



# Programación

**Materia: TIC1B - Tecnología de la Información y la Comunicación I (LOMCE)**  
**(08,55,00,07,50,01,21,20,02,05,51,90,40,60,30)**

**Curso: 1º** **ETAPA: Bachillerato de Ciencias**

## Plan General Anual

UNIDAD UF1: La sociedad de la Información		Fecha inicio prev.: 19/09/2019		Fecha fin prev.: 11/10/2019		Sesiones prev.: 8
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
La sociedad de la información y el ordenador	<ul style="list-style-type: none"> <li>Historia e impacto de la informática en la sociedad. Sectores económicos emergentes. Nuevas profesiones y relaciones sociales.</li> <li>Generalización de las tecnologías de la información y la comunicación. Globalización: aspectos positivos y retos.</li> <li>Sociedad de la información y sociedad del conocimiento: diferenciación.</li> </ul>	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.	1.1.1..Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
			1.1.2..Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
UNIDAD UF2: Búsqueda de información en Internet		Fecha inicio prev.: 17/10/2019		Fecha fin prev.: 25/10/2019		Sesiones prev.: 4
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
La sociedad de la información y el ordenador	<ul style="list-style-type: none"> <li>Historia e impacto de la informática en la sociedad. Sectores económicos emergentes. Nuevas profesiones y relaciones sociales.</li> <li>Generalización de las tecnologías de la información y la comunicación. Globalización: aspectos positivos y retos.</li> </ul>	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.	1.1.1..Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sociedad de la información y sociedad del conocimiento: diferenciación.</li> </ul>		1.1.2..Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
<b>UNIDAD UF3: Hardware de un sistema informático</b>		<b>Fecha inicio prev.: 30/10/2019</b>		<b>Fecha fin prev.: 15/11/2019</b>		<b>Sesiones prev.: 5</b>
<b>Bloques</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Valor máx. estándar</b>	<b>Competencias</b>
<b>Arquitectura de ordenadores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipos y sistemas informáticos. Tipos y clasificación en cuanto a funcionalidad y tamaño.</li> <li>Arquitectura de ordenadores. Elementos y subsistemas de un ordenador. Alimentación, placa base, procesador, memoria, dispositivos de almacenamiento y periféricos. Interconexión de componentes y funcionalidad.</li> <li>Dispositivos de almacenamiento: características y clasificación atendiendo a tecnología, rendimiento y acceso.</li> <li>Memoria: tipos y jerarquía de memoria. Impacto en el funcionamiento general del sistema.</li> <li>Sistemas operativos: tipos y partes funcionales. Sistemas operativos libres y propietarios. Instalación y configuración básica.</li> <li>Software de utilidad necesario : "drivers" o controladores. Instalación y gestión.</li> </ul>	1.Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.	2.1.4..Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
			2.1.1. .Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
			2.1.2. .Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
			2.1.3. .Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
<b>UNIDAD UF4: Sistemas opertaivos y redes</b>		<b>Fecha inicio prev.: 21/11/2019</b>		<b>Fecha fin prev.: 13/12/2019</b>		<b>Sesiones prev.: 7</b>
<b>Bloques</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Valor máx. estándar</b>	<b>Competencias</b>
<b>Arquitectura de ordenadores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipos y sistemas informáticos. Tipos y clasificación en cuanto a funcionalidad y tamaño.</li> </ul>	2.Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.	2.2.1..Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes con las funciones que realiza.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arquitectura de ordenadores. Elementos y subsistemas de un ordenador. Alimentación, placa base, procesador, memoria, dispositivos de almacenamiento y periféricos. Interconexión de componentes y funcionalidad.</li> <li>Dispositivos de almacenamiento: características y clasificación atendiendo a tecnología, rendimiento y acceso.</li> <li>Memoria: tipos y jerarquía de memoria. Impacto en el funcionamiento general del sistema.</li> <li>Sistemas operativos: tipos y partes funcionales. Sistemas operativos libres y propietarios. Instalación y configuración básica.</li> <li>Software de utilidad necesario : "drivers" o controladores. Instalación y gestión.</li> </ul>		2.2.2..Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
<b>Redes de ordenadores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Redes de ordenadores. Funcionalidad. Clasificación por tamaño: WPAN, LAN, MAN, WAN. Topologías.</li> <li>Modelo de referencia OSI. Niveles y funciones. Protocolos. Comunicación extremo a extremo.</li> <li>Redes locales: Tecnologías y funcionalidad. Cableado: tipos y características. Elementos de conexión. Diseño de la red local y estructuración del cableado.</li> <li>Redes inalámbricas: estándares y elementos de la infraestructura. Comparativa con redes cableadas.</li> <li>Equipos de interconexión con área metropolitana o área extensa.</li> </ul>	<p>1.Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas.</p> <p>2.Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa.</p> <p>3.Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática.</p>	4.1.3..Realiza un análisis comparativo entre tecnología cableada e inalámbrica indicando posibles ventajas e inconvenientes.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
			4.1.1. .Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
			4.1.2. .Realiza un análisis comparativo entre diferentes tipos de cableados utilizados en redes de datos.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
			4.2.1..Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
			4.3.1..Elabora un esquema de cómo se realiza la comunicación entre los niveles OSI de dos equipos remotos.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>

