

**TICO.1.A.1. Impacto de la informática**

1.1. Analizar y valorar el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual. CD, CPSAA, CC, CE.

TICO.1.A.2. Información digital

1.2. Explicar cómo se representa digitalmente la información en forma de secuencias binarias y describir los mecanismos de abstracción empleados. STEM, CD, CPSAA.

TICO.1.B.1. Arquitectura de ordenadores

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. CCL, CP, STEM, CD, CPSAA.

TICO.1.B.2. Sistemas operativos

2.2. Configurar, utilizar y administrar sistemas operativos de forma básica, monitorizando y optimizando el sistema para su uso. STEM, CD, CPSAA.

TICO.1.C.1. Software

3.1. Seleccionar y utilizar de manera combinada aplicaciones informáticas para la creación de contenidos digitales y la resolución de problemas específicos. CD, CPSAA, CC, CE, CCEC.

TICO.1.C.2. Procesadores de texto

3.2. Utilizar aplicaciones de procesamiento de texto de manera avanzada, dados unos requisitos de usuario y unos objetivos complejos. CCL, CP, CD, CPSAA, CC, CE, CCEC.

TICO.1.C.3. Hojas de cálculo

3.3. Utilizar aplicaciones de hojas de cálculo de manera avanzada, dados unos requisitos de usuario y unos objetivos complejos. CP, STEM, CD, CPSAA, CC, CE, CCEC.

TICO.1.C.4. Bases de datos

3.4. Diseñar, crear y manipular una base de datos relacional sencilla, utilizando comandos de SQL. CP, STEM, CD, CPSAA, CC, CE, CCEC.

TICO.1.D.1. Internet

4.1. Explicar el funcionamiento de Internet, conociendo su arquitectura, principales componentes y los protocolos de comunicación empleados. CCL, STEM, CD, CPSAA, CC, CE.

TICO.1.D.2. Buscadores

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. CD, CPSAA, CC, CE.

TICO.1.E.1. Fundamentos de programación

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. STEM, CD, CPSAA, CC, CE.

TICO.1.E.2. Diseño de software y resolución de problemas

5.2. Analizar y resolver problemas de tratamiento de la información, dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelvan. STEM, CD, CPSAA, CC, CE.

Trabajamos así (metodología)

Se exponen brevemente conceptos teóricos con ejemplos cercanos a la realidad del alumnado, y se realizan actividades de distinto tipo: inicio/diagnóstico, presentación/motivación, desarrollo, síntesis, refuerzo, ampliación y evaluación específica.

Evaluamos así (competencias específicas)

1. **Reconocer el proceso de transformación como agente de cambio, analizando aspectos positivos y negativos de dicho proceso para entender el papel principal de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual, su impacto en los ámbitos social, económico y cultural, y su importancia en la innovación y el empleo.** Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: *STEM2, CD2, CD3, CD4, CPSAA1.2, CCI, CE1*.
2. **Configurar ordenadores y equipos informáticos, utilizando de forma segura, responsable y respetuosa dichos dispositivos, para comprender el funcionamiento de los componentes hardware y software que conforman ordenadores y equipos digitales.** Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: *CCLI, CP2, STEM2, CD2, CD3, CD4, CPSAA1.2*.
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.** Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: *CCLI, CP2, STEM2, CD2, CD3, CD4, CPSAA1.2, CCI, CE1, CCEC4.1*.
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.** Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: *CCLI, CP2, STEM2, CD2, CD3, CD4, CPSAA1.2, CCI, CE1*.
5. **Comprender qué es un algoritmo y cómo son implementados en forma de programa, analizando y aplicando los principios de la ingeniería del software, para desarrollar y depurar aplicaciones informáticas y resolver problemas.** Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: *STEM2, CD2, CD3, CD4, CPSAA1.2, CCI, CE1*.

Procedimiento de recuperación:

Recuperación de las evaluaciones parciales:

La recuperación de los criterios no superados en cada unidad didáctica se llevará a cabo al comienzo de la siguiente evaluación, excepto la tercera, que se recuperará al final de la misma. Para ello, el/la alumno/a tendrá que realizar exámenes/actividades similares a las que se propusieron en las unidades superadas o, realizar las actividades suspensas o no entregadas según lo determine el/la docente.

Recuperación de septiembre:

Aquellos alumnos/as que no superen la materia en la convocatoria ordinaria por tener alguna/s de las evaluaciones suspensas, podrán recuperar los criterios no superados de unidades didácticas en la convocatoria de septiembre mediante una prueba de evaluación similar a la/s realizadas en las evaluaciones parciales. La nota final será calculada de la misma manera que se calcula en la convocatoria ordinaria.

Material:

Comunes para el profesorado y alumnado:

- Ordenador con sistema operativo Windows/EducaandOS con conexión a Internet.
- La plataforma educativa Moodle Centros.
- Navegador de Internet: Google Chrome, Mozilla Firefox.
- Paquete de aplicaciones ofimáticas: Aplicaciones de Google en la nube y Microsoft Office 365 online.
- Editor de texto: NotePad++.
- Software de edición de imágenes: GIMP, Paint.NET.
- Lenguajes de programación: Scratch, AppInventor.
- Apuntes digitales.

De uso del profesorado:

- Pizarra digital.
- Proyector.
- Altavoces.
- Software de gestión de aula para monitorización de los puestos del alumnado: Veyon.

Otras cosas a tener en cuenta: