

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I
1º BACHILLERATO TFY
CONTENIDOS MÍNIMOS SEPTIEMBRE
Curso 2021/2022



Criterios de evaluación y contenidos mínimos:

CRITERIOS	CONTENIDOS MÍNIMOS
<p>1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción para la mejora de la calidad de vida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La sociedad de la información. Difusión e implantación de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento. - Historia de la informática. La globalización de la información.
<p>2. Identificar los distintos elementos físicos que componen un equipo informático, describiendo sus características y relaciones entre ellos para poder configurarlo con las prestaciones más adecuadas a su finalidad e identificar los diferentes tipos de memoria reconociendo su importancia en la custodia de la información y en su aportación al rendimiento del conjunto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de los elementos que componen un equipo informático y sus funciones dentro del conjunto
<p>3. Conocer la estructura de un sistema operativo e instalar y utilizar sistemas operativos y software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relación y diferencias de los distintos sistemas operativos en función de su estructura. - Realización de operaciones básicas de gestión de archivos y configuración básica: archivos ejecutables. Extensión de un archivo. Gestión de archivos, carpetas y discos. Opciones de carpetas.
<p>4. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web para resolver problemas específicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Edición de texto. Fuentes. Formato. Tabulaciones. Estilos y plantillas. Inserción de imágenes. Tablas de contenido e índices. Encabezados y pies de página. Maquetación. Conversión de documentos de texto al formato de documento portátil (PDF). - Elaboración de presentaciones. Creación de diapositivas. Inserción de elementos multimedia. Botones de acción. Efectos. Transiciones. - Utilización de las hojas de cálculo para resolver problemas. Operadores. Fórmulas. Funciones. Referencias relativas y absolutas. Búsqueda de objetivos. Confección de gráficos.
<p>5. Analizar las principales topologías del diseño de redes de ordenadores, relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas, la función de los equipos de conexión e interconexión y describir los modelos OSI relacionándolos con sus funciones en una red informática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de redes. Redes de área local. Topología de una red. Conexiones inalámbricas entre dispositivos móviles. Seguridad en redes. - Protocolos de comunicación.
<p>6. Analizar los problemas de tratamiento de la información más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos, y definir y aplicar algoritmos que los resuelvan dividiéndolos en subproblemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fases del proceso de programación: Algoritmos.

Se tendrán en cuenta los siguientes estándares evaluables asociados a los criterios de evaluación:

- Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.
- Hardware: describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.
- 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 objetivo al que está destinado.
- Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.
- Diseña elementos gráficos en 2D usando el programa GIMP.
- Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia. (Audacity y VSDC)
- Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.