

## Bloque 1. La sociedad de la información y el ordenador

### Contenidos:

El tratamiento de la información y sus aplicaciones a diversos ámbitos de la sociedad actual. Las

Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Evolución y futuro de las Tecnologías de la Información. Difusión e implantación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Expectativas y realidades de las Tecnologías de la Información y la comunicación. Aspectos sociológicos derivados del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Nuevos desarrollos.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
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. 1.2 Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.

## Bloque 2º. Arquitectura de ordenadores

### Son contenidos básicos de este bloque:

-El funcionamiento y puesta en uso del ordenador y dispositivos; la instalación de los sistemas operativos y el uso de software de propósito general para el funcionamiento de los diferentes dispositivos.

### Son objetivos de este bloque los siguientes:

- Conocer la arquitectura y el funcionamiento de un ordenador;
- La instalación y uso del sistema operativo.

### Competencias básicas a las que contribuye:

- Competencia Lingüística
- Competencia Digital

Bloque 2. Arquitectura de ordenadores	
Contenidos:  Reconocimiento de los principales componentes físicos del ordenador y sus periféricos. Relación e interactividad entre ellos. Reciclado de componentes. Funciones y características de los distintos componentes de los equipos informáticos. Principales funciones del sistema operativo y los entornos gráficos o de utilidades. Administración básica del sistema. Herramientas básicas de gestión y configuración. El sistema de archivos. Instalación y desinstalación de paquetes.	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.	1.1. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.  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.  1.3. Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.
2. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.	2.1. Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes las funciones que realiza.  2.2. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.

### Bloque 3º. Software para sistemas informáticos

#### Son contenidos básicos de este bloque:

-Los paquetes ofimáticos, los programas de diseño y de edición multimedia

#### Son objetivos de este bloque los siguientes:

-El conocimiento de las aplicaciones informáticas.

#### Competencias básicas a las que contribuye:

- Competencia Lingüística
- Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencias y Tecnología
- Competencia Digital

<b>Bloque 3. Software para sistemas informáticos</b>	
Contenidos:  Maquetación de textos e imágenes. Tratamiento básico de imágenes digitales. Captura, edición y montaje de audio y vídeo. Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en documentos de diversos tipos. Diseño de presentaciones multimedia. Conceptos básicos y funciones de las hojas de cálculo. Aplicación de las hojas de cálculos para la creación de modelos para la resolución de problemas. Elaboración de gráficas con hojas de cálculo. Bases de datos relacionales. Diseño básico de una base de datos. Lenguajes de consulta de bases de datos.	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web como instrumentos de resolución de problemas específicos.	1.1.Diseña bases de datos sencillas y/o extrae información realizando consultas, formularios e informes.  1.2.Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.  1.3.Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.  1.4.Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.  1.5.Diseña elementos gráficos en 2D y 3D

## Bloque 4º. Redes de ordenadores

### Son contenidos básicos de este bloque:

-La arquitectura de redes, los dispositivos físicos, los tipos de conexiones, los protocolos de comunicación...

### Son objetivos de este bloque los siguientes:

-El estudio de las redes de área local  
-La configuración y conexión de redes

### Competencias básicas a las que contribuye:

-Competencia Digital  
-Competencia para Aprender a Aprender.  
-Competencia Lingüística

Bloque 4. Redes de	
Contenidos:  Tipos de redes informáticas. Servidores. Dispositivos de interconexión. Creación y gestión de redes locales. Instalación y configuración de dispositivos físicos para la interconexión de equipos informáticos. Configuración de acceso a internet en redes fijas e inalámbricas. Conectividad móvil.	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
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.  1.2.Realiza un análisis comparativo entre diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.
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.
3.Describir los niveles del modelo OSI y TCP/IP, relacionándolos con sus funciones en una red informática.	3.1.Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.

## Bloque 5º. Programación

### Son contenidos básicos de este bloque:

-El lenguaje de programación, los algoritmos, realización de programas.

### Son objetivos de este bloque los siguientes:

- Realización de programas de ordenador
- Conocer los elementos básicos de un lenguaje de programación
- Análisis y diseño de algoritmos

### Competencias básicas a las que contribuye:

- Competencia Digital
- Competencia para Aprender a Aprender.
- Competencia Lingüística

Bloque 5.	
Contenidos:  Tipos de lenguajes de programación. Estructuras de datos. Utilización de algún lenguaje de programación	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1.Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.	1.1.Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.
2.Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en subproblemas y definiendo algoritmos que los resuelven.	2.1.Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.
3.Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.	3.1.Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.
4.Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación.	4.1.Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.
5.Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.	5.1.Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.

La temporalización sería la siguiente:

Trimestre	bloque
Primer trimestre	1, 2, 3
Segundo trimestre	4
Tercer trimestre	5