CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

TIyC 2º BACHILLERATO

A continuación, se detallan, para cada bloque de contenidos, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje asociados, así como la contribución al desarrollo de las competencias establecidas en la *Orden ECD/65/2015*, de 21 de enero (Orden por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato).

Las competencias descritas en la citada orden son:

- C1= Comunicación lingüística.
- C2= Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- C3= Competencia digital.
- C4= Aprender a aprender.
- C5= Competencias sociales y cívicas.
- C6= Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- C7= Conciencia y expresiones culturales.

Más adelante usaremos la nomenclatura C1 ... C7 para su asociación con los criterios de evaluación.

Criterios de evaluación Bloque 1. Seguridad Informática 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. Estándares de aprendizaje evaluables 1.1. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas

Competencias C1, C2, C3, C5, y C7

Bloque 2. Internet, redes sociales, hiperconexión

software

información.

- 1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.
- 2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.
- 3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.

1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.

permiten

proteger

que

- 1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.
- 1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.
- 2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.

Competencias C1, C3, C5 y C7

3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.

Bloque 3. Diseño Gráfico

1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio, como instrumentos de resolución de problemas específicos.

1.1. Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas.

Competencias C1, C2, C3, C4 y C7

Bloque 4. Programación y Robótica

- 1. Aplicar algoritmos a la resolución de problemas frecuentes.
- 2. Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven.
- 3. Analizar la estructura de un programa Scratch, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje.
- 4. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas del lenguaje de bloques.
- 5. Utilizar un entorno de bloques para diseñar programas que resuelvan problemas concretos.
- 6. Realizar pequeños programas de aplicación aplicándolos a la solución de problemas reales.
- 7. Idear y diseñar juegos y aplicaciones sencillas implicando objetos y escenarios variados, utilizando intercambio de mensajes entre objetos, variables, etc.

Competencias C1, C2, C3, C4 y C6

Competencias C1, C2, C3, C4 y C6

- 1.1. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.
- 2.1. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.
- 3.1. Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.
- 4.1. Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.
- 5.1. Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.