



**XUNTA DE GALICIA**  
**CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN  
 E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA**



**IES CANIDO**

Rúa Navegantes, s/n  
 15401 FERROL (A Coruña)  
 CIF: Q-6555268-I  
 Tfno.: 981.352.763 Fax: 981.369.097  
 Web: <http://www.edu.xunta.es/centros/iescanido>  
 E-mail: [ies.canido@edu.xunta.es](mailto:ies.canido@edu.xunta.es)

### IES CANIDO – INFORMACIÓN BÁSICA DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

<b>Materia</b>	Tecnoloxías da información e da comunicación	<b>Nivel</b>	1º Bacharelato
<b>Profesor/a</b>	María José Estraviz Lourido / María José López López	<b>Curso</b>	2021-22

### OBXECTIVOS E CONTIDOS

	OBXECTIVOS	CONTIDOS
1ª Av	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exercer a cidadanía democrática, que fomente a corresponsabilidade na construción dunha sociedade xusta e equitativa e favoreza a sustentabilidade</li> <li>- Afianzar os hábitos de lectura, estudo e disciplina</li> <li>- Utilizar con solvencia e responsabilidade as tecnoloxías da información e da comunicación.</li> <li>- Participar de xeito solidario no desenvolvemento e na mellora do seu contorno social.</li> <li>- Acceder aos coñecementos científicos e tecnolóxicos fundamentais</li> <li>- Comprender os elementos e os procedementos fundamentais da investigación e dos métodos científicos</li> <li>- Afianzar actitudes de respecto e prevención</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto de sociedade da información.</li> <li>- O sector das TIC: composición e características.</li> <li>- Bloques funcionais dun sistema informático e compoñentes de cada bloque funcional.</li> <li>- Periféricos básicos. Dispositivos de almacenamento. Dispositivos de memoria</li> <li>- Sistema operativo: elementos e estrutura. Clasificación, funcións e procesos do sistema operativo</li> <li>- Instalación e actualización de sistemas operativos e de aplicacións de software</li> <li>- Elaboración de presentacións.</li> </ul>

	OBXECTIVOS	CONTIDOS
2 <sup>a</sup> Av	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consolidar unha madureza persoal e social</li> <li>- Exercer a cidadanía democrática, que fomente a corresponsabilidade na construción dunha sociedade xusta e equitativa e favoreza a sustentabilidade</li> <li>- Afianzar os hábitos de lectura, estudo e disciplina</li> <li>- Utilizar con solvencia e responsabilidade as tecnoloxías da información e da comunicación.</li> <li>- Participar de xeito solidario no desenvolvemento e na mellora do seu contorno social.</li> <li>- Acceder aos coñecementos científicos e tecnolóxicos fundamentais</li> <li>- Comprender os elementos e os procedementos fundamentais da investigación e dos métodos científicos</li> <li>- Afianzar actitudes de respecto e prevención</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de documentos mediante procesadores de texto.</li> <li>- Resolución de problemas mediante follas de cálculo.</li> <li>- Tratamento dixital de imaxes</li> <li>- As redes de intercambio como fonte de recursos multimedia.</li> <li>- Configuración básica de redes locais</li> <li>- Cables e conectores. Elementos das redes de datos</li> <li>- Despregamento de redes locais sen fíos. Seguridade básica.</li> </ul>
	OBXECTIVOS	CONTIDOS
3 <sup>a</sup> Av	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consolidar unha madureza persoal e social</li> <li>- Afianzar os hábitos de lectura, estudo e disciplina</li> <li>- Utilizar con solvencia e responsabilidade as tecnoloxías da información e da comunicación.</li> <li>- Acceder aos coñecementos científicos e tecnolóxicos fundamentais</li> <li>- Comprender os elementos e os procedementos fundamentais da investigación e dos métodos científicos</li> <li>- Afianzar actitudes de respecto e prevención</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño e utilización de bases de datos sinxelas.</li> <li>- Creación de contidos audiovisuais.</li> <li>- Diagramas de fluxo: elementos e ferramentas; símbolo</li> <li>- Identificación dos elementos dun programa informático</li> <li>- Deseño de algoritmos utilizando diagramas de fluxo.</li> <li>- Uso de estruturas de control: operadores, condicións, bloques e estruturas de repetición.</li> <li>- Execución, proba, depuración e documentación de programas.</li> <li>- Identificación dos elementos da sintaxe da linguaxe.</li> </ul>

**CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE e MÍNIMOS ESIXIBLES**

	<b>CRITERIOS DE AVALIACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE</b>	<b>MÍNIMOS ESIXIBLES</b>
1ª Av	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar e valorar as influencias das tecnoloxías da información e da comunicación na transformación da sociedade actual</li> <li>- Configurar computadores e equipamentos informáticos</li> <li>- Instalar e utilizar software</li> <li>- Utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describe as diferenzas entre o que se considera sociedade da información e sociedade do coñecemento.</li> <li>- Explica que novos sectores apareceron como consecuencia da xeralización das tecnoloxías da información a a comunicación.</li> <li>- Realiza esquemas de interconexión dos bloques funcionais dun computador</li> <li>- Describe dispositivos de almacenamento</li> <li>- Describe os tipos de memoria utilizados en computadores</li> <li>- Elabora un diagrama da estrutura dun sistema operativo</li> <li>- Instala sistemas operativos e programas de aplicación</li> <li>- Elabora presentacións</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coñecer a historia da informática</li> <li>- Coñecer os novos sectores laborais que producen o desenrolo das TIC</li> <li>- Distinguir a arquitectura dos ordenadores</li> <li>- Coñecer os sistemas de numeración</li> <li>- Describir os distintos dispositivos de almacenamento</li> <li>- Coñecer os distintos tipos de memoria</li> <li>- Saber instalar sistemas operativos e programas</li> <li>- Diseñar e publicar presentacións</li> </ul>
	<b>CRITERIOS DE AVALIACIÓN</b>		<b>MÍNIMOS ESIXIBLES</b>
2ª Av	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar aplicacións informáticas de escritorio ou web</li> <li>- Analizar as principais topoloxías utilizadas no deseño de redes</li> <li>- Describir os niveis do modelo OSI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elabora informes de textos que integren texto e imaxes</li> <li>- Resolve problemas que requiran a utilización de follas de cálculo</li> <li>- Diseña elementos gráficos en 2De 3D para comunicar ideas</li> <li>- Debuxa esquemas de configuración de pequenas redes locais e realiza unha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar documentos de texto</li> <li>- Elaborar e manexar follas de cálculo</li> <li>- Editar imaxes dixitais:</li> <li>- Debuxar esquemas e diagramas de pequenas redes locais</li> </ul>

		<p>análise comparativa entre tecnoloxía cableada e inalámbrica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explica a funcionalidade dos diferentes elementos que permiten configurar redes locais</li> <li>- Elabora un esquema de cómo se realiza a comunicación entre os niveis OSI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coñecer as características dos distintos tipos de cables empregados na rede</li> <li>- Coñecer as vantaxes e os inconvenientes da rede con fíos e a inalámbrica.</li> <li>- Explicar a funcionalidade dos elementos da rede: .</li> <li>- Elaborar un esquema do modelo de referencia OSI</li> </ul>
	<b>CRITERIOS DE AVALIACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE</b>	<b>MÍNIMOS ESIXIBLES</b>
3ªAv	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicar algoritmos á resolución dos problemas</li> <li>- Realizar pequenos programas de aplicación nunha linguaxe de programación determinada e aplicalos á solución de problemas reais.</li> <li>- Analizar e resolver problemas de tratamento de información</li> <li>- Analizar a estrutura de programas informáticos, identificando e relacionando os elementos propios da linguaxe de programación utilizada.</li> <li>- Coñecer e comprender a sintaxe e a semántica das construcións básicas dunha linguaxe de programación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolve algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sinxelos elaborando os diagramas de fluxo correspondentes.</li> <li>- Escribe programas que inclúan bucles de programación</li> <li>- Obtén o resultado de seguir un pequeno programa escrito nun código determinado, partindo de determinadas condicións.</li> <li>- Define que se entende por sintaxe dunha linguaxe de programación proponendo exemplos concretos</li> <li>- Realiza programas de aplicación sinxelos nunha linguaxe determinada que solucionen problemas da vida real.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar, montar e publicar películas que empreguen audio, vídeo e imaxes</li> <li>- Diseñar una base de datos sinxela</li> <li>- Diseñar algoritmos sinxelos empregando diagramas de fluxo</li> <li>- Escribir programas para resolver problemas sinxelos que inclúan bucles de</li> <li>- Obter o resultado dun pequeno programa, partindo de determinadas condicións.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir a sintaxe dunha linguaxe de programación</li> <li>- Crear programas sinxelos para solucionar un problema real</li> </ul>
--	--	--	---

### INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN e CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

#### a) Ensino presencial:

- as probas que se propoñan (50%), ( a nota desta parte calcularase facendo a media de todas as probas feitas).
- os exercicios que se vaian realizando diariamente (40%)
- a predisposición ao traballo e participación na aula (10%).

No caso de non realizar ninguna proba teranse en conta:

- os exercicios que se vaian realizando diariamente (80%)
- a predisposición ao traballo e participación na aula (20%)

#### b) Ensino non presencial:

- os exercicios que se vaian realizando diariamente (70%)
- a predisposición ao traballo e participación nos medios virtuais ( aula virtual, videoconferencias, correo electrónico,...) (30%).

#### c) Ensino semipresencial

- as probas que se propoñan (50%) ( a nota desta parte calcularase facendo a media de todas as probas feitas).
- os exercicios que se vaian realizando diariamente (40%)
- a predisposición ao traballo e participación nos medios virtuais ( aula virtual, videoconferencias, correo electrónico,...) (10%).

No caso de non realizar ninguna proba teranse en conta: os exercicios que se vaian realizando diariamente (80%), a predisposición ao traballo e participación na aula e nos medios virtuais ( aula virtual, videoconferencias, correo electrónico,...) (20%)

### PROCEDEMENTOS DE AVALIACIÓN

A materia de Tecnoloxías da información e da comunicación que se traballa dunha forma moi práctica permite facer un seguimento permanente do proceso de aprendizaxe dos alumnos/as, de tal maneira que a análise do traballo diario serve como instrumento de avaliación. Teranse en conta as probas, escritas ou dixitais, as prácticas e traballos e as exposicións orais.

**a) No caso de ensino presencial:**

Realizarase unha observación sistemática e un seguimento directo das actividades que se realicen na aula. Tamén pódense realizar algunhas probas escritas sobre determinados contidos.

**b) No caso de ensino non presencial:**

Realizarase unha observación sistemática e un seguimento directo das actividades que realice o alumno/a a través dos medios virtuais ( aula virtual, correo electrónico,...)

**c) No caso de ensino semipresencial:**

Neste caso os procedementos serán os mesmos que no ensino non presencial , pero nos días de asistencia ao centro realizarase a observación sistemática e seguimento das actividades que se realicen así como as probas escritas.

No caso de que un alumno/a de Bacharelato faltase de maneira inxustificada ao 10% das horas lectivas dunha materia, os criterios de avaliación non se lle poderán aplicar integramente, polo que o profesorado poderá recurrir a un sistema extraordinario de avaliación. Neste caso, o alumno/a terá dereito unicamente a unha proba especial final previa á avaliación ordinaria. O titor/a e o profesor/a da materia afectada, en canto o alumno supere o 10% das faltas inxustificadas permitidas, decidirán se modifican o sistema de avaliación.

O punto 2, apartado 4 do protocolo de absentismo, enumera as faltas de asistencia xustificables. En caso de faltas de asistencia non contempladas no devandito apartado, as faltas consideraranse non xustificables.

Tendo en conta que o curso escolar ten aproximadamente 34 semanas en 1º BAC, e 30 semanas en 2º BAC, o número máximo de faltas inxustificadas, que dependerá do curso e da carga horaria da materia, detállase na seguinte táboa:

<b>Horas semanais da materia</b>	<b>1º BAC</b>	<b>2º BAC</b>
Materias de 1 hora semanal	4 faltas	3 faltas
Materias de 2 horas semanais	8 faltas	6 faltas
Materias de 3 horas semanais	11 faltas	9 faltas
Materias de 4 horas semanais	14 faltas	12 faltas