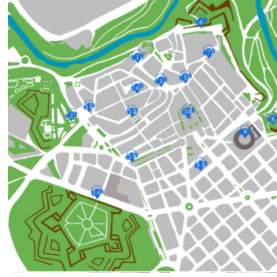


ASIGNATURA: [Tecnologías de la Información y la Comunicación](#)

CURSO: 1º BACHILLERATO

Itinerarios Audioguiados	ELEMENTOS CURRICULARES
Las tecnologías de la información y comunicación son herramientas que nos facilitan la vida diaria y favorecen la comunicación. Con este proyecto de diseño y elaboración de itinerarios audioguiados se pretende facilitar al turista que llega a una ciudad la información más relevante. Para ello, además de seleccionar y contrastar la información para elaborar un guión se grabarán y editarán podcast sobre los puntos más interesantes de la ciudad. Además, estos itinerarios irán acompañados de unos soportes digitales imprimibles. En esta situación de aprendizaje el alumnado aplica distintos saberes básicos de la asignatura. Por una parte, la búsqueda de información sobre el punto de interés que se ha asignado. Las primeras ideas del guión se pueden realizar en Jamboard y el guión en el editor de texto de Google. Tras la elaboración y coevaluación del guión se procede a la grabación del podcast que se puede realizar con smartphones o con otros recursos de los que disponga el centro como micrófonos. Estos podcast se pueden grabar en varios idiomas. La edición de audio se puede realizar con Soundtrap, Audacity o similar. En esta edición se puede añadir una música inicial y final, sonidos ambientales, modificación del volumen... Los podcast se pueden publicar en una plataforma multimedia como Spotify que nos permitirá el acceso rápido. Para finalizar el proyecto se realiza un documento gráfico, que puede ser con la herramienta Canva o similar, en el que se muestra un mapa con los puntos de interés seleccionados y el acceso a los podcast mediante códigos QR e hipervínculos al lugar en el que están alojados.	COMPETENCIAS CLAVE/DESCRIPTORES CCL1, CCL3, CP3, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA 1.1, CPSAA 3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE3. CCEC1
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 1,4
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1.3; 4.1, 4.2, 4.3
	SABERES BÁSICOS A. Historia, evolución y uso de las TIC D. Generación, almacenamiento y difusión de contenidos



ASIGNATURA: **Tecnologías de la Información y la Comunicación**

CURSO: 1º BACHILLERATO

Master Mind con Python

La programación es una de los elementos curriculares más importante en esta asignatura, en especial para aquel alumnado que proyecte su futuro formativo en Grados universitarios de cualquier ingeniería o en ciclos formativos relacionados con la informática.

Este proyecto de planteamiento, diseño, elaboración, depuración y optimización de un programa permite atravesar, a través de un reto asequible, todas las fases necesarias para materializar una idea en un lenguaje informático.

En esta situación de aprendizaje se plantea al alumnado realizar el juego del Master Mind, pero con números. Se establecen una serie de condiciones que debe cumplir el programa (menú de entrada, imposibilidad de interrupción, niveles de juego, puntuaciones, historial de juego, etc), y se propone una división de la programación a realizar en fases, para poder abordar cada una de las condiciones por independiente y finalmente enlazarlas en el programa final.

Durante este proyecto, el alumnado tiene la oportunidad de poner en práctica y afianzar todos los saberes básicos para alcanzar la competencia específica de la programación, utilizando su creatividad para dar soluciones a cada uno de los retos que supone. Aprende asimismo a dividir un problema complejo en pequeños problemas abordables, a abordarlo desde una visión concreta de cada fase sin perder la visión del conjunto global, algo tan necesaria y aplicable en este y en otros campos de conocimiento.

```
import random
a=0
s=0
lista=[]
listamoda=[]
n=int(input("Dime cuantos valores quieres"))
while len(lista)<n:
    numeros=random.randint(0,10)
    lista.append(numeros)
print(lista)

for i in lista:
    if lista.count(i)==1:
        print("No hay moda de ",i)
```

ELEMENTOS CURRICULARES

COMPETENCIAS CLAVE/DESCRIPTORES
CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1.1, CPSAA3.2.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
6

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
6.1, 6.2, 6.3

SABERES BÁSICOS
F. Lenguajes de programación