

Extracto Programación 1º Bachillerato. Tecnologías de la Información y Comunicación I.
CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Contenidos	Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje
Bloque 1. La sociedad de la información y el ordenador		
<p>La Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento.</p> <p>Impacto de las tecnologías de la información y comunicación: aspectos positivos y negativos.</p> <p>Ejemplos y exponentes: las redes sociales, el comercio electrónico, la publicidad en Internet, la creatividad digital, protección de datos, etc.</p> <p>Nuevos sectores laborales: marketing en buscadores</p>	<p>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. CSC, CD, SIEP.</p>	<p>1. Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.</p> <p>2. Explica que nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.</p>

(SEO/SEM), gestión de comunidades, analítica web, etc.		
Áreas emergentes: Big Data, Internet de las Cosas, etc.		
Bloque 2. Arquitectura de ordenadores		
Hardware y Software. Sistemas propietarios y libres. Arquitectura: Concepto clásico y Ley de Moore. Unidad Central de Proceso. Unidad de control. Unidad aritmético-lógica. Memoria principal. Memoria secundaria: estructura física y estructura lógica. Dispositivos de almacenamiento. Fiabilidad. Sistemas de entrada/salida:	1. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto. CCL, CMCT, CD, CAA. 2. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación. CCL, CMCT, CD, CAA. 3. Utilizar y administrar sistemas	1. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento. 2. Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema. 3. Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores

<p>Periféricos. Clasificación. Periféricos de nueva generación.</p> <p>Buses de comunicación: datos, control y direcciones.</p> <p>Sistemas operativos: Arquitectura. Funciones.</p> <p>Normas de utilización (licencias). Gestión de procesos.</p> <p>Sistema de archivos. Usuarios, grupos y dominios.</p> <p>Gestión de dispositivos e impresoras. Compartición de recursos en red. Monitorización. Rendimiento.</p> <p>Instalación de SS.OO: requisitos y</p>	<p>operativos de forma básica, monitorizando y optimizando el sistema para su uso. CD, CMCT, CAA.</p>	<p>reconociendo su importancia en la custodia de la información.</p> <p>4. Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.</p> <p>5. Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes las funciones que realiza.</p> <p>6. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.</p>
---	---	---

<p>procedimiento. Configuración.</p> <p>Software de aplicación: Tipos. Clasificación. Instalación. Uso.</p>		
Bloque 3. Software para sistemas informáticos		
<p>Procesadores de texto: Formatos de página, párrafo y carácter. Imágenes. Tablas. Columnas. Secciones. Estilos. Índices. Plantillas. Comentarios. Exportación e importación.</p> <p>Hojas de cálculo: Filas, columnas, celdas y rangos. Referencias. Formato. Operaciones. Funciones lógicas, matemáticas, de texto y estadísticas. Ordenación. Filtrado. Gráficos. Protección. Exportación e importación.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos. CCL, CMCT, CD, CAA. 2. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario. CD, CAA, SIEP, CED. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseña bases de datos sencillas y /o extrae información, realizando consultas, formularios e informes. 2. Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario. 3. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado. 4. Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales,

<p>Base de datos: Sistemas gestores de bases de datos relacionales. Tablas, registros y campos. Tipos de datos. Claves. Relaciones. Lenguajes de Definición y Manipulación de Datos, comandos básicos en SQL. Vistas, informes y formularios. Exportación e importación. Presentaciones.</p> <p>Multimedia. Formatos de imágenes, sonido y vídeo.</p> <p>Aplicaciones de propósito específico.</p>		<p>numéricos y gráficos.</p> <p>5. Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas. 1.6. Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.</p>
Bloque 4. Redes de ordenadores		
<p>Redes de ordenadores e Internet.</p> <p>Clasificación de las redes. Modelo de referencia OSI y arquitectura TCP/IP. Capa de enlace de datos. Capa de</p>	<p>1. Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas. CMCT, CD,</p>	<p>1. Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.</p> <p>2. Realiza un análisis comparativo</p>

<p>Internet. Capa de Transporte. Capa de Aplicación.</p> <p>Redes cableadas y redes inalámbricas.</p> <p>Direccionamiento de Control de Acceso al Medio.</p> <p>Dispositivos de interconexión a nivel de enlace: concentradores, conmutadores y puntos de acceso.</p> <p>Protocolo de Internet (IP). Enrutadores.</p> <p>Direcciones IP públicas y privadas. Modelo Cliente/Servidor. Protocolo de Control de la Transmisión (TCP). Sistema de Nombres de Dominio</p>	<p>CSC.</p> <p>2. Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa. CMCT, CD, CAA.</p> <p>3. Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática. CCL, CD, CAA.</p> <p>4. Explicar el funcionamiento de Internet, conociendo sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados. CMCT, CD, CAA.</p> <p>5. Buscar recursos digitales en</p>	<p>entre diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.</p> <p>3. Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes.</p> <p>4. Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.</p> <p>5. Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.</p>
---	---	---

<p>(DN S). Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP).</p> <p>Servicios: World Wide Web, email, voz y video.</p> <p>Buscadores. Posicionamiento.</p> <p>Configuración de ordenadores y dispositivos en red. Monitorización.</p> <p>Resolución de incidencias básicas.</p>	<p>Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados, evaluando de forma crítica los contenidos recursos obtenidos. CD, CCL, CMCT, CSC, SIEP.</p>	
Bloque 5. Programación		
<p>Lenguajes de programación: Estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje.</p> <p>Tipos de lenguajes. Tipos básicos de datos. Constantes y variables. Operadores y expresiones. Comentarios.</p>	<p>1. Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos. CMCT, CD.</p> <p>2. Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven. CMCT, CD.</p>	<p>1. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.</p> <p>2. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.</p>

<p>Estructuras de control. Condicionales e iterativas. Estructuras de datos. Funciones y bibliotecas de funciones.</p> <p>Reutilización de código. Facilidades para la entrada y salida de datos de usuario. Manipulación de archivos.</p> <p>Programación orientada a objetos: objetos, atributos y métodos. Interfaz gráfico de usuario. Programación orientada a eventos.</p> <p>Metodologías de desarrollo de software: Enfoque Top-Down, fragmentación de problemas y algoritmos.</p> <p>Pseudocódigo y diagramas de flujo.</p>	<p>3. Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado. CMCT, CD.</p> <p>4. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación. CMCT, CD.</p> <p>5. Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales. CMCT, CD, SIEP.</p>	<p>3. Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.</p> <p>4. Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.</p> <p>5. Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.</p>
--	---	--

Depuración.

Entornos de desarrollo integrado.

Trabajo en equipo y mejora continua.