DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

INFORMÁTICA II - 2º de BACHILLERATO

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN - INFORMÁTICA II

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		% EN LA CALIFICACIÓN
	- Trabajo diario	
Anotaciones en el	- Hábitos informáticos básicos en cada sesión	
CUADERNO DEL	- Continuidad en la realización de las prácticas	10%
PROFESOR	- Respuestas a las preguntas formuladas en clase	
	- Tareas indicadas para casa	
	- Contenido	
PRODUCCIONES	- Claridad y orden en las ideas	
DIGITALES: Prácticas de	- Puntualidad en la entrega	60%
cada Unidad Didáctica	- Entrega de todas las partes de cada práctica de	
	acuerdo a las indicaciones de la profesora	
PRUEBAS ESCRITAS		30%

La calificación en cada evaluación se obtendrá realizando la media ponderada de cada uno de los instrumentos de evaluación anteriormente indicados. El alumno debe aprobar cada una de las evaluaciones para obtener un aprobado global en la asignatura. La calificación final se obtendrá como la media de las calificaciones obtenidas en cada una de las evaluaciones. En caso de que en alguna evaluación no se realizara prueba escrita, el porcentaje de este instrumento de evaluación se sumaría al de las prácticas realizadas en esa evaluación.

A lo largo del curso, se realizarán pruebas de recuperación por evaluación para aquellos alumnos con calificación insuficiente. La calificación obtenida en estas pruebas será como máximo de 5 puntos.

Los alumnos con calificación insuficiente en junio, se examinarán en la convocatoria extraordinaria.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN - INFORMÁTICA II

- CE.I.2 Conocer las componentes básicas y fundamentos técnicos de funcionamiento de las redes con las que interactúa así como los servicios habituales de la red Internet, instalando, configurando y usando dichas redes y servicios aplicando competencias propias para la resolución de problemas.
- 2.1. Conocer la evolución de la red Internet, desde el nacimiento de la WWW hasta la web 2.0, entendiendo sus aportaciones, así como la importancia actual de la misma.
- 2.2. Comprender y usar las tecnologías propias de la WWW para la creación de páginas web sencillas.
- 2.3. Conocer y usar los distintos servicios sociales y colaborativos propios de la web 2.0, y utilizarlos en función de las necesidades personales y de los proyectos de trabajo.
- 2.4. Instalar en servidores locales servicios propios de la web 2.0, configurando accesos y creando entornos locales de trabajo colaborativo.

- CE.I.3 Aplicar el pensamiento computacional para analizar, diseñar e implementar sistemas de computación en entornos diversos: computadores, entorno web, dispositivos móviles y sistemas físicos y aplicar procedimientos rigurosos de prueba y depuración de programas, así como de resolución de problemas en todas las fases de desarrollo de software.
- 3.1. Conocer y aplicar las estructuras más básicas de la programación orientada a objetos.
- 3.2. Conocer y usar distintos entornos de desarrollo, lenguajes de programación y lenguajes de modelado.
- 3.3. Desarrollar sencillas páginas web, con interactividad mediante lenguajes de scripting.
- 3.4 Implementar sencillas aplicaciones para dispositivos móviles, diseñando las interfaces adecuadas según la aplicación.
- 3.5. Montar y programar sistemas físicos que reaccionen a estados de su entorno
- CE.I.4 Utilizar un software de hoja de cálculo para el manejo sencillo de información, realizar el diseño completo de una base de datos relacional sencilla plasmado en un sistema gestor de bases de datos relacional en entorno ofimático, y conocer y comprender la noción de datos masivos, así como las oportunidades y riesgos, tanto sociales como personales, de su tratamiento.
- 4.1. Conocer el concepto y las características de datos masivos. big data, y su relevancia en la sociedad actual.
- 4.2. Identificar y reconocer la presencia de fuentes de datos masivas en su entorno en forma de sensores, dispositivos o información en la red Internet.
- 4.3. Evaluar las oportunidades y riesgos que puede tener el uso del tratamiento masivo de datos gestionados de manera abierta o privativa, usando para ellos ejemplos y situaciones concretas.
- 4.4. Ser consciente de la importancia de la huella digital que deja cada individuo con los datos que genera y comparte, y establecer una actitud crítica para preservar la privacidad.
- 4.5. Recopilar información de algún sistema de datos abiertos para generar una visualización gráfica de dicha información.
- 4.6. Utilizar técnicas de raspado de datos, data scraping, para crear nueva información y contenidos.
- CE.I.5 Comprender los principios básicos de funcionamiento de la inteligencia artificial y su impacto en nuestra sociedad, conocer los diferentes elementos de la inteligencia artificial y los bloques básicos para ser capaces de construir sistemas sencillos: uno de aprendizaje automático y otro que interactúe con el mundo real a través de un dispositivo móvil que abarque como mínimo los bloques de percepción y actuación.
- 5.1. Conocer los componentes/bloques básicos de un sistema de inteligencia artificial en el contexto del entorno con el que interactúa.
- 5.2. Seleccionar un ejemplo de sistema inteligente e identificar los bloques básicos del sistema.
- 5.3. Diseñar un sistema inteligente sencillo, con el uso de dispositivos móviles, que comprenda como mínimo los bloques de percepción y actuación utilizando los sensores y actuadores básicos.

- CE.I.6 Conocer y saber aplicar los principios fundamentales de la seguridad Informática y desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, comunicaciones, datos personales y la propia salud en relación con la tecnología.
- 6.1. Saber desenvolverse en el uso diario de las nuevas tecnologías con seguridad, principalmente ante ataques malintencionados, pero también ante errores de software o hardware y ante el mal uso de la tecnología.
- 6.2. Conocer la evolución histórica de la criptografía, a lo largo de toda la historia hasta tecnologías tan actuales como las criptomonedas, entendiendo su necesidad y propósito, así como la importancia actual de la misma.
- 6.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones relacionadas con las nuevas tecnologías que representan una amenaza o reto, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.

CRITERIOS DE PROMOCIÓN - INFORMÁTICA II

Se considerará que el alumnado promociona si supera el 50% de los aprendizajes imprescindibles asociados a cada criterio de evaluación de la asignatura.

En caso de que el alumno o alumna tenga más de dos suspensos a final de curso, se valorará que el alumno o alumna está en situación de promocionar si 2/3 del equipo docente están a favor porque crean que la persona ha conseguido los objetivos generales y las competencias y/o puede cursar el curso siguiente con garantías de superarlo.