UNIDAD UF5: Software para sistemas informáticos. Procesador de textos.		Fecha inicio prev.: 19/12/2019		Fecha fin prev.: 10/01/2020		Sesiones prev.: 4
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Software para sistemas informáticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de software. "Suites" y aplicaciones ofimáticas: de escritorio y web. Aplicaciones libres y propietarias: compatibilidad.</li> <li>Instalación y prueba de aplicaciones ofimáticas.</li> <li>Procesadores de texto: documentos, estilos, plantillas, e imágenes.</li> <li>Hojas de cálculo: celdas, formatos (texto y numérico), valores, referencias y fórmulas. Generación de gráficos.</li> <li>Bases de datos ofimáticas: tablas, relaciones, consultas sencillas, formularios e informes.</li> <li>Presentaciones: formatos y plantillas. Texto, imágenes y multimedia.</li> <li>Diseño gráfico: 2D y 3D, comparativa. Herramientas básicas para producción de gráficos 2D y 3D.</li> <li>Vídeo y sonido digital: edición y producción con herramientas sencillas.</li> </ul>	1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.	3.1.2..Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
UNIDAD UF6: Software para sistemas informáticos. Hojas de cálculo.		Fecha inicio prev.: 16/01/2020		Fecha fin prev.: 24/01/2020		Sesiones prev.: 4
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Software para sistemas informáticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de software. "Suites" y aplicaciones ofimáticas: de escritorio y web. Aplicaciones libres y propietarias: compatibilidad.</li> <li>Instalación y prueba de aplicaciones ofimáticas.</li> <li>Procesadores de texto: documentos, estilos, plantillas, e imágenes.</li> </ul>	1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.	3.1.4..Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> <li>CMCT</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de cálculo: celdas, formatos (texto y numérico), valores, referencias y fórmulas. Generación de gráficos.</li> <li>• Bases de datos ofimáticas: tablas, relaciones, consultas sencillas, formularios e informes.</li> <li>• Presentaciones: formatos y plantillas. Texto, imágenes y multimedia.</li> <li>• Diseño gráfico: 2D y 3D, comparativa. Herramientas básicas para producción de gráficos 2D y 3D.</li> <li>• Video y sonido digital: edición y producción con herramientas sencillas.</li> </ul>		3.1.5..Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,417	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CDIG</li> </ul>
<b>UNIDAD UF7: Software para sistemas informáticos. Presentaciones.</b>		<b>Fecha inicio prev.: 30/01/2020</b>		<b>Fecha fin prev.: 07/02/2020</b>		<b>Sesiones prev.: 4</b>
<b>Bloques</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Valor máx. estándar</b>	<b>Competencias</b>

<b>Software para sistemas informáticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de software. "Suites" y aplicaciones ofimáticas: de escritorio y web. Aplicaciones libres y propietarias: compatibilidad.</li> <li>• Instalación y prueba de aplicaciones ofimáticas.</li> <li>• Procesadores de texto: documentos, estilos, plantillas, e imágenes.</li> <li>• Hojas de cálculo: celdas, formatos (texto y numérico), valores, referencias y fórmulas. Generación de gráficos.</li> <li>• Bases de datos ofimáticas: tablas, relaciones, consultas sencillas, formularios e informes.</li> <li>• Presentaciones: formatos y plantillas. Texto, imágenes y multimedia.</li> <li>• Diseño gráfico: 2D y 3D, comparativa. Herramientas básicas para producción de gráficos 2D y 3D.</li> <li>• Video y sonido digital: edición y producción con herramientas sencillas.</li> </ul>	<p>1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.</p>	<p>3.1.3..Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,417</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CDIG</li> </ul>
<b>UNIDAD UF8: Software para sistemas informáticos. Bases de datos.</b>		<b>Fecha inicio prev.: 13/02/2020</b>		<b>Fecha fin prev.: 21/02/2020</b>		<b>Sesiones prev.: 4</b>
<b>Bloques</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Valor máx. estándar</b>	<b>Competencias</b>

