



<b>Nombre de la materia: Aula Digital</b>	
<b>Curso:</b>	1º y 2º de ESO
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar ordenadores y dispositivos digitales en red, conociendo su estructura hardware, componentes y funcionamiento, realizando tareas básicas de configuración de los sistemas operativos, gestionando el software de aplicación y resolviendo problemas sencillos derivados de su uso.</li> <li>• Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para crear, organizar, almacenar, manipular y recuperar contenidos digitales en forma de documentos, presentaciones, hojas de cálculo, bases de datos, imágenes, audio y vídeo.</li> <li>• Seleccionar, usar y combinar aplicaciones informáticas para crear contenidos digitales que cumplan unos determinados objetivos, entre los que se incluyan la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información.</li> <li>• Comprender el funcionamiento de Internet, conocer sus múltiples servicios, entre ellos la world wide web o el correo electrónico, y las oportunidades que ofrece a nivel de comunicación y colaboración.</li> <li>• Usar Internet de forma segura, responsable y respetuosa, sin difundir información privada, conociendo los protocolos de actuación a seguir en caso de tener problemas debidos a contactos, conductas o contenidos inapropiados.</li> <li>• Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet de forma efectiva, apreciando cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los resultados obtenidos.</li> <li>• Utilizar una herramienta de publicación para elaborar y compartir contenidos web, aplicando criterios de usabilidad, fomentando hábitos adecuados en el uso de las redes sociales.</li> <li>• Comprender la importancia de mantener la información segura, conociendo los riesgos existentes, y aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y el intercambio de información.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	<p><b>Bloque 1:</b> Ética y estética en la interacción en red.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entornos virtuales: definición, interacción, hábitos de uso, seguridad.</li> <li>• Buscadores. Descarga e intercambio de información: archivos compartidos en la nube y otras alternativas para el intercambio de documentos.</li> <li>• Ley de la Propiedad Intelectual. Intercambio y publicación de contenido legal. Materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución alojados en la web. Identidad digital. Suplantación de la identidad en la red, delitos y fraudes.</li> </ul> <p><b>Bloque 2:</b> Hardware y Software.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas propietarios y libres.</li> <li>• Dispositivos de almacenamiento. Sistemas de entrada/salida: Periféricos. Clasificación. Periféricos de nueva generación.</li> <li>• Sistemas operativos: Arquitectura. Funciones.</li> <li>• Redes de ordenadores: Tipos. Dispositivos de interconexión. Dispositivos móviles.</li> <li>• Correo corporativo</li> <li>• Google Education</li> </ul> <p><b>Bloque 3:</b> Organización, diseño y producción de información digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicaciones informáticas de escritorio.               <ul style="list-style-type: none"> <li>× Procesador de textos</li> <li>× Multimedia: imagen, audio y vídeo. Tipos de formato y herramientas de conversión de los mismos. Uso de elementos multimedia en la elaboración de presentaciones y producciones.</li> </ul> </li> <li>• Aplicaciones informáticas online.</li> </ul>





<b>Nombre de la materia: Aula Digital</b>	
	<p><b>Bloque 4:</b> Seguridad informática.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Principios de la seguridad informática. Seguridad activa y pasiva. Seguridad física y lógica. Seguridad de contraseñas.</li><li>• Actualización de sistemas operativos y aplicaciones. Copias de seguridad. Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección.</li></ul>
<b>Actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se realizarán múltiples actividades orientadas a fomentar los objetivos y valores incluidos en el proyecto educativo del Centro.</li><li>• Las actividades tendrán un carácter transversal.</li><li>• Fomentará, y desarrollarán la participación en los diferentes Planes y Programas educativos implantados en el Centro.</li><li>• Favorecerán el desarrollo personal y trabajo en equipo.</li><li>• Se realizarán exposiciones y debates.</li><li>• Se promoverá el trabajo autodidacta y la investigación personal.</li><li>• Se fomentarán nuevas estrategias docentes.</li><li>• Se trabajará en el uso de herramientas digitales novedosas.</li></ul>
<b>Valoración</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.</li><li>• Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, e interactúa con otras características del programa.</li><li>• Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.</li><li>• Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.</li><li>• Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.</li></ul>
<b>Información a las familias</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Está materia pretende ser la base del desarrollo personal en el uso de herramientas digitales que favorezcan el aprendizaje y la investigación autónoma dando visibilidad al resto de materias del curriculum, trabajando desde una perspectiva transversal los valores y objetivos del Proyecto Educativo de Centro.</li></ul>

