

# TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

4º DE E.S.O.



I.E.S. FELIPE II

Las Tecnologías de la Información es una materia optativa a 3 horas Semanales, que se imparte en el Aula de Informática.



## ¿QUE SE HACE EN LAS T.I.C.?

En un mundo donde es imprescindible el manejo de la informática, se hace esta materia acorde con las necesidades que las personas necesitamos en el mundo actual, sobre todo en cuestiones tales como: ofimática, Internet, redes, Tratamiento de la información digital, páginas Web ,seguridad informática y Programación.

Se tratan los siguientes bloques:

1. OFIMÁTICA. Se crean textos más complejos con tablas con el fin de crear diseños:

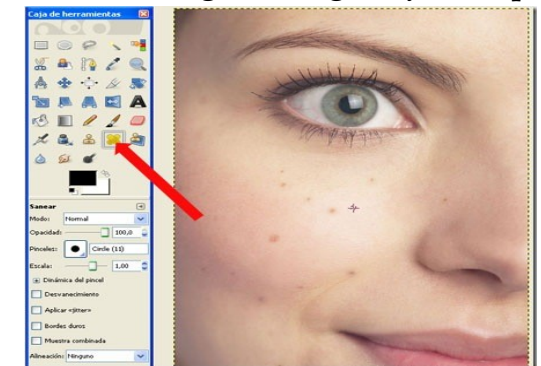


## 2. SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES.

Se ven y estudian los principales Sistemas operativos, unidades y partes de los Ordenadores y Redes informáticas, así como su conexión.



3. DISEÑO DIGITAL. Aquí aprenderemos a realizar trabajo con fotografía digital y retoques.



## 4. SEGURIDAD INFORMÁTICA.

Este apartado es muy importante, ya que se trabaja sobre qué tipo de amenazas existen en la Red y la forma de combatirlas. Se realizan trabajos en Blogs sobre este aspecto.

## 5. PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS.

En este apartado, los alumnos trabajan el apartado de creación de páginas Web y blogs.

html) trabajos para subirlos al blog.

**Tener un programa antivirus con protección antispyware con actualizaciones automáticas:**  
¿Cuáles son las mejores marcas de antivirus?

Rango	Producto	Seguridad	Funciones	Precio	Puntuación
1	TOTAL AV	★★★★★	GRATIS	GRATIS	98%
2	PCPROTECT	★★★★★	GRATIS	GRATIS	95%
3	McAfee	★★★★★	44,99 €	44,99 €	89%
4	Norton	★★★★★	49,99 €	49,99 €	87%
5	BullGuard	★★★★★	27,98 €	27,98 €	86%

TIPOS DE MEDIDAS DE SEGURIDAD:

1. Tener el sistema operativo actualizado:

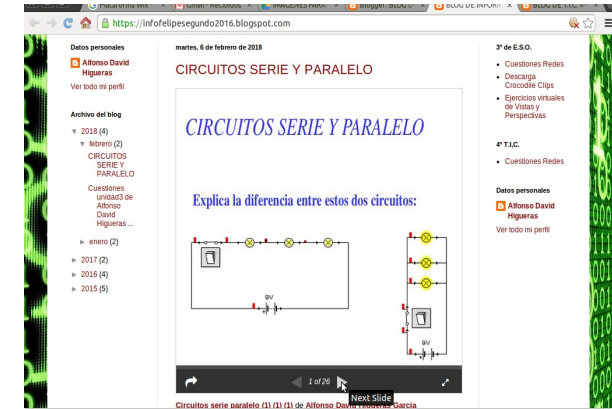


2. Tener un programa antivirus con protección antispyware con actualizaciones automáticas:

¿Cuáles son las mejores marcas de antivirus?



Para difundir contenidos, se trabaja también en la plataforma profesional LinkedIn, donde se pueden embeber (pasarlos al código)



## 6. PROGRAMACIÓN.

Se trabaja con el lenguaje de programación Scratch, donde se realizan muchas actividades y html.

