

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN 1º DE BACHILLERATO

Criterios de calificación

- La calificación constará de dos partes:

40 % Exámenes teórico-prácticos

60% Trabajos y prácticas

Si algún trabajo no es entregado en el plazo de tiempo propuesto no podrá obtener una calificación mayor de 5.

En caso de que en alguna evaluación no se realizasen exámenes o trabajos, el porcentaje correspondiente de cada una de las partes pasaría a la otra.

- Habrá recuperación mediante examen de la 1ª y 2ª evaluaciones y un final en junio en el que se podrá recuperar la 3ª evaluación o todo el curso.

- La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones. Tanto las evaluaciones como el curso se aprueban con una nota de 5 sobre 10.

- La nota final, siempre que sea igual o mayor que 5 y si el tiempo lo permite, puede ser modificada subiendo hasta un 10% con una tarea voluntaria que se especificará a lo largo del curso.

- El alumnado que no apruebe la asignatura en junio tendrán un examen extraordinario en septiembre de los contenidos de la materia impartida.

Contenidos y criterios de evaluación mínimos.

Contenidos mínimos

BLOQUE 1. La sociedad de la información y el ordenador

- La sociedad de la información y la comunicación. Características y evolución.

- Influencia de las tecnologías en el desarrollo de la sociedad de la información y la comunicación.

- Expectativas y realidades de las tecnologías de la información y la comunicación. Influencia en la creación de nuevos sectores económicos.

BLOQUE 2. Arquitectura de ordenadores.

- Arquitecturas de ordenadores.

- Componentes físicos del ordenador y sus periféricos. Funciones y relaciones. Conexiones.

- Memorias del ordenador. Tipos y funcionamiento.

- Dispositivos de almacenamiento de la información. Unidades.

- Sistemas operativos: definición y tipos.

BLOQUE 3. Software para sistemas informáticos.

- Aplicaciones de escritorio y web: software libre y de propietario.

- Software de ofimática de escritorio y web. Uso de funciones de procesadores de texto, hojas de cálculo, gestores de bases de datos y de presentaciones para elaboración de documentos e informes y presentación de resultados.

- Programas de edición de archivos multimedia para sonido, vídeo e imágenes.

BLOQUE 4. Redes de ordenadores.

- Redes de ordenadores: definición, tipos y topologías.
- Tipos de conexiones: alámbricas e inalámbricas.
- Configuración de redes: dispositivos físicos, función e interconexión.
- Parámetros de configuración de una red

BLOQUE 5. Programación.

- Lenguajes de programación: tipos.
- Introducción a la programación estructurada.
- Elementos de un programa: datos, variables, funciones básicas, bucles, funciones condicionales, operaciones aritméticas y lógicas.
- Algoritmos y estructuras de resolución de problemas sencillos.
- Programación en distintos lenguajes.

Criterios de evaluación mínimos

Los criterios de evaluación mínimos de referencia para la evaluación y calificación se indican con subrayado.

1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción:

- Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento

2. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto:

- Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento

- Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.

- Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.

3. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación:

- Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes con las funciones que realiza

4. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos:

- Diseña bases de datos sencillas y/o extrae información, realizando consultas, formularios e informes.

- Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.

- Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público al que está destinado.

- Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.

5. Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas:

- Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.

6. Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa:

- Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.

7. Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática:

- Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.

8. Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos:

- Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.

9. Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven:

- Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.

10. Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado:

- Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.

11. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación:

- Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.

12. Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales:

- Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.

Actividades de orientación y apoyo para la superación de pruebas extraordinarias y pendientes.

Para la superación de prueba extraordinaria, el alumnado deberá trabajar las prácticas realizadas durante el curso, de manera correcta.