



**INFORME INDIVIDUALIZADO SOBRE MATERIAS NO APROBADAS.**  
**CONTENIDOS Y EVALUACIÓN: T.I.C. II – 2º Bachillerato**

<b>Bloques a recuperar</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Actividades de Recuperación</b>
<b>I</b>	<p>Lenguajes de programación: estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje. Tipos de lenguajes. Tipos básicos de datos. Constantes y variables. Operadores y expresiones. Comentarios. Estructuras de control. Condicionales e iterativas. Profundizando en un lenguaje de programación: estructuras de datos. Funciones y bibliotecas de funciones. Reutilización de código. Facilidades para la entrada y salida de datos de usuario. Manipulación de archivos. Pseudocódigo y diagramas de flujo. Depuración. Control de versiones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estudiar los apuntes</li> <li>● Analizar los ejemplos</li> <li>● Realizar todos los ejercicios de C</li> </ul> <p>Todo ello disponible en el Bloque I: Programación del Curso en la <b>Moodle del Centro</b>.</p>
<b>II</b>	<p>Visión general de Internet. Web 2.0: características, servicios, tecnologías, licencias y ejemplos. Plataformas de trabajo colaborativo: ofimática, repositorios de fotografías, líneas del tiempo y marcadores sociales. Diseño y desarrollo de páginas web: lenguaje HTML, estructura, etiquetas y atributos, formularios, multimedia y gráficos. Hoja de estilo en cascada (CSS). Introducción a la programación en entorno cliente. Javascript. Accesibilidad y usabilidad (estándares). Herramientas de diseño web. Gestores de contenidos. Elaboración y difusión de contenidos web: imágenes, audio, geolocalización, vídeos, sindicación de contenidos y alojamiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estudiar los apuntes</li> <li>● Analizar los ejemplos</li> <li>● Realizar todos los ejercicios de HTML, CSS y Google Sites</li> </ul> <p>Todo ello disponible en el Bloque II: Publicación de Contenidos del Curso en la <b>Moodle del Centro</b>.</p>
<b>III</b>	<p>Principios de la seguridad informática. Seguridad activa y pasiva. Seguridad física y lógica. Seguridad de contraseñas. Actualización de sistemas operativos y aplicaciones. Copias de seguridad, imágenes y restauración. Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección. Seguridad en redes inalámbricas. Ciberseguridad. Criptografía. Cifrado de clave pública. Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red. Firmas y certificados digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estudiar los apuntes (incluido los que hay en el enunciado de cada práctica)</li> <li>● Realizar todos los ejercicios</li> </ul> <p>Todo ello disponible en el Bloque III: Seguridad del Curso en la <b>Moodle del Centro</b>.</p>

**EVALUACIÓN:**

El/la alumno/alumna deberá superar un examen teórico práctico en papel y en ordenador con cuestiones, ejercicios y prácticas.

**PROFESORES/AS:** Miguel Ángel López Montero



**INFORME INDIVIDUALIZADO SOBRE MATERIAS NO APROBADAS  
PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN - 2º BACHILLERATO**

<b><i>Bloques a recuperar</i></b>	<b><i>Contenidos</i></b>	<b><i>Actividades de Recuperación</i></b>
<b>▣ Bloque I - Representación digital de la información.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sociedad del conocimiento.</li><li>• Papel de la computación en la innovación tecnológica actual.</li><li>• Impacto social y económico de la computación en nuestro mundo.</li><li>• Representación binaria de la información: el bit, el byte.</li><li>• Almacenamiento, transmisión y tratamiento básico de la información en binario: números, texto, imágenes, ficheros.</li><li>• Representación hexadecimal.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Describir las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.</li><li>• Identificar los nuevos sectores económicos que han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.</li><li>• Identificar el impacto de las nuevas tecnologías en el día a día y las relaciones personales y laborales.</li><li>• Conocer la forma en la que se representa, almacena y transfiere la información, ya sea texto, imágenes u otros datos.</li><li>• Realizar cambios de base entre decimal, binario, octal y hexadecimal.</li></ul>



