



## INFORMACIÓN SOBRE LA MATERIA DE 2º BACH TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

---

En el siguiente resumen se recogen los aspectos más destacados de la programación.

---

### OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Entender el papel principal de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual, y su impacto en los ámbitos social, económico y cultural.
2. Comprender el funcionamiento de los componentes hardware y software que conforman los ordenadores, los dispositivos digitales y las redes, conociendo los mecanismos que posibilitan la comunicación en Internet.
3. Seleccionar, usar y combinar múltiples aplicaciones informáticas para crear producciones digitales, que cumplan unos objetivos complejos, incluyendo la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información y el cumplimiento de unos requisitos de usuario.
4. Crear, revisar y replantear un proyecto web para una audiencia determinada, atendiendo a cuestiones de diseño, usabilidad y accesibilidad, midiendo, recogiendo y analizando datos de uso.
5. Usar los sistemas informáticos y de comunicaciones de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad, reconociendo contenido, contactos o conductas inapropiadas y sabiendo cómo informar al respecto.
6. Fomentar un uso compartido de la información, que permita la producción colaborativa y la difusión de conocimiento en red, comprendiendo y respetando los derechos de autor en el entorno digital.
7. Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos digitales obtenidos.
8. Comprender qué es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa, cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones, y cómo diferentes tipos de datos pueden ser representados y manipulados digitalmente.
9. Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas, analizando y aplicando los principios de la ingeniería del software, utilizando estructuras de control, tipos avanzados de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.
10. Aplicar medidas de seguridad activa y pasiva, gestionando dispositivos de almacenamiento, asegurando la privacidad de la información transmitida en Internet y reconociendo la normativa sobre protección de datos.

## CONTENIDOS EN ESTE CURSO

BLOQUE TEMÁTICO 1	UDIs/TEMAS	CONTENIDOS
<b>Programación.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los lenguajes de programación.</li> <li>▪ Estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tipos de lenguajes de programación.</li> <li>▪ Tipos de datos. Constantes y variables. Operadores. Estructuras de control. Condicionales e iterativas. Reutilización de código.</li> <li>▪ Problemas y algoritmos.</li> <li>▪ Pseudocódigo y diagramas de flujo.</li> <li>▪ Depuración de programas.</li> <li>▪ Análisis, diseño, programación y pruebas.</li> <li>▪ Trabajo en equipo y mejora continua.</li> </ul>
BLOQUE TEMÁTICO 2	UDiSTEMAS	CONTENIDOS
<b>Publicación y difusión de contenidos.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Internet. Plataformas de trabajo online. Trabajo colaborativo.</li> <li>▪ Ofimática.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Herramientas ofimáticas y de diseño.</li> <li>▪ Procesadores de texto: Informes de texto que integren texto e imágenes.</li> <li>▪ Hojas de cálculo: uso y generación de resultados y gráficos.</li> <li>▪ Presentaciones.</li> <li>▪ Aplicaciones de propósito específico.</li> <li>▪ Uso de plataformas para trabajo online.</li> <li>▪ Elaboración y difusión de contenidos.</li> <li>▪ Hardware y software. Arquitectura de ordenadores. Componentes. Interconexión. Periféricos.</li> </ul>
BLOQUE TEMÁTICO 3	UDIs/TEMAS	CONTENIDOS
<b>Seguridad.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Principios de seguridad informática.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Seguridad activa y pasiva.</li> <li>▪ Seguridad física y lógica.</li> <li>▪ Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus. Protección y desinfección.</li> <li>▪ Ciberseguridad.</li> <li>▪ Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red.</li> <li>▪ Firmas y certificados digitales.</li> <li>▪ Agencia española de protección de datos.</li> </ul>

### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

Se centran en el uso de las TIC.

Se favorecerá la relación de los trabajos con otras materias del curso y con temas transversales.

Se tendrá en cuenta la diversidad, respetando distintos estilos y ritmos de aprendizaje y fomentando el aprendizaje autónomo.

Se tendrá en cuenta el nivel competencial inicial.

Se desarrollarán actividades que estimulen la lectura comprensiva, la mejora en la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.

Se trabajará de forma autónoma y también en grupo con proyectos colaborativos.

Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la creatividad.

## ESTRATEGIAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN:

Revisión del nivel de competencias adquirido, a través de la observación del trabajo diario en el ordenador: organización del tiempo y realización de tareas, manipulación del material y resultados obtenidos.

Revisión del nivel de competencias adquirido, a través de pruebas prácticas y/o teóricas, realización de presentaciones orales de los trabajos realizados, entrega de trabajos y/o actividades, y trabajos en grupo.

LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN A CONSIDERAR SON LOS MARCADOS POR LA LEY.

(BOJA extraordinario núm.7 de Lunes 18 de Enero de 2021)

(La calificación se obtiene por la valoración de estos criterios)

### BLOQUE: PROGRAMACIÓN

1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas.
2. Conocer y comprender la sintaxis y la 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.

### BLOQUE: PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS

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.
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.
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.

### BLOQUE: SEGURIDAD

1. 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. Describir los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.
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.

## **CRITERIOS DE RECUPERACIÓN:**

Para aprobar el curso, las tres evaluaciones deben ser superadas.

- Para recuperar una evaluación durante el curso, el alumno/a tendrá que demostrar que ha alcanzado los criterios de evaluación que motivaron la calificación negativa, con la entrega de tareas o actividades que su profesorado le indique.
- Para recuperar una evaluación o varias a final del curso:  
Se realizarán pruebas, que permitirán la valoración de los criterios de evaluación necesarios.
- Si tras la evaluación ordinaria, el alumno/a tiene que hacer uso de la extraordinaria para aprobar la materia, se le facilitará un informe donde se indicarán las características de la prueba a realizar.