

DEPARTAMENTO DE: TECNOLOGÍA				CURSO: 1º BACHILLERATO
ASIGNATURA: TIC 1				
Período	Organización y secuenciación de los contenidos	Procedimientos e instrumentos de evaluación	Criterios de calificación	Procedimiento de Recuperación
1ª evaluación	BLOQUE 1: <i>La sociedad de la información y el ordenador</i> BLOQUE 2: <i>Arquitectura de ordenadores</i> BLOQUE 4: <i>Redes de ordenadores</i> BLOQUE 3: <i>Software para sistemas informáticos</i> Procesadores de texto Hojas de cálculo	-Las prácticas realizadas a lo largo del curso, tanto si son individuales como de grupo.  -El manejo de herramientas informáticas, puntuará la habilidad de cada alumno con dichas herramientas y la actitud demostrada en el aula de informática	-Prácticas en clase: 50-60% -Exámenes: 40-50% -Actitud en clase. +/- 1 punto	El proceso de recuperación se realizará en las primeras semanas de la siguiente evaluación.  -Examen  -Presentación de actividades pendientes  La nota máxima de la recuperación del trimestre será de 5.
2ª evaluación	BLOQUE 3: <i>Software para sistemas informáticos</i> -Base de datos -Presentaciones -Diseño asistido en 2D-3D -Edición de imágenes	-Las destrezas, habilidades, interés, participación y motivación que demuestre el alumno/a en todas las facetas del área.		
3ª evaluación	BLOQUE 3: <i>Software para sistemas informáticos</i> -Edición de sonido -Edición de vídeo  BLOQUE 5: <i>Programación</i>	-Pruebas escritas  -Pruebas prácticas con el ordenador		
Notas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La entrega fuera de plazo de un trabajo podrá ser sancionada con un punto por cada día de retraso.</li> <li>• Si algún alumno/a utiliza "chuletas", habla en el examen con otros compañeros o copia del cuaderno o libro de la asignatura tendrá la calificación de 0 en ese examen.</li> <li>• Si un alumno no realiza un examen será por fuerza de causa mayor y se requerirá un justificante del médico o de los padres.</li> </ul>			

Zaragoza,

de Septiembre de 2017

El profesor

## CONTENIDOS MÍNIMOS

### ***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.
- Definición y características de la sociedad del conocimiento.
- Expectativas y realidades de las tecnologías de la información y la comunicación. Influencia en la creación de nuevos sectores económicos.
- La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social

### ***Arquitectura de ordenadores***

- Sistemas de numeración y de codificación
- Arquitecturas de ordenadores y otros dispositivos
- 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
- Instalación, funciones y componentes de los sistemas operativos
- Instalación y uso de herramientas y aplicaciones vinculadas a los sistemas operativos.
- Software y aplicaciones para la resolución de problemas del ordenador

### ***Software para sistemas informáticos***

- Aplicaciones de escritorio y web: software libre y 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
- Aplicaciones de diseño asistido en 2D y 3D
- Programas de edición de archivos multimedia para sonido, vídeo e imágenes
- Montaje y elaboración de producciones que integren elementos multimedia

### ***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
- Protocolos de comunicación.

### ***Programación***

- Lenguajes de programación: tipos
- Introducción a la programación estructurada
- Técnicas de análisis para resolver problemas. Diagramas de flujo.
- 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
- Diseño de aplicaciones para dispositivos móviles. Herramientas de desarrollo y utilidades básicas