

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

BLOQUE CONTENIDOS	PROYECTO	VALOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CATEGORIZACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTO EVALUADOR
I. LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	P1	0,2 puntos	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.	1.1. Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.	B	0,14	PRUEBA OBJETIVA / TRABAJO EN GRUPO
				1.2. Valora la influencia de las tecnologías en el avance de la sociedad de la información y la comunicación en actividades de la vida diaria como la educación y el comercio.	A	0,06	PRUEBA OBJETIVA / TRABAJO EN GRUPO
	P2, P3, P6, P9, P13	0,5 puntos		1.3. Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.	B	0,5	PRUEBA OBJETIVA / TRABAJO EN GRUPO
II. ARQUITECTURA DE ORDENADORES	P1	0,9 puntos	1. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento	1.1. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.	B	0,45	PRUEBA OBJETIVA / PRÁCTICAS
				1.2. Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema.	I	0,18	PRUEBA OBJETIVA / PRÁCTICAS

			con las prestaciones del conjunto.	1.3. Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores, reconociendo su importancia en la custodia de la información.	I	0,18	PRUEBA OBJETIVA / PRÁCTICAS
				1.4. Reconoce los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.	A	0,09	PRUEBA OBJETIVA / PRÁCTICAS
	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P11, P12	1 punto	2. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.	2.1. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo las instrucciones del fabricante.	B	0,275	PRÁCTICAS
				2.2. Configura los elementos básicos del sistema operativo y de accesibilidad del equipo informático.	I	0,4	PRÁCTICAS
				2.3. Gestiona el almacenamiento de la información y de las aplicaciones en dispositivos móviles.	B	0,275	PRÁCTICAS
III. SOFTWARE PARA SISTEMAS OPERATIVOS	P1, P3, P4, P5, P6, P7, P10	0,7 puntos	1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web como instrumentos de resolución de problemas específicos.	1.1. Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.	B	0,7	PRUEBA OBJETIVA / PRÁCTICAS
	P1, P4, P7, P13	0,4 puntos		1.2. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.	B	0,4	PRUEBA OBJETIVA / PRÁCTICAS

	P1, P7, P8	0,3 puntos		1.3. Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.	I	0,3	PRUEBA OBJETIVA / PRÁCTICAS
	P7	0,3 puntos		1.4. Diseña bases de datos sencillas y extrae información realizando consultas, formularios e informes.	I	0,3	PRUEBA OBJETIVA / PRÁCTICAS
	P5	0,1		1.5. Usa aplicaciones informáticas de escritorio en dispositivos móviles.	A	0,1	PRÁCTICAS
	P6	0,4 puntos	2. Comunicar ideas mediante el uso de programas de diseño de elementos gráficos en 2D y 3D.	2.1. Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas.	I	0,4	PRÁCTICAS
	P4	0,5 puntos	3. Elaborar y editar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.	3.1. Edita mediante software específico imágenes y crea nuevos materiales en diversos formatos con responsabilidad y autonomía.	B	0,7	PRÁCTICAS
	P5	0,2 puntos					
	P3	0,2 puntos		3.2. Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.	B	0,8	TRABAJO/PROYECTO DE INVESTIGACIÓN/PRÁCTICAS
	P4	0,2 puntos					
	P5	0,3 puntos					
		P10	0,1				

		puntos					
	P5	0,2 puntos		3.3. Produce y edita materiales multimedia mediante aplicaciones de dispositivos móviles.	I	0,2	PRÁCTICAS
IV. REDES DE ORDENADORES	P3	1 punto	1. Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas.	1.1. Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.	B	0,25	PRUEBA OBJETIVA / PRÁCTICAS
				1.2. Describe los diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.	I	0,2	
				1.3. Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes.	A	0,05	
			2. Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa.	2.1. Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.	B	0,25	PRUEBA OBJETIVA / PRÁCTICAS
				2.2. Configura los parámetros básicos de una red en función de sus características.	A	0,05	PRÁCTICAS
			3. Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos	1.1. Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.	I	0,2	PRUEBA OBJETIVA / PRÁCTICAS

			con sus funciones en una red informática.				
V. PROGRAMACIÓN	P10 P11 P12	2,6 puntos	1. Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.	1.1. Elabora diagramas de flujo de algoritmos para resolver problemas sencillos.	B	0,43	PRUEBA OBJETIVA / PRÁCTICAS
				1.2. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos.	I	0,346	
			2. Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en subproblemas y definiendo algoritmos que los resuelven mediante los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.	2.1. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.	A	0,13	
				2.2. Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.	I	0,346	
			3. Realizar pequeños	3.1. Utiliza los elementos de la sintaxis de un lenguaje de programación	B	0,43	

			programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.	proponiendo ejemplos concretos. 3.2. Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.	I	0,346	PRÁCTICAS
			4. Realizar aplicaciones sencillas para su uso en dispositivos móviles mediante herramientas de desarrollo para resolver problemas concretos.	4.1. Diseña y crea aplicaciones sencillas para dispositivos móviles.	A	0,13	PRÁCTICAS
				4.2. Instala y gestiona de forma responsable el uso de aplicaciones en dispositivos móviles.	B	0,43	PRÁCTICAS