# I.E.S. MAR DE ALBORAN

Departamento Informática y Comunicaciones

## ▯ **Bloque II – Programación.**

- Lenguajes de programación: estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje.
- Tipos básicos de datos. Constantes y variables. Operadores y expresiones. Comentarios.
- Estructuras de control. Condicionales e iterativas.
- Profundizando en un lenguaje de programación: estructuras de datos.
- Funciones y bibliotecas de funciones.
- Reutilización de código.
- Metodologías de desarrollo de software: enfoque Top-down, fragmentación de problemas y algoritmos.
- Pseudocódigo y diagramas de flujo.
- Depuración.
- Trabajo en equipo y mejora continua.
- Diseñar un programa en forma de diagrama de flujo, para profundizar en el problema e identificar las necesidades.
- Escribir un programa en forma de pseudocódigo.
- Implementar un programa en lenguaje C haciendo uso de funciones.



# I.E.S. MAR DE ALBORAN

Departamento Informática y Comunicaciones

<p>▫ <b>Bloque III – Datos e Información.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Almacenamiento de la información.</li><li>• Bases de datos relacionales.</li><li>• Sistemas gestores de bases de datos.</li><li>• Diseño conceptual.</li><li>• Diagramas entidad-relación.</li><li>• Definición y manipulación.</li><li>• Comandos básicos de SQL: create, insert, delete, select, update.</li><li>• Recogida y almacenamiento.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diseñar un Diagrama Entidad-Relación que cubra las necesidades de un problema dado, realizando las suposiciones necesarias y tomando las decisiones de diseño apropiadas al caso.</li><li>• Realizar el paso a tablas de dicho modelo y normalización.</li><li>• Implementación de un modelo de datos en el SGBD de Microsoft Access: tablas, relaciones, formularios, consultas e informes.</li></ul>
<p>▫ <b>Bloque V – Internet.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Modelo TCP/IP. Direccionamiento IP. Funcionamiento: enrutamiento.</li><li>• Modelo cliente/servidor.</li><li>• Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP).</li><li>• Desarrollo web: Lenguaje de marcas de hipertexto (HTML), estructura, etiquetas y atributos, formularios, multimedia y gráficos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Implementar una página web sencilla aplicándole hojas de estilo y código incrustado javascript.</li></ul>

***Los alumnos con esta materia suspensa se examinarán de todos los bloques estudiados durante el curso.***

**El examen que deberá superar el alumno en la prueba extraordinaria de Septiembre estará compuesto, en su mayoría, por ejercicios y actividades prácticas.**

Miguel Ángel López Montero

Departamento de Informática



<b>IES Mar de Alborán</b>		<b>INFORME PRUEBA EXTRAORDINARIA</b>	
<b>DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA</b>		MATERIA	TIC
MODALIDAD	OPTATIVA	FECHA EXAMEN	Mirar en la Web del centro
PROFESOR	MIGUEL ÁNGEL SANTOS MORALES	HORA	Mirar en la Web del centro
ALUMNO		NIVEL	4º E.S.O.
		GRUPO	

EN ESTEPONA, A 27 DE JUNIO DE 2018

El alumno no ha superado los objetivos y/o contenidos que a continuación se indican ( X ), por lo que puede presentarse a las Pruebas Extraordinarias de la asignatura, conforme al presente informe:

