

DEPARTAMENTO: TECNOLOGÍA

MATERIA: TEC. DIGITALES APLICADAS I

NIVEL: 1º BAC

**Esta información es un esquema de la programación muy simplificado. Para más información de cualquier materia se pueden consultar las programaciones didácticas completas en la página web del centro.*

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	Instrumento o Bloque
1. Configurar dispositivos informáticos aplicando la funcionalidad de los sistemas operativos y conectar dichos dispositivos a redes domésticas o educativas aplicando los conocimientos de hardware y software necesarios, para conseguir su correcto funcionamiento y para resolver problemas sencillos o frecuentes tanto técnicos como de conectividad.	1.1. Identificar los sistemas operativos utilizados en distintos dispositivos configurando sus características en función de las necesidades de cada momento.	6,67%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
	1.2. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva	6,67%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
	1.3. Resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	6,67%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
2. Diseñar y manipular digitalmente elementos multimedia aplicando las herramientas y los procedimientos adecuados para obtener creaciones digitales como producto final pudiendo incorporarlas a otras aplicaciones o creaciones cooperativas.	2.1. Utilizar herramientas específicas para crear y transformar imágenes de diferentes tipos.	6,67%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
	2.2. Crear y tratar contenidos de audio y video, utilizando formatos adecuados para distintos dispositivos	6,67%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
	2.3. Crear animaciones sencillas utilizando técnicas y herramientas de software específicas.	6,67%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación

3. Utilizar lenguajes de programación y de marcas en el diseño de aplicaciones informáticas y contenidos para la web, integrando elementos multimedia para generar productos o creaciones digitales como forma de expresión y de resolución de problemas.	3.1. Entender el funcionamiento interno de las páginas y aplicaciones web comprendiendo cómo se construyen.	6,67%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
	3.2. Crear contenidos para la web, incorporando elementos textuales y multimedia, aplicando estilos e integrando componentes configurables.	6,67%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
	3.3. Crear contenidos para la web, incorporando elementos textuales y multimedia, aplicando estilos e integrando componentes configurables.	6,67%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
4. Obtener y tratar conjuntos de datos aplicados a distintas áreas de conocimiento, realizando simulaciones mediante técnicas de inteligencia artificial, creando visualizaciones gráficas relevantes y aplicando herramientas de aprendizaje automático, para observar, analizar y comprender fenómenos naturales y sociales de nuestro entorno.	4.1. Identificar distintas fuentes de datos y reconocer las características de los conjuntos de datos para comprender su relevancia e impacto en la sociedad.	5%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
	4.2. Utilizar herramientas de tratamiento y visualización de datos para analizar y comparar conjuntos de datos con el objetivo de extraer información que ayude a la toma de decisiones.	5%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
	4.3. Aplicar operaciones de filtrado y segmentación de datos para mostrar resultados a partir de una tabla de datos.	5%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
	4.4. Comprender el valor de los datos, analizando de forma crítica su utilización y repercusiones	5%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
5. Identificar los riesgos asociados a la interacción con todo tipo de sistemas digitales y adquirir hábitos que fomenten el bienestar digital, y la protección y seguridad de los y las adolescentes, seleccionando y aplicando estrategias y	5.1. Conocer los tipos de amenazas de ciberseguridad e incidentes más habituales incluidos posibles delitos en los que incurre el usuario de manera inconsciente mostrando curiosidad, iniciativa y respeto..	5%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
	5.2. Identificar y manejar las utilidades básicas de protección de los sistemas digitales seleccionando herramientas adecuadas para la detección y clasificación de malware.	5%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
	5.3. Administrar los ajustes de configuración tanto de los servicios y redes online, como del propio dispositivo para aumentar la seguridad en la conexión a red	5%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación

técnicas para actuar de forma segura en los entornos virtuales y protegerse de posibles ataques a dispositivos, datos personales y a la propia integridad personal y moral (prevención del sexting, el grooming, etc.).	5.4. Conocer pautas de actuación ante vulneraciones de la identidad digital, la privacidad o la intimidad, así como ante casos de ciberacoso, sexting o grooming, respetando el bienestar personal y colectivo.	5%	Entrega Ejercicios Observación sistemática Interés y participación
---	---	----	--

SABERES BÁSICOS

- Los dispositivos digitales y sus sistemas operativos.
- Sistemas de comunicación e Internet. Dispositivos de red y su funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.
- Procesamiento de imágenes, gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits.
- Procesamiento de video, audio y animaciones.
- Generación de contenidos para la web. Herramientas y lenguajes.
- Estructura de un fichero HTML y etiquetas básicas. Incorporación de contenidos, textos, estilos y código.
- Contenidos gráficos y multimedia: integración en los proyectos.
- Componentes configurables e interactivos: integración y aplicaciones.
- Plantillas compatibles para distintos tipos de dispositivos.
- Tipos de datos. Fuentes de datos.
- Herramientas para la visualización, análisis y almacenamiento de los datos. Lenguajes y técnicas de consulta.
- Datos: integración, transformación y análisis.
- Datos: filtrado y segmentación. Tablas y gráficos dinámicos.
- Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos (prevención del ciberacoso y de situaciones de riesgo como el sexting o el grooming).
- Identidad, reputación, privacidad y huella digital.
- Medidas preventivas y de protección de datos personales. Configuración en redes sociales.
- Gestión de identidades virtuales.