Leyenda:

CATEGORIZACIÓN: B - Básico I - Intermedio A - Avanzado

PONDERACIÓN: Ponderación total del curso completo

a. RECUPERACIÓN DE LA MATERIA

El proceso de **RECUPERACIÓN** se articula de la forma siguiente:

a.1. RECUPERACIÓN POR EVALUACIÓN

Los alumnos **con calificación negativa en una evaluación** podrán recuperarla al finalizar el trimestre mediante una **PRUEBA ESCRITA** para demostrar que el alumno/a ha alcanzado los criterios de evaluación suspensos en dicha evaluación.

También se podrán presentar aquellos alumnos/as que quieran la mejora (**AMPLIACIÓN**) de su calificación, realizando una prueba escrita/oral con ejercicios correspondientes a sus estándares no superados (o bien a aquellos estándares que incluso habiendo sido superados, el alumno/a desee mejorar su calificación).

La forma de calificación de dicha prueba escrita será:

- ✓ Se calificará con menos de 5 puntos a aquellos alumnos que no consigan superar dicha prueba escrita.
- ✓ Se calificará con 5 puntos a aquellos alumnos/as que consigan superar los ejercicios referenciados a los estándares básicos de la prueba escrita.
- ✓ Con 6 o más puntos a aquellos alumnos/as que consigan superar los ejercicios referenciados a los estándares intermedios y/o avanzados de la prueba escrita o ya los hubieran superado con anterioridad a la prueba en la evaluación.

a.2. RECUPERACIÓN PRUEBA EXTRAORDINARIA

Para aquellos alumnos **con calificación negativa al final de la tercera evaluación**, se les realizará una **prueba extraordinaria en Septiembre** que contendrá ejercicios sobre aquellos criterios de evaluación no superados de todo el curso, expuestos en esta programación.

También se podrán presentar aquellos alumnos/as que quieran la mejora (**AMPLIACIÓN**) de su calificación, realizando una prueba escrita/oral con ejercicios correspondientes a sus estándares no superados (o bien a aquellos estándares que incluso habiendo sido superados, el alumno/a desee mejorar su calificación).

La forma de calificación de la prueba extraordinaria de septiembre será:

- ✓ Se calificará con menos de 5 puntos a aquellos alumnos que no consigan superar dicha prueba escrita.
- ✓ Se calificará con 5 puntos a aquellos alumnos/as que consigan superar los ejercicios referenciados a los estándares básicos de la prueba escrita.
- ✓ Con 6 o más puntos a aquellos alumnos/as que consigan superar los ejercicios referenciados a los estándares intermedios y/o avanzados de la prueba escrita o los hayan superado anteriormente a la prueba en la evaluación.

a.3. RECUPERACIÓN PENDIENTES

Para aquellos alumnos **con la MATERIA PENDIENTE**, se les realizará una **PRUEBA ESCRITA en Abril o Mayo** que contendrá ejercicios sobre todos los criterios de evaluación expuestos en esta programación.

Estos alumnos se someterán a un seguimiento, por parte del profesor que le imparte dicha materia en el grupo en el que están matriculados, indicándoles las líneas a seguir para la recuperación del área pendiente y facilitándole actividades que le permitan alcanzar los estándares planteados. En caso de que no se imparta ninguna materia, será el jefe de departamento el que se encargue de llegar toda la información y material necesario a los alumnos.

La forma de calificación de la prueba extraordinaria de septiembre será:

- ✓ Se calificará con menos de 5 puntos a aquellos alumnos que no consigan superar dicha prueba escrita.
- ✓ Se calificará con 5 puntos a aquellos alumnos/as que consigan superar los ejercicios referenciados a los estándares básicos de la prueba escrita.
- ✓ Con 6 o más puntos a aquellos alumnos/as que consigan superar los ejercicios referenciados a los estándares intermedios y/o avanzados de la prueba escrita.