<b>TEMAS</b>		<b>SE DEBE PRESTAR ESPECIAL INTERÉS A LOS SIGUIENTES:</b>	<b>REPASAR, REALIZAR, ESTUDIAR... ESTAS</b>
<b>Nº</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>OBJETIVOS Y/O CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN</b>
<b>1</b>	EL ORDENADOR Y SUS COMPONENTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocer la representación de números en distintas bases, en particular en binario y en hexadecimal.</li> <li>● Conocer los componentes fundamentales de un ordenador, así como su funcionalidad</li> </ul>	Estudiar los apuntes del tema.
<b>2</b>	PROCESADOR DE TEXTOS	<p>Manejo del procesador de textos (Writer):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Configuración de tamaño de página, orientación de la misma y márgenes</li> <li>● Uso de distintos tipos y tamaños de letra en un documento.</li> <li>● Manejo de párrafos, alineaciones, espaciados interlineales.</li> <li>● Uso de encabezado y pie de página, incluyendo numeración de páginas.</li> <li>● Definición y uso de estilos para asegurar la uniformidad en documentos extensos.</li> <li>● Inserción y manejo de tablas en un documento.</li> <li>● Inserción y manejo de ecuaciones y símbolos en los documentos</li> <li>● Manejo de columnas y enumeraciones en documentos</li> </ul>	Realizar un documento sobre tema libre en el que se pongan en práctica todos los contenidos del tema.
<b>3</b>	PRESENTACIONES DIGITALES	<p>Conocer el entorno del Programa Impress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Crear, almacenar y recuperar una presentación existente.</li> <li>● Saber crear nuevas diapositivas.</li> <li>● Insertar objetos, imágenes, sonidos, enlaces, vídeos...</li> <li>● Realizar distintas transacciones entre diapositivas.</li> <li>● Saber crear patrones, usar plantillas...</li> <li>● Cambiar las características de una diapositiva: fuente, alineación, bordes, sombreados, etc..</li> <li>● Realizar las distintas transiciones entre diapositivas y animar los distintos objetos que la componen</li> </ul>	Realizar una presentación de contenido libre (pero adecuado) que ponga en práctica los distintos contenidos del tema.
<b>4</b>	DISEÑO WEB	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocer el formato de las etiquetas HTML.</li> <li>● Conocer la estructura de una página Web.</li> <li>● Conocer el entorno Kompozer:</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Cambios en propiedades de la página (Título, Autor,...).</li> <li>1.2. Diseño del aspecto general (Color de fondo, Imagen de fondo, formato del texto,...).</li> <li>1.3. Inserción de imágenes e Hipervínculos.</li> </ol>	Realizar una página web de contenido libre (pero adecuado) que ponga en práctica los distintos contenidos del tema.
<b>5</b>	HOJA DE CÁLCULO	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear un libro</li> <li>2. Operaciones con filas, columnas y rangos.</li> <li>3. Copiar fórmulas</li> <li>4. Funciones</li> <li>5. Gráficos</li> </ol>	} Mediante Calc
<b>6</b>	BASES DE DATOS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Concepto de base de datos.</li> <li>2.- Creación y modificación de una tabla.</li> <li>3.- Creación y modificación de una consulta</li> </ol>	} Mediante Base



**INFORME INDIVIDUALIZADO SOBRE MATERIAS NO APROBADAS  
TIYC I - 1º BACHILLERATO**

<b>Bloques a recuperar</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Actividades de Recuperación</b>
<b>▣ Bloque I - La Sociedad de la información y el ordenador.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento.</li><li>• Impacto de las tecnologías de la información y comunicación: aspectos positivos y negativos.</li><li>• Ejemplos y exponentes: las redes sociales, el comercio electrónico, la publicidad en Internet, la creatividad digital, protección de datos, etc.</li><li>• Nuevos sectores laborales.</li><li>• Áreas emergentes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Describir las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.</li><li>• Identificar los nuevos sectores económicos que han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.</li><li>• Identificar el impacto de las nuevas tecnologías en el día a día y las relaciones personales y laborales.</li></ul>
<b>▣ Bloque II – Arquitectura de ordenadores.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hardware y Software.</li><li>• Componentes de un ordenador.</li><li>• Periféricos.</li><li>• Sistemas operativos.</li><li>• Software de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diferenciar hardware y software, conocer sus características.</li><li>• Identificar los componentes de un ordenador y conocer su función.</li><li>• Conocer los distintos tipos de software y su función, identificando los requisitos mínimos y su interrelación con el hardware.</li></ul>



# I.E.S. MAR DE ALBORAN

Departamento Informática y Comunicaciones

▫ **Bloque III**  
– **Software**  
**para sistemas**  
**informáticos.**

- Procesadores de texto.
- Hojas de cálculo.
- Presentaciones multimedia.
- Edición de imágenes, sonido y vídeo.

