

Esquema de la propuesta didáctica	
Profesor/a	Alberto Marruenda Molina
Departamento	Informática
Curso / Nivel	4 ESO
Materia	Digitalización

Secuenciación de contenidos		
Evaluación	Situación de aprendizaje	Sesiones
1ª Evaluación	SA 1. Instalación y configuración de un sistema informático	38
2ª Evaluación	SA 2. Creación de un informe de seguridad	20
3ª Evaluación	SA 3. Creación de una campaña web	24

Competencias específicas y criterios de evaluación	
<p><b>Competencia específica 1.</b> Diseñar equipos y redes de comunicación de uso personal y doméstico, y administrarlos y utilizarlos de manera segura y sostenible.</p>	
CE - 1.1	Diseñar ordenadores personales tomando decisiones razonadas, en base a sus requerimientos, así como la sostenibilidad y el consumo responsable.
CE - 1.2	Diseñar redes domésticas aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicaciones cableados e inalámbricos.
CE - 1.3	Conectar componentes de sistemas informáticos y redes domésticas, utilizando dispositivos físicos o simuladores.
CE - 1.4	Instalar, utilizar y mantener sistemas operativos y aplicaciones configurando sus características en función de sus necesidades personales.
CE - 1.5	Administrar dispositivos móviles y redes domésticas de manera segura y sostenible, según el uso para el que están destinados.
CE - 1.6	Participar en equipos de trabajo para diseñar, administrar y utilizar equipos y redes de comunicación, respetando los roles asignados y las aportaciones del resto de integrantes del grupo.

<b>Competencia específica 2.</b>	
Buscar, seleccionar y organizar la información en el entorno personal de aprendizaje, y utilizarla para la creación, edición, publicación y difusión de contenidos digitales.	
CE - 2.1	Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad, haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje y siguiendo las normas básicas de seguridad en la red.
CE - 2.2	Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.
CE - 2.3	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, y respetando los derechos de autoría.
CE - 2.4	Programar aplicaciones sencillas multiplataforma de manera creativa, de forma individual o colectiva, respetando los derechos de autoría y licencias de uso.
CE - 2.5	Compartir y publicar información y datos interactuando en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.
CE - 2.6	Participar en equipos de trabajo para favorecer el aprendizaje permanente mediante entornos digitales.

<b>Competencia específica 3.</b>	
Mostrar hábitos que fomenten el bienestar en entornos digitales aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	
CE - 3.1	Diseñar, utilizar y mantener estrategias básicas de seguridad en dispositivos digitales y redes de comunicación, salvaguardando los equipos y la información que contienen.
CE - 3.2	Proteger los datos personales y la identidad digital, configurando adecuadamente las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.
CE - 3.3	Adoptar conductas proactivas que protejan a las personas y fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.
CE - 3.4	Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representen amenazas a través de dispositivos digitales, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.
CE - 3.5	3.5. Tomar medidas de prevención ante los riesgos derivados del uso continuado de dispositivos digitales
CE - 3.6	Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.

<b>Competencia específica 4.</b>	
Ejercer una ciudadanía digital crítica mediante un uso activo, responsable y ético de los medios digitales, el comercio electrónico y la administración digital en la sociedad de la información.	
CE - 4.1	Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando la etiqueta digital, colaborando y participando activamente en la red.
CE - 4.2	Reconocer las aportaciones de las plataformas digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha de acceso, uso y aprovechamiento para diversos colectivos.
CE - 4.3	Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales y comunidades virtuales para poder ejercer un activismo ético y responsable.
CE - 4.4	Analizar de forma crítica el mensaje transmitido en medios digitales, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.
CE - 4.5	Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.
<b>Competencia específica 5.</b>	
Afrontar los desafíos informáticos y digitales que la sociedad de la información plantea en los ámbitos personal, doméstico y educativo, y formular posibles soluciones.	
CE - 5.1	Gestionar situaciones de incertidumbre en entornos digitales con una actitud positiva, y afrontarlas utilizando el conocimiento adquirido y sintiéndose competente.
CE - 5.2	Desarrollar proyectos de digitalización en el entorno cotidiano con iniciativa, analizando las situaciones desde diferentes puntos de vista y proponiendo soluciones creativas.
CE - 5.3	Asumir proactivamente responsabilidades en el marco de un grupo de trabajo para abordar desafíos concretos propios de una sociedad digitalizada y conseguir metas conjuntas.
CE - 5.4	Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento utilizado en caso necesario.

### Criterios de calificación

Los contenidos se han distribuido en situaciones de aprendizaje.

**La nota de la evaluación será la media ponderada de las distintas notas de las Situaciones de Aprendizaje realizadas a lo largo de cada una de las evaluaciones.**

En el caso de que alguna situación de aprendizaje no se haya terminado de impartir, la nota será la media ponderada de las actividades realizadas.

**La nota final del curso será la media ponderada de las distintas notas de las actividades de cada situación de aprendizaje, según la siguiente tabla.**

Situación de aprendizaje	Peso en la evaluación
SA 1. Instalación y configuración de un sistema informático	37 %
SA 2. Creación de un informe de seguridad	23 %
SA 3. Creación de una campaña web	30 %


A lo largo del curso el profesor podrá realizar recuperaciones de las situaciones de aprendizaje o actividades de las mismas no superadas si así lo considera oportuno.

En cada situación de aprendizaje se reflejarán los criterios de calificación correspondientes.

### **Recuperación de materias pendientes**

Los alumnos que tengan alguna materia pendiente del curso anterior podrán recuperarla mediante la correspondiente prueba extraordinaria de materias pendientes.

Se realizará una única prueba de recuperación en mayo.

El alumno deberá realizar los trabajos y ejercicios que el profesor estime oportuno para tener derecho al examen. Los trabajos y ejercicios a realizar se comunicarán con la suficiente antelación y se entregarán el día del examen. La entrega y aprobación de dichos trabajos es imprescindible para la recuperación de la materia.

### **Recomendaciones sobre el sistema de estudio y trabajo personal**

Se recomienda seguir todas las instrucciones sugeridas en el aula y la realización de todas las prácticas que están directamente relacionadas con el proceso de evaluación.