



PLAN DE RECUPERACIÓN: TFY 1º BAC Curso 2016/17

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

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.

Estándares :1, 2

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.

Estándares :3, 4, 5, 6.

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.

Estándares : 7, 8.

4. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web para resolver problemas específicos.

Estándares : 9, 10, 11, 12, 13, 14

7. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación, analizar su estructura identificando y relacionando sus elementos característicos y realizar pequeños programas en un lenguaje de programación determinado para aplicarlos a la solución de problemas reales.

Estándares : 22.

CONTENIDOS

BLOQUE I: La Sociedad de la información y el ordenador

1. La sociedad de la información. Difusión e implantación de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento.
2. Historia de la informática. La globalización de la información.
3. Descubrimiento de los nuevos sectores laborales. La fractura digital. La globalización del conocimiento.

BLOQUEII: Arquitectura de ordenadores.

1. Conocimiento de los elementos que componen un equipo informático y sus funciones dentro del conjunto:
 - 1.1. La unidad central de proceso.
 - 1.2. La unidad aritmético-lógica y el registro.
 - 1.3. La memoria caché.
 - 1.4. Las bases de datos, de direcciones y de control.
 - 1.5. La placa base.
 - 1.6. Conectores internos y puertos.
 - 1.7. La memoria.
 - 1.8. La memoria.
 - 1.9. Los periféricos.
2. Distinción sobre qué equipos ofrecen mejores prestaciones en función de los elementos que lo componen y en función del uso al que esté destinado.
3. Unidades de almacenamiento internas y externas.

BLOQUEII: Arquitectura de ordenadores.

1. Relación y diferencias de los distintos sistemas operativos en función de su estructura.
2. Manejo de los entornos gráficos de diferentes sistemas operativos, realizando operaciones básicas de gestión de archivos y configuración básica: archivos ejecutables. Extensión de un archivo. Archivos ocultos. Gestión de archivos, carpetas y discos. Opciones de carpetas. Compresión de archivos y carpetas.
3. Instalación de sistemas operativos y software de propósito general (antivirus, firewall...).
4. Restauración de equipos: formateo, particiones, copias de seguridad.



BLOQUE III: Software para sistemas informáticos.

1. Utilización de los gestores de bases de datos como herramientas para el manejo de gran información. Diseño de una base de datos. Los registros y los campos. Ordenación y selección de registros. Los filtros. Tablas, consultas, formularios e informes. Campos clave. Relaciones entre tablas. Integridad referencial. Normalización.
2. 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).
3. Elaboración de presentaciones. Creación de diapositivas. Inserción de elementos multimedia. Botones de acción. Efectos. Transiciones.
4. Utilización de las hojas de cálculo para resolver problemas. Operadores. Fórmulas. Funciones. Referencias relativas y absolutas. Búsqueda de objetivos. Confección de gráficos.
5. Edición de imágenes digitales. Dibujos vectoriales. Dibujos de mapas de bits. Herramientas de dibujo. Compresión de dibujos. Formatos. Paso de unos formatos a otros. Animaciones. Edición de sonidos y vídeos digitales. Compresión de los archivos de audio y vídeo. Formatos más utilizados. Los codificadores-decodificadores (códecs).

BLOQUE V: Programación.

1. Introducción a un lenguaje de programación: Bloques de código, funciones, declaración de las variables, tipos de datos, comentarios, operadores y abreviaturas específicas.

La prueba de septiembre será de tipo práctico, basada en el uso de los programas y aplicaciones informáticas trabajados durante todo el curso.

- Se recomienda repasar todas las prácticas de los siguientes programas: Writer, Calc, Impress, Gimp, Audacity y Freecad (este software es libre y pueden descargarlo y practicar en casa)
- Todos los materiales trabajados se encuentran disponibles en el curso Tecnología de la información y la comunicación 1º Bachillerato de la plataforma (fmarpel.gofionet.es). Si durante el curso no los has descargado a tu Pen Drive, debes hacerlo antes del 30 de Junio, ya que la plataforma va a permanecer inactiva durante el mes de julio y parte de agosto debido a su mantenimiento.