

DEPARTAMENTO: TECNOLOGÍA

MATERIA: TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

NIVEL: 1º BACHILLERATO

DESCRIPTORES ASOCIADOS (competencias clave)	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Calificación %	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	
				Nomenclatura	Desarrollo
STEM2, CD2, CD3, CD4, CPSAA1.2, CC1, CE1.	1. Reconocer el proceso de transformación como agente de cambio, analizando aspectos positivos y negativos de dicho proceso de transformación para entender el papel principal de las tecnologías de la información y la comunicación, y de la información digital, en la sociedad actual, su impacto en los ámbitos social, económico y cultural, y su importancia en la innovación y el empleo.	1.1. Analizar y valorar el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual.	15	TICO.1.A.1.	Impacto de la informática.
		1.2. Explicar cómo se representa digitalmente la información en forma de secuencias binarias y describir los mecanismos de abstracción empleados.		TICO.1.A.2.	Ejemplos y exponentes: las redes sociales, el comercio electrónico, la publicidad en Internet, la creatividad digital, protección de datos, etc.
CCL1, CP2, STEM2, CD2, CD3, CD4, CPSAA1.2.	2. Configurar ordenadores y equipos informáticos, utilizando de forma segura, responsable y respetuosa dichos dispositivos, para comprender el funcionamiento de los componentes <i>hardware</i> y <i>software</i> que conforman ordenadores y equipos digitales.	2.1. Describir el funcionamiento de ordenadores y equipos informáticos, identificando los subsistemas que los componen, explicando sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.	15	TICO.1.B1.	Arquitectura de ordenadores.
		2.2. Configurar, utilizar y administrar sistemas operativos de forma básica, monitorizando y optimizando el sistema para su uso.		TICO.1.B2.	Sistemas operativos.
CCL1, CP2, STEM2, CD2, CD3, CD4, CPSAA1.2, CC1, CE1, CCEC4.1.	3. Usar, seleccionar y combinar múltiples aplicaciones informáticas atendiendo a cuestiones de diseño, usabilidad y accesibilidad, incluyendo la creación de un proyecto web, para crear producciones digitales que cumplan unos objetivos determinados.	3.1. Seleccionar y utilizar de manera combinada aplicaciones informáticas para la creación de contenidos digitales y la resolución de problemas específicos.	40	TICO.1.C.1.	Software.
		3.2. Utilizar aplicaciones de procesamiento de texto de manera avanzada, dados unos requisitos de usuario y unos objetivos complejos.		TICO.1.C.2.	Procesadores de texto.
		3.3. Utilizar aplicaciones de hojas de cálculo de manera avanzada, dados unos requisitos de usuario y unos objetivos complejos.		TICO.1.C.3.	Hojas de cálculo.
		3.4. Diseñar, crear y manipular una base de datos relacional sencilla, utilizando comandos de SQL.		TICO.1.C.4.	Bases de datos.
CCL1, CP2, STEM2, CD2, CD3, CD4, CPSAA1.2, CC1, CE1.	4. Comprender el funcionamiento de Internet y de las tecnologías de búsqueda, analizando de forma crítica los contenidos publicados y fomentando un uso compartido de la información, para permitir la producción colaborativa y la difusión de conocimiento.	4.1. Explicar el funcionamiento de Internet, conociendo su arquitectura, principales componentes y los protocolos de comunicación empleados.	15	TICO.1.D.1.	Internet.
		4.2. Buscar recursos digitales en Internet, entendiendo cómo se seleccionan y organizan los resultados, evaluando de forma crítica los contenidos y recursos disponibles en la red.		TICO.1.D.2.	Buscadores.



STEM2, CD2, CD3, CD4, CPSAA1.2, CC1, CE1.	5. Comprender qué es un algoritmo y cómo son implementados en forma de programa, analizando y aplicando los principios de la ingeniería del <i>software</i> , para desarrollar y depurar aplicaciones informáticas y resolver problemas.	5.1. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de un lenguaje de programación, analizar la estructura de programas sencillos y desarrollar pequeñas aplicaciones.	15	TICO.1.E.1.	Fundamentos de programación.
		5.2. Analizar y resolver problemas de tratamiento de la información, dividiéndolos en subproblemas y definiendo algoritmos que los resuelvan.		TICO.1.E.2.	Diseño de software y resolución de problemas.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos e instrumentos de evaluación serán los siguientes:

- **Observación:** listas de control (observación del alumno/a), escalas de valoración (participación en las actividades de clase), registro anecdótico.
- **Exposiciones orales en grupo o individualmente:** Rúbricas.
- **Debates y puestas en común:** Rúbricas.
- **Pruebas:** Cuestionarios de respuesta escrita: ensayos y pruebas objetivas.
- **Revisión de tareas:** Cuaderno de clase. Resúmenes, esquemas. Trabajos monográficos.