- Creación de textos con formato:
  - carácter: negrita, cursiva, fuente, tamaño, color, etc.
  - párrafo: borde, color, sangría, interlineado, etc.
  - página: encabezado, pie, borde, color, etc.
  - inserción y formateo de imágenes, enlaces, tablas, tabulaciones e índices.
- Creación de hojas de cálculo y generación de gráficas:
  - aplicar formato a tablas.
  - implementación de fórmulas.
  - formato condicional.
  - creación y edición de imágenes.
- Presentaciones multimedia:
  - Inserción de imágenes y texto con formato.
  - Transiciones de diapositivas.
  - Animación de objetos.
- Edición de imágenes con Gimp:
  - Composición de imágenes.
  - Realización de tareas de selección y transformación.
  - Tratamiento del color.
  - Exportación de imágenes.
- Realización de rutinas sencillas de edición de audio con Audacity:
  - Quitar el ruido.
  - Amplificar sonido.
  - Añadir música ambiente.





# I.E.S. MAR DE ALBORAN

Departamento Informática y Comunicaciones

▫ **Bloque V – Programación.**

- Lenguajes de programación.
- Tipos básicos de datos.
- Estructuras de control. Condicionales e iterativas.
- Estructuras de datos.
- Funciones y bibliotecas de funciones.
- Reutilización de código.
- Interfaz gráfico de usuario.
- Programación orientada a eventos.
- Metodologías de desarrollo de software: enfoque Top-down, fragmentación de problemas y algoritmos.
- Pseudocódigo y diagramas de flujo.
- Entornos de desarrollo integrado.

- Diseño e implementación de juegos con Scratch.
- Implementación de rutinas, estructuras de control, mensajes y clones.
- Gestión de disfraces y efectos sonoros.

***Los alumnos con esta materia suspensa se examinarán de todos los bloques estudiados durante el curso.***

**El examen que deberá superar el alumno en la prueba extraordinaria de Septiembre estará compuesto, en su mayoría, por ejercicios y actividades prácticas.**

Jorge Camacho  
Rocío Caballero  
Miguel Ángel López

Departamento de Informática






**INFORME INDIVIDUALIZADO SOBRE MATERIAS NO APROBADAS.  
CONTENIDOS Y EVALUACIÓN: T.I.C. II – 2º Bachillerato**

<i>Bloques a recuperar</i>	<i>Contenidos</i>	<i>Actividades de Recuperación</i>
<b>I</b>	<p>Lenguajes de programación: estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje. Tipos de lenguajes. Tipos básicos de datos. Constantes y variables. Operadores y expresiones. Comentarios. Estructuras de control. Condicionales e iterativas. Profundizando en un lenguaje de programación: estructuras de datos. Funciones y bibliotecas de funciones. Reutilización de código. Facilidades para la entrada y salida de datos de usuario. Manipulación de archivos. Pseudocódigo y diagramas de flujo. Depuración. Control de versiones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estudiar los apuntes</li> <li>● Analizar los ejemplos</li> <li>● Realizar todos los ejercicios de C</li> </ul> <p>Todo ello disponible en el Bloque I: Programación del Curso en la <b>Moodle del Centro</b>.</p>
<b>II</b>	<p>Visión general de Internet. Web 2.0: características, servicios, tecnologías, licencias y ejemplos. Plataformas de trabajo colaborativo: ofimática, repositorios de fotografías, líneas del tiempo y marcadores sociales. Diseño y desarrollo de páginas web: lenguaje HTML, estructura, etiquetas y atributos, formularios, multimedia y gráficos. Hoja de estilo en cascada (CSS). Introducción a la programación en entorno cliente. Javascript. Accesibilidad y usabilidad (estándares). Herramientas de diseño web. Gestores de contenidos. Elaboración y difusión de contenidos web: imágenes, audio, geolocalización, vídeos, sindicación de contenidos y alojamiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estudiar los apuntes</li> <li>● Analizar los ejemplos</li> <li>● Realizar todos los ejercicios de HTML, CSS y Google Sites</li> </ul> <p>Todo ello disponible en el Bloque II: Publicación de Contenidos del Curso en la <b>Moodle del Centro</b>.</p>
<b>III</b>	<p>Principios de la seguridad informática. Seguridad activa y pasiva. Seguridad física y lógica. Seguridad de contraseñas. Actualización de sistemas operativos y aplicaciones. Copias de seguridad, imágenes y restauración. Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección. Seguridad en redes inalámbricas. Ciberseguridad. Criptografía. Cifrado de clave pública. Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red. Firmas y certificados digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estudiar los apuntes (incluido los que hay en el enunciado de cada práctica)</li> <li>● Realizar todos los ejercicios</li> </ul> <p>Todo ello disponible en el Bloque III: Seguridad del Curso en la <b>Moodle del Centro</b>.</p>

**EVALUACIÓN:**

El/la alumno/alumna deberá superar un examen teórico práctico en papel y en ordenador con cuestiones, ejercicios y prácticas.