<b>Software para sistemas informáticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de software. "Suites" y aplicaciones ofimáticas: de escritorio y web. Aplicaciones libres y propietarias: compatibilidad.</li> <li>• Instalación y prueba de aplicaciones ofimáticas.</li> <li>• Procesadores de texto: documentos, estilos, plantillas, e imágenes.</li> <li>• Hojas de cálculo: celdas, formatos (texto y numérico), valores, referencias y fórmulas. Generación de gráficos.</li> <li>• Bases de datos ofimáticas: tablas, relaciones, consultas sencillas, formularios e informes.</li> <li>• Presentaciones: formatos y plantillas. Texto, imágenes y multimedia.</li> <li>• Diseño gráfico: 2D y 3D, comparativa. Herramientas básicas para producción de gráficos 2D y 3D.</li> <li>• Video y sonido digital: edición y producción con herramientas sencillas.</li> </ul>	<p>1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.</p>	<p>3.1.1. .Diseña bases de datos sencillas y/o extrae información, realizando consultas, formularios e informes.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,417</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CDIG</li> </ul>
<b>UNIDAD UF9: Software para sistemas informáticos. Otras utilidades.</b>		<b>Fecha inicio prev.: 27/02/2020</b>		<b>Fecha fin prev.: 07/03/2020</b>		<b>Sesiones prev.: 4</b>
<b>Bloques</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Valor máx. estándar</b>	<b>Competencias</b>

<b>Arquitectura de ordenadores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipos y sistemas informáticos. Tipos y clasificación en cuanto a funcionalidad y tamaño.</li> <li>Arquitectura de ordenadores. Elementos y subsistemas de un ordenador. Alimentación, placa base, procesador, memoria, dispositivos de almacenamiento y periféricos. Interconexión de componentes y funcionalidad.</li> <li>Dispositivos de almacenamiento: características y clasificación atendiendo a tecnología, rendimiento y acceso.</li> <li>Memoria: tipos y jerarquía de memoria. Impacto en el funcionamiento general del sistema.</li> <li>Sistemas operativos: tipos y partes funcionales. Sistemas operativos libres y propietarios. Instalación y configuración básica.</li> <li>Software de utilidad necesario : "drivers" o controladores. Instalación y gestión.</li> </ul>	<p>2.Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.</p>	<p>2.2.2..Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,417</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
<b>UNIDAD UF10: Multimedia. La imagen digital</b>		<b>Fecha inicio prev.: 13/03/2020</b>		<b>Fecha fin prev.: 21/03/2020</b>		<b>Sesiones prev.: 4</b>
<b>Bloques</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Valor máx. estándar</b>	<b>Competencias</b>



<b>Software para sistemas informáticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de software. "Suites" y aplicaciones ofimáticas: de escritorio y web. Aplicaciones libres y propietarias: compatibilidad.</li> <li>• Instalación y prueba de aplicaciones ofimáticas.</li> <li>• Procesadores de texto: documentos, estilos, plantillas, e imágenes.</li> <li>• Hojas de cálculo: celdas, formatos (texto y numérico), valores, referencias y fórmulas. Generación de gráficos.</li> <li>• Bases de datos ofimáticas: tablas, relaciones, consultas sencillas, formularios e informes.</li> <li>• Presentaciones: formatos y plantillas. Texto, imágenes y multimedia.</li> <li>• Diseño gráfico: 2D y 3D, comparativa. Herramientas básicas para producción de gráficos 2D y 3D.</li> <li>• Vídeo y sonido digital: edición y producción con herramientas sencillas.</li> </ul>	<p>1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.</p>	<p>3.1.6..Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,417</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CDIG</li> </ul>
<b>UNIDAD UF11: Multimedia. Audio digital</b>		<b>Fecha inicio prev.: 27/03/2020</b>		<b>Fecha fin prev.: 04/04/2020</b>		<b>Sesiones prev.: 4</b>
<b>Bloques</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Valor máx. estándar</b>	<b>Competencias</b>

