

# MATERIA PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN

## CURSO 2º BACHILLERATO

### CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ADAPTADOS PARA LA FORMACIÓN NO PRESENCIAL EN EL TERCER TRIMESTRE

Contenidos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofimática y documentación electrónica</li> <li>• Objetos y estructuras multimedia</li> <li>• Vídeo y sonido digitales.</li> <li>• Software de comunicación</li> <li>• Web 2.0 y su evolución.</li> <li>• Metodologías de desarrollo de software: Enfoque Top-Down,</li> <li>• Fragmentación de problemas y algoritmos.</li> <li>• Pseudocódigo y diagramas de flujo. Depuración. Entornos de desarrollo integrado.</li> <li>• Ciclo de vida del software. Análisis, Diseño, Programación y Pruebas. Trabajo en equipo y mejora continua. Control de versiones.</li> <li>• Lenguajes de programación: Estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje.</li> <li>• Tipos de lenguajes. Tipos básicos de datos. Constantes y variables. Operadores y expresiones. Comentarios.</li> <li>• Estructuras de control. Condicionales e iterativas. Profundizando en un lenguaje de programación: Estructuras de datos. Funciones y bibliotecas de funciones. Reutilización de código. Facilidades para la entrada y salida de datos de usuario. Manipulación de archivos.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicar la estructura y características de Internet como una red de sistemas autónomos que facilita la comunicación global.</li> <li>2. Identificar los componentes básicos de Internet y los mecanismos de abstracción que permiten su funcionamiento</li> <li>3. Diseñar y probar programas propios o ajenos, elaborando la correspondiente documentación.</li> <li>4. Descomponer problemas complejos en otros más simples, e idear modelos abstractos de los mismos y algoritmos que permiten implementar una solución computacional.</li> <li>5. Identificar, elegir y operar adecuadamente los diferentes tipos de datos en el programa.</li> <li>6. Escribir algoritmos, convenientemente estructurados y comentados, que recogen y procesan la información procedente de diferentes fuentes y generan la correspondiente salida.</li> <li>7. Identificar y aplicar los principales pasos del ciclo de vida de una aplicación, trabajando de forma colaborativa en equipos de desarrollo.</li> <li>8. Aplicar la creatividad al proceso de desarrollo de software, transformando ideas en aplicaciones.</li> <li>9. Elegir y utilizar IDE's, depuradores y herramientas de control de versiones de código.</li> <li>10. Diseñar y probar programas propios o ajenos, elaborando la correspondiente documentación.</li> </ol>

## METODOLOGÍA

- **ABP.** Aprendizaje Basado en Proyectos
- Se propone al alumnado que realice el proyecto en un plazo, solicitando las aclaraciones y explicaciones que necesite.
- Los medios de comunicación con el alumnado serán: **PASEN, correo electrónico y grupo de WhatsApp**

## TEMPORALIZACIÓN

- Desde el momento en que se haga llegar al alumno hasta la fecha de entrega propuesta por el profesorado.

## MATERIAL NECESARIO

- Ordenador (o móvil), conexión a Internet y enunciado de tarea.

## EVALUACIÓN PARA LA ENTREGA DE PROYECTOS

- Como la materia TIC se ha planteado por proyectos, no tiene sentido la rúbrica utilizada para analizar tareas ya que se realizarán 1 o 2 proyectos.
- Para la realización por parte del alumnado del proyecto, habrá que tener en cuenta las circunstancias actuales de teleformación y evitar que ningún alumno quede fuera de la misma por la brecha digital
- Para la evaluación y calificación cada proyecto llevará asignado una rúbrica. La nota final será la media de los proyectos realizados.
- La nota final de cada proyecto se asignará utilizando la rúbrica, mediante autoevaluación del alumnado (10% de la nota) y evaluación del profesor (90% de la nota)
- Será posible la entrega fuera de plazo de los proyectos pero se aplicará un factor correctivo para su valoración siguiendo la siguiente fórmula:
  - $Nota\ final = Nota\ proyecto - N^{\circ}\ días\ fuera\ de\ plazo * 0,2$
- Las rúbricas se adaptarán a cada proyecto pero siguiendo el mismo formato. Adjuntamos la rúbrica del proyecto actualmente en curso.

	10	8	6	4	2	0	NOTA
<b>Portada 10%</b>	La portada tiene <b>todos</b> los puntos exigidos y la imagen está bien relacionada	La portada tiene <b>todos</b> los puntos exigidos <b>pero la imagen no está bien relacionada</b>	Tiene portada pero le <b>falta algún punto</b> de los exigidos			No tiene portada	
<b>Relación texto/imagen 10%</b>	Las diapositivas presentan <b>menos texto que imágenes</b> y el texto aporta información relevante y bien resumida	Las diapositivas presentan <b>menos texto</b> que imágenes aunque el <b>texto no aporta información relevante</b> y bien resumida	Las diapositivas presentan <b>más texto</b> que imágenes	Las diapositivas presentan más texto que imágenes y el <b>texto no está bien justificado</b> o es <b>excesivo</b> .	Las diapositivas se presentan rellenas de texto. Predominan las frases largas. Es difícil comprender su significado con una sola lectura		
<b>Contenido 50%</b>	Las diapositivas contienen <b>toda</b> la información solicitada en el guión.	Las diapositivas contienen prácticamente toda la información solicitada en el guión pero le <b>falta algún apartado</b>	Las diapositivas contienen <b>sólo parte</b> de la información solicitada. Le faltan bastantes apartados	Las diapositivas contienen <b>muy poca</b> de la información solicitada. Le faltan casi todos los apartados	Las diapositivas <b>no contienen</b> la información solicitada en el guión.		
<b>Imágenes y efectos 20%</b>	Se utilizan imágenes y efectos para realzar la presentación en la totalidad de las diapositivas. El contenido tiene relación con las imágenes	Se utilizan imágenes y efectos para realzar la presentación en <b>casi la totalidad</b> de las diapositivas. El contenido tiene relación con las imágenes	<b>Más de la mitad</b> de las diapositivas contienen imágenes y efectos para realzar la presentación. El contenido tiene relación con las imágenes	<b>Menos de la mitad</b> de las diapositivas contienen imágenes y efectos para realzar la presentación. El contenido tiene relación solamente en ocasiones, con las imágenes.	<b>Pocas</b> diapositivas contienen imágenes y efectos para realzar la presentación. El contenido tiene poca	No hay imágenes	
<b>Ortografía 10%</b>	El texto no presenta <b>ninguna</b> falta de ortografía	Se detectan <b>no más de 3</b> faltas de ortografía	Se detectan <b>no más de 5</b> faltas de ortografía	Se detectan <b>más de 5</b> faltas de ortografía	Se detectan <b>más de 8</b> faltas de ortografía	Se detectan <b>más de 10</b> faltas de ortografía	