**PROFESORES/AS:** Miguel Ángel López Montero

	<b>IES Mar de Alborán</b>		<b>INFORME PRUEBA EXTRAORDINARIA</b>				
	<b>DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA</b>		MATERIA	TIC	MODALIDAD	OPTATIVA	
	PROFESOR	MIGUEL ÁNGEL SANTOS MORALES GOPAL BIJANI CHIQUERO MIGUEL ÁNGEL LÓPEZ MONTERO	FECHA EXAMEN	Mirar en la Web del centro		HORA	Mirar en la Web del centro
	ALUMNO		NIVEL	4º E.S.O.	GRUPO		

El alumno no ha superado los objetivos y/o contenidos que a continuación se indican ( X ), por lo que puede presentarse a las Pruebas Extraordinarias de la asignatura, conforme al presente informe:

EN ESTEPONA, A 27 DE JUNIO DE 2019

<b>TEMAS</b>		SE DEBE PRESTAR ESPECIAL INTERÉS A LOS SIGUIENTES:		REPASAR, REALIZAR, ESTUDIAR... ESTAS
<b>Nº</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>OBJETIVOS Y/O CONTENIDOS</b>		<b>ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN</b>
<b>1</b>	EL ORDENADOR Y SUS COMPONENTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la representación de números en distintas bases, en particular en binario y en hexadecimal.</li> <li>• Conocer los componentes fundamentales de un ordenador, así como su funcionalidad</li> </ul>		Estudiar los apuntes del tema.
<b>2</b>	PROCESADOR DE TEXTOS	Manejo del procesador de textos (Writer): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Configuración de tamaño de página, orientación de la misma y márgenes</li> <li>• Uso de distintos tipos y tamaños de letra en un documento.</li> <li>• Manejo de párrafos, alineaciones, espaciados interlineales.</li> <li>• Uso de encabezado y pie de página, incluyendo numeración de páginas.</li> <li>• Definición y uso de estilos para asegurar la uniformidad en documentos extensos.</li> <li>• Inserción y manejo de tablas en un documento.</li> <li>• Inserción y manejo de ecuaciones y símbolos en los documentos</li> <li>• Manejo de columnas y enumeraciones en documentos</li> </ul>		Realizar un documento sobre tema libre en el que se pongan en práctica todos los contenidos del tema.
<b>3</b>	PRESENTACIONES DIGITALES	Conocer el entorno del Programa Impress: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear, almacenar y recuperar una presentación existente.</li> <li>• Saber crear nuevas diapositivas.</li> <li>• Insertar objetos, imágenes, sonidos, enlaces, vídeos...</li> <li>• Realizar distintas transiciones entre diapositivas.</li> <li>• Saber crear patrones, usar plantillas...</li> <li>• Cambiar las características de una diapositiva: fuente, alineación, bordes, sombreados, etc..</li> <li>• Realizar las distintas transiciones entre diapositivas y animar los distintos objetos que la componen</li> </ul>		Realizar una presentación de contenido libre (pero adecuado) que ponga en práctica los distintos contenidos del tema.
<b>4</b>	DISEÑO WEB	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el formato de las etiquetas HTML.</li> <li>• Conocer la estructura de una página Web.</li> <li>• Conocer el entorno Kompozer:</li> <li>1.1. Cambios en propiedades de la página (Título, Autor,...).</li> <li>1.2. Diseño del aspecto general (Color de fondo, Imagen de fondo, formato del texto,...).</li> <li>1.3. Inserción de imágenes e Hipervínculos.</li> </ul>		Realizar una página web de contenido libre (pero adecuado) que ponga en práctica los distintos contenidos del tema.