<b>Software para sistemas informáticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de software. "Suites" y aplicaciones ofimáticas: de escritorio y web. Aplicaciones libres y propietarias: compatibilidad.</li> <li>• Instalación y prueba de aplicaciones ofimáticas.</li> <li>• Procesadores de texto: documentos, estilos, plantillas, e imágenes.</li> <li>• Hojas de cálculo: celdas, formatos (texto y numérico), valores, referencias y fórmulas. Generación de gráficos.</li> <li>• Bases de datos ofimáticas: tablas, relaciones, consultas sencillas, formularios e informes.</li> <li>• Presentaciones: formatos y plantillas. Texto, imágenes y multimedia.</li> <li>• Diseño gráfico: 2D y 3D, comparativa. Herramientas básicas para producción de gráficos 2D y 3D.</li> <li>• Video y sonido digital: edición y producción con herramientas sencillas.</li> </ul>	<p>1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.</p>	<p>3.1.6..Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,417</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CDIG</li> </ul>
<b>UNIDAD UF12: Multimedia. Video digital</b>		<b>Fecha inicio prev.: 10/04/2020</b>		<b>Fecha fin prev.: 08/05/2020</b>		<b>Sesiones prev.: 4</b>
<b>Bloques</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Valor máx. estándar</b>	<b>Competencias</b>

<b>Software para sistemas informáticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de software. "Suites" y aplicaciones ofimáticas: de escritorio y web. Aplicaciones libres y propietarias: compatibilidad.</li> <li>Instalación y prueba de aplicaciones ofimáticas.</li> <li>Procesadores de texto: documentos, estilos, plantillas, e imágenes.</li> <li>Hojas de cálculo: celdas, formatos (texto y numérico), valores, referencias y fórmulas. Generación de gráficos.</li> <li>Bases de datos ofimáticas: tablas, relaciones, consultas sencillas, formularios e informes.</li> <li>Presentaciones: formatos y plantillas. Texto, imágenes y multimedia.</li> <li>Diseño gráfico: 2D y 3D, comparativa. Herramientas básicas para producción de gráficos 2D y 3D.</li> <li>Vídeo y sonido digital: edición y producción con herramientas sencillas.</li> </ul>	<p>1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.</p>	<p>3.1.6..Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,417</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CDIG</li> </ul>
--	---	--	---	--	--------------	--

<b>UNIDAD UF13: Introducción a la programación.</b>	<b>Fecha inicio prev.: 09/05/2020</b>	<b>Fecha fin prev.: 13/06/2020</b>	<b>Sesiones prev.: 11</b>
---	---------------------------------------	------------------------------------	---------------------------

Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
<b>Programación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Programación. Proceso y metodología. Diseño de algoritmos para la resolución de problemas. Diagramas de flujo: estructuras secuenciales, de control o decisión e iterativas. Diseño y seguimiento de un diagrama.</li> <li>Descomposición modular de un problema. Bloques funcionales.</li> <li>Paradigmas y tipos de lenguajes de programación. Lenguajes estructurados. Sintaxis de un lenguaje de programación estructurado determinado. Elementos y construcciones básicas: tipos de datos, constantes, variables,</li> </ul>	<p>1.Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.</p>	<p>5.1.1. .Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,417</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AA</li> <li>CDIG</li> <li>CMCT</li> </ul>
		<p>2.Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven.</p>	<p>5.2.1. .Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que impliquen la división del conjunto en partes más pequeñas.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,417</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AA</li> <li>CDIG</li> <li>CMCT</li> </ul>
		<p>3.Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.</p>	<p>5.3.1..Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,417</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AA</li> <li>CDIG</li> <li>CMCT</li> </ul>

	<p>expresiones, sentencias condicionales y estructuras iterativas. Estructuras de datos sencillas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procedimientos y funciones. Entrada y salida. Interacción con el usuario.</li> <li>• Creación de programas sencillos funcionales. Seguimiento, pruebas, verificación y validación.</li> </ul>	<p>4. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación.</p>	<p>5.4.1..Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,417</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CDIG</li> </ul>
		<p>5. Realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.</p>	<p>5.5.1..Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,417</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AA</li> <li>• CDIG</li> <li>• CMCT</li> </ul>