

APRENDIZAJES IMPRESCINDIBLES. ASIGNATURA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN II (TFL).

Se ha reseñado en letra **Negrita**, los aprendizajes **Imprescindibles**, los contenidos y Criterios de Evaluación en los que se hará especial énfasis en la Prueba extraordinaria de Junio..

UP I: SEGURIDAD ACTIVA Y PASIVA EN INTERNET SEGURIDAD			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES	COMPE TENCIA CLAVE
<p>1. Elementos software de protección.</p> <p>2. Elementos hardware de protección de redes.</p> <p>3. Clasificación de los códigos maliciosos en función de su capacidad de propagación. Características y elementos sobre los que actúan.</p>	Criterio 05	<p>8, 9, 10, y 15</p> <p>8. Selecciona elementos de protección software para Internet relacionándolos con los posibles ataques.</p> <p>9. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando los elementos hardware de protección.</p> <p>10. Clasifica el código malicioso por su capacidad de propagación y describe las características de cada uno de ellos indicando sobre qué elementos actúan.</p> <p>15. Elabora un esquema de bloques con los elementos de protección física frente a ataques externos para una pequeña red considerando tanto los elementos hardware de protección como las herramientas software que permiten proteger la información.</p>	CL, CD, AA

UP II: IDENTIDAD DIGITAL PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES	COMPE TENCIA CLAVE
<p>1. Utilización de diferentes herramientas colaborativas.</p> <p>2. Diseño de webs o blogs con una finalidad específica.</p>	Criterio 04	<p>11 12 13 14.</p> <p>11. Diseña páginas web y blogs con herramientas específicas analizando las características fundamentales relacionadas con la accesibilidad y la usabilidad de las mismas y teniendo en cuenta la función a la que está destinada.</p> <p>12. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que esta se basa.</p> <p>13. Elabora trabajos utilizando las posibilidades de colaboración que permiten las tecnologías basadas en la web 2.0.</p> <p>14. Explica las características relevantes de las web 2.0 y los principios en los que esta se basa.</p>	CD, AA, CSC, CEC

UP III:ALMACENAMIENTO PROGRAMACIÓN

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES	COMPETENCIA CLAVE
<p>1.Reconocimiento de los distintos tipos de almacenamiento en función de sus propósitos individuales dentro de la jerarquía(registros, caché del procesador,memoria principal y memoria secundaria...) y su coste económico y en velocidad.</p> <p>2.Diferencias entre almacenamiento volátil y no volátil</p> <p>3.Medios físicos de almacenamiento.</p>	CR01	<p>1</p> <p>1. Explica las estructuras de almacenamiento para diferentes aplicaciones teniendo en cuenta sus características.</p>	CL, CMCT, CD, AA

UP IV:DISEÑO DE UN PROGRAMA . PROGRAMACIÓN

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES	COMPETENCIA CLAVE
<p>1. Conocimiento de los símbolos estándar de un diagrama de flujo.</p> <p>2. Planificación y diseño de un programa a través de aplicaciones específicas, antes de codificarlo en un lenguaje de programación.</p>	CR02	<p>2</p> <p>2 Elabora diagramas de flujo de mediana complejidad usando elementos gráficos e interrelacionándolos entre sí para dar respuesta a problemas concretos.</p>	CMCT , CD, AA, SIEE

UP V: PROYECTO DE PROGRAMACIÓN PROGRAMACIÓN			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES	COMPETENCIA CLAVE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Creación de aplicaciones informáticas sencillas. 2. Fases del proceso de programación: Algoritmos. 3. Tipos de datos. 4. Operadores. 5. Programación estructurada. 6. Aproximación a la programación orientada a objetos. 7. Lenguaje de programación: Bloques de código, funciones, declaración de las variables, tipos de datos, comentarios, operadores y abreviaturas específicas. 	CR03	<p>3, 4, 5, 6, 7</p> <p>3. Elabora programas de mediana complejidad definiendo el flujograma correspondiente y escribiendo el código correspondiente.</p> <p>4. Descompone problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños susceptibles de ser programados como partes separadas.</p> <p>5. Elabora programas de mediana complejidad utilizando entornos de programación.</p> <p>6. Obtiene el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado, partiendo de determinadas condiciones.</p> <p>7. Optimiza el código de un programa dado aplicando procedimientos de depuración.</p>	CMCT, AA, CL, CD, CSC,