5	HOJA DE CÁLCULO	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear un libro</li> <li>2. Operaciones con filas, columnas y rangos.</li> <li>3. Copiar fórmulas</li> <li>4. Funciones</li> <li>5. Gráficos</li> </ol>	<p style="text-align: center;">}      Mediante</p>	Realizar la prácticas sobre hojas de cálculo de la Moodle.
6	BASES DE DATOS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Concepto de base de datos.</li> <li>2.- Creación y modificación de una tabla.</li> <li>3.- Creación y modificación de una consulta</li> </ol>	<p style="text-align: center;">}      Mediante</p>	Realizar la prácticas sobre bases de datos de la Moodle.



**INFORME INDIVIDUALIZADO SOBRE MATERIAS NO APROBADAS**  
**TIYC I - 1º BACHILLERATO**  
**Curso 2018 / 2019**

<i>Bloques a recuperar</i>	<i>Contenidos</i>	<i>Actividades de Recuperación</i>
<b><i>Bloque I - La Sociedad de la información y el ordenador.</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> La Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento.</li><li><input type="checkbox"/> Impacto de las tecnologías de la información y comunicación: aspectos positivos y negativos.</li><li><input type="checkbox"/> Ejemplos y exponentes: las redes sociales, el comercio electrónico, la publicidad en Internet, la creatividad digital, protección de datos, etc.</li><li><input type="checkbox"/> Nuevos sectores laborales.</li><li><input type="checkbox"/> Áreas emergentes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Describir las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.</li><li><input type="checkbox"/> Identificar los nuevos sectores económicos que han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.</li><li><input type="checkbox"/> Identificar el impacto de las nuevas tecnologías en el día a día y las relaciones personales y laborales.</li></ul>
<b><i>Bloque II - Arquitectura de ordenadores.</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Hardware y Software.</li><li><input type="checkbox"/> Componentes de un ordenador.</li><li><input type="checkbox"/> Periféricos.</li><li><input type="checkbox"/> Sistemas operativos.</li><li><input type="checkbox"/> Software de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Diferenciar hardware y software, conocer sus características.</li><li><input type="checkbox"/> Identificar los componentes de un ordenador y conocer su función.</li><li><input type="checkbox"/> Conocer los distintos tipos de software y su función, identificando los requisitos mínimos y su interrelación con el hardware.</li></ul>



# I.E.S. MAR DE ALBORAN

Departamento Informática y Comunicaciones

## **Bloque III – Software para sistemas informáticos.**

- Procesadores de texto.
- Hojas de cálculo.
- Presentaciones multimedia.
- Edición de imágenes, sonido y vídeo.

- Creación de textos con formato:
  - carácter: negrita, cursiva, fuente, tamaño, color, etc.
  - párrafo: borde, color, sangría, interlineado, etc.
  - página: encabezado, pie, borde, color, etc.
  - inserción y formateo de imágenes
  - hiperenlaces.
  - tablas con formato de línea, fondo, alineación de texto y unión y división de celdas.
  - tabulaciones personalizadas.
  - creación de índices automáticos.
- Creación de hojas de cálculo y generación de gráficas:
  - aplicar formato a tablas.
  - implementación de fórmulas.
  - formato condicional.
  - creación y edición de gráficos.
- Presentaciones multimedia:
  - inserción de imágenes y texto con formato.
  - transiciones de diapositivas.
  - animación de objetos.
- Edición de imágenes con Gimp:
  - composición de imágenes.
  - realización de tareas de selección y transformación.
  - tratamiento del color.
  - exportación de imágenes.
- Realización de rutinas sencillas de edición de audio con Audacity:
  - quitar el ruido.



