayado.

1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.
2. Conocer y comprender la sintaxis y semántica de las construcciones de un lenguaje de programación.
3. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.
4. Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.
5. Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación.
6. 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.
7. 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.
8. 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.
9. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.
10. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal.

Actividades de orientación y apoyo para la superación de pruebas extraordinarias y pendientes.

El alumnado que no superase la asignatura el año anterior al actual, deberá realizar todas las actividades y pruebas escritas de los contenidos vistos en clase junto con el resto de alumnos matriculados por primera vez en el curso.