

## **DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE**

### **Criterios específicos de evaluación.**

Esta prueba extraordinaria se basará en los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de la materia para cada nivel, con el siguiente esquema:

Parte teórica donde se tendrá que responder a una serie de preguntas de respuesta breve, larga o a una batería de preguntas con varias opciones de respuesta.

Parte práctica donde los alumnos tendrán que resolver varios problemas o supuestos prácticos.

En la valoración de la parte teórica se tendrá en cuenta:

- . Nivel de dominio
- . Precisión y claridad en los conceptos
- . Adecuación de las respuestas a las preguntas

En la valoración de la parte práctica se tendrá en cuenta:

- . Pasos seguidos en la resolución de los supuestos o problemas
- . Precisión en los resultados
- . Interpretación de los resultados

Si se considera necesario, la prueba podrá constar de una sola parte, teórica o práctica.

### **Criterios de calificación.**

La calificación de la prueba se hará atendiendo a los criterios evaluados en la misma y la puntuación será una cifra entre 1 y 10. En cada uno de los apartados de la prueba se indicará el valor de mismo entre corchetes.

## **1º BACHILLERATO TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

### **UD.1 La Sociedad de la Información**

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción para la mejora de la calidad de vida.

#### **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

1. Describe las diferencias entre lo que se considera sociedad de la información y sociedad del conocimiento.
2. Explica qué nuevos sectores económicos han aparecido como consecuencia de la generalización de las tecnologías de la información y la comunicación.

### **UD.2 Software. Sistemas Operativos**

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

3. Conocer la estructura de un sistema operativo e instalar y utilizar sistemas operativos y software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

3. Describe las características de los subsistemas que componen un ordenador identificando sus principales parámetros de funcionamiento.
4. Realiza esquemas de interconexión de los bloques funcionales de un ordenador describiendo la contribución de cada uno de ellos al funcionamiento integral del sistema.
5. Describe dispositivos de almacenamiento masivo utilizados en sistemas de ordenadores reconociendo su importancia en la custodia de la información.
6. Describe los tipos de memoria utilizados en ordenadores analizando los parámetros que las definen y su aportación al rendimiento del conjunto.
7. Elabora un diagrama de la estructura de un sistema operativo relacionando cada una de las partes las funciones que realiza.

### **UD.3 Redes Informáticas**

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

5. Analizar las principales topologías del diseño de redes de ordenadores, relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas, la función de los equipos de conexión e interconexión y describir los modelos OSI relacionándolos con sus funciones en una red informática.

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

8. Instala sistemas operativos y programas de aplicación para la resolución de problemas en ordenadores personales siguiendo instrucciones del fabricante.
9. Diseña bases de datos sencillas y /o extrae información, realizando consultas, formularios e informes.
10. Elabora informes de texto que integren texto e imágenes aplicando las posibilidades de las aplicaciones y teniendo en cuenta el destinatario.
15. Dibuja esquemas de configuración de pequeñas redes locales seleccionando las tecnologías en función del espacio físico disponible.

### **UD.4 Ofimática: Procesador de Texto, Presentaciones y Hoja de Calculo**

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

4. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web para resolver problemas específicos.

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

11. Elabora presentaciones que integren texto, imágenes y elementos multimedia, adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.
12. Resuelve problemas que requieran la utilización de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.
13. Diseña elementos gráficos en 2D y 3D para comunicar ideas.
14. Realiza pequeñas películas integrando sonido, vídeo e imágenes, utilizando programas de edición de archivos multimedia.

### **UD.5 Introducción a la Programación Estructurada**

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

6. Analizar los problemas de tratamiento de la información más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos, y definir y aplicar algoritmos que los resuelvan dividiéndolos en subproblemas.

### **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

20. Desarrolla algoritmos que permitan resolver problemas aritméticos sencillos elaborando sus diagramas de flujo correspondientes.

## **UD.6 Programación orientada a objetos**

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

7. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación, analizar su estructura identificando y relacionando sus elementos característicos y realizar pequeños programas en un lenguaje de programación determinado para aplicarlos a la solución de problemas reales.

### **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

21. Escribe programas que incluyan bucles de programación para solucionar problemas que implique la división del conjunto en parte más pequeñas.

22. Obtiene el resultado de seguir un pequeño programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.

23. Define qué se entiende por sintaxis de un lenguaje de programación proponiendo ejemplos concretos de un lenguaje determinado.

24. Realiza programas de aplicación sencillos en un lenguaje determinado que solucionen problemas de la vida real.