# I.E.S. MAR DE ALBORAN

Departamento Informática y Comunicaciones

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- amplificar sonido.</li> <li>- añadir música ambiente.</li> <li><input type="checkbox"/> Edición de video             <ul style="list-style-type: none"> <li>- crear un video a partir de varias secuencias.</li> <li>- definir transiciones entre secuencias.</li> <li>- añadir texto e imagen superpuesto al video.</li> <li>- añadir audio y efectos sonoros al video.</li> <li>- renderizado y exportación de formatos.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Bloque IV – Redes de Ordenadores.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Redes de ordenadores e Internet.</li> <li><input type="checkbox"/> Clasificación de las redes.</li> <li><input type="checkbox"/> Modelo de referencia OSI y arquitectura TCP/IP.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capa de enlace de datos.</li> <li>- Capa de Internet.</li> <li>- Capa de Transporte.</li> <li>- Capa de Aplicación.</li> </ul> </li> <li><input type="checkbox"/> Redes cableadas y redes inalámbricas.</li> <li><input type="checkbox"/> Direccionamiento de Control de Acceso al Medio.</li> <li><input type="checkbox"/> Dispositivos de interconexión a nivel de enlace: concentradores, conmutadores y puntos de acceso.</li> <li><input type="checkbox"/> Protocolo de Internet (IP).</li> <li><input type="checkbox"/> Enrutadores. Direcciones IP públicas y privadas.</li> <li><input type="checkbox"/> Modelo Cliente/Servidor.</li> <li><input type="checkbox"/> Protocolo de Control de la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Identifica las principales características del cableado usado en una red de datos.</li> <li><input type="checkbox"/> Identifica los principales componentes de las redes inalámbricas indicando posibles ventajas e inconvenientes.</li> <li><input type="checkbox"/> Explica la funcionalidad de los diferentes elementos que permiten configurar redes de datos indicando sus ventajas e inconvenientes principales.</li> <li><input type="checkbox"/> Identifica los principales parámetros de configuración de las redes así como de los dispositivos de interconexión presentes en ella.</li> <li><input type="checkbox"/> Describe las principales características de los diferentes tipos de redes.</li> <li><input type="checkbox"/> Explica la función de cada uno de los servicios más utilizados en las redes públicas ( DNS, WWW, correo electrónico, etc.)</li> <li><input type="checkbox"/> Configura los parámetros de red tanto en Windows como en Linux.</li> </ul>



# I.E.S. MAR DE ALBORAN

Departamento Informática y Comunicaciones

	<p>Transmisión (TCP).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sistema de nombres de dominio (dnS).</li> <li><input type="checkbox"/> Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP).</li> <li><input type="checkbox"/> Servicios: World Wide Web, email, voz y video.</li> <li><input type="checkbox"/> Buscadores. Posicionamiento.</li> <li><input type="checkbox"/> Configuración de ordenadores y dispositivos en red.</li> <li><input type="checkbox"/> Monitorización. Resolución de incidencias básicas.</li> </ul>	
<p><b>Bloque V – Programación.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Lenguajes de programación.</li> <li><input type="checkbox"/> Tipos básicos de datos.</li> <li><input type="checkbox"/> Estructuras de control. Condicionales e iterativas.</li> <li><input type="checkbox"/> Estructuras de datos.</li> <li><input type="checkbox"/> Funciones y bibliotecas de funciones.</li> <li><input type="checkbox"/> Reutilización de código.</li> <li><input type="checkbox"/> Interfaz gráfico de usuario.</li> <li><input type="checkbox"/> Programación orientada a eventos.</li> <li><input type="checkbox"/> Metodologías de desarrollo de software: enfoque Top-down, fragmentación de problemas y algoritmos.</li> <li><input type="checkbox"/> Pseudocódigo y diagramas de flujo.</li> <li><input type="checkbox"/> Entornos de desarrollo integrado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Diseño e implementación de juegos con Scratch.</li> <li><input type="checkbox"/> Reconocer el funcionamiento de las estructuras de control secuenciales, iterativas y selectivas, indentificandolas en un lenguaje de programación por bloques.</li> <li><input type="checkbox"/> Implementación de rutinas, estructuras de control, mensajes y clones.</li> <li><input type="checkbox"/> Gestión de disfraces y efectos sonoros.</li> </ul>

**Los alumnos con esta materia suspensa se examinarán de todos los bloques estudiados durante el curso.**





**El examen que deberá superar el alumno en la prueba extraordinaria de Septiembre estará compuesto, en su mayoría, por ejercicios y actividades prácticas.**

Miguel Ángel López Montero  
José Luis Badía Plaza  
Gopal Bijani Chiquero

Departamento de Informática