

Índice de contenidos 4.º de ESO Digitalización

UNIDAD DIDÁCTICA / SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 	DESARROLLO	CONOCIMIENTOS BÁSICOS	PRODUCTO FINAL 
PROYECTO GUÍA	Cómo informatizar un Club		
1 Elige tu dispositivo Un poco de historia sobre el ordenador	<ol style="list-style-type: none"> ¿Cómo se elige el dispositivo digital? Conoce sus componentes básicos Elegimos nuestro ordenador personal ¿Qué es un ordenador de bajo coste? Resolución de problemas en el dispositivo digital 	Sobre la elección de un dispositivo digital	Elige un dispositivo para el Club
2 Configura tu equipo Los sistemas operativos, su evolución	<ol style="list-style-type: none"> Elige tu sistema operativo Conceptos previos Instalación de un sistema operativo Administra tu sistema operativo Trabaja con máquinas virtuales 	Sobre la instalación del sistema operativo	Instala el sistema operativo en el dispositivo del Club
3 Diseña tu red Origen de las redes inalámbricas: Hedy Lamarr	<ol style="list-style-type: none"> ¿Qué son y cómo funcionan las redes? Dispositivos de red Internet. La red de redes 	Sobre Internet y la Red de redes	Crea una red en el taller y configura tu dispositivo
4 Utiliza tu equipo para la gestión De la piedra al procesador de textos	<ol style="list-style-type: none"> Gestiona tus documentos ¿Qué entendemos por datos? Expón tus ideas. Procesadores de texto Creación de una presentación Infografías Utiliza tu equipo de forma segura 	Sobre el uso de los dispositivos digitales para la gestión de documentos y seguridad	Anuncia el Club en la zona
5 Utiliza tu equipo para la creación de contenido multimedia Disminuye la piratería digital	<ol style="list-style-type: none"> Contenidos multimedia Imagen digital Sonido digital Vídeo digital Realidad aumentada y realidad virtual Esteganografía El lenguaje audiovisual 	Sobre la creación de recursos multimedia en diferentes formatos	Crea material publicitario del Club
6 Crea tus propias aplicaciones Del telar de Jacquard a las apps de tu smartphone	<ol style="list-style-type: none"> Los lenguajes de programación El proceso de desarrollo de software Entornos de desarrollo (IDE) Diseño de algoritmos Datos Funciones Estructuras de control Desarrollo de aplicaciones móviles Inteligencia artificial Ética en el desarrollo de aplicaciones 	Sobre la creación de aplicaciones	Creación de una aplicación para resolver problemas digitales
7 Interactúa en la Red Alfabetización mediática	<ol style="list-style-type: none"> Compramos en la Red. El comercio electrónico Interactuamos con nuestro hogar. Internet de las cosas (IoT) Creamos contenidos Buscamos y utilizamos contenidos Tomamos la iniciativa y colaboramos 	Sobre el correcto uso de la Red	Utiliza la Red para tener mayor alcance