

1	Unidad de Programación: Arquitectura del ordenador	1ª Evaluación	
	Saberes básicos:		
	1.DSD.B1.SB1 Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje y resolución de problemas.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación	%	Cálculo valor CR
1.DSD.CE1	Instalar y configurar dispositivos, identificando, resolviendo los problemas técnicos sencillos que puedan surgir y aplicando los conocimientos digitales de hardware y software, para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas del entorno personal de aprendizaje empleadas para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información.	25	
	1.DSD.CE1.CR1 Identificar y 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.	40	MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación	%	Cálculo valor CR
1.DSD.CE3	Producir y utilizar contenidos digitales destinados a la expresión de ideas, al intercambio de información y comunicación, teniendo en cuenta las normas de uso de materiales y herramientas en la red, para fomentar la creatividad, la colaboración inclusiva, así como el uso responsable y ético de la tecnología.	22	
	1.DSD.CE3.CR3 Intercambiar información y productos digitales, a través de entornos colaborativos en línea, publicando contenidos digitales creativos, con una actitud proactiva y respetuosa.	9,09	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: Sistemas operativos	1ª Evaluación	
	Saberes básicos:		
	1.DSD.B1.SB3 Sistemas operativos: Tipos, instalación y configuración.		
	1.DSD.B5.SB1 Seguridad en dispositivos. Medidas para hacer frente a amenazas y ataques a los dispositivos por parte de software malicioso.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación	%	Cálculo valor CR
1.DSD.CE1	Instalar y configurar dispositivos, identificando, resolviendo los problemas técnicos sencillos que puedan surgir y aplicando los conocimientos digitales de hardware y software, para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas del entorno personal de aprendizaje empleadas para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información.	25	
	1.DSD.CE1.CR3 Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales.	40	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: Redes	1ª Evaluación	
	Saberes básicos:		
	1.DSD.B2.SB2	Redes de dispositivos: configuración en el ámbito local y doméstico, tipos de conexiones y salida a internet.	
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		% Cálculo valor CR
1.DSD.CE1	Instalar y configurar dispositivos, identificando, resolviendo los problemas técnicos sencillos que puedan surgir y aplicando los conocimientos digitales de hardware y software, para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas del entorno personal de aprendizaje empleadas para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información.		25
	1.DSD.CE1.CR2	Conectar y gestionar dispositivos en línea, seleccionando las plataformas apropiadas para la publicación de información y datos, siguiendo las normas básicas de seguridad en la red.	20 MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		% Cálculo valor CR
1.DSD.CE2	Diseñar y configurar redes de equipos, comprendiendo el funcionamiento del flujo de información digital entre dispositivos y analizando las amenazas del entorno digital, para velar por la seguridad y la salud de las personas.		5
	1.DSD.CE2.CR1	Diseñar y planificar redes locales, aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica, siguiendo las normas y valorando los riesgos de seguridad asociados.	100 MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: Producción de contenidos digitales	2ª Evaluación	
	Saberes básicos:		
	1.DSD.B3.SB1	Selección de fuentes de información.	
	1.DSD.B3.SB3	Edición multimedia: imagen, sonido y vídeo.	
	1.DSD.B3.SB4	Modelado 3D y animación. Realidad virtual y aumentada.	
	1.DSD.B3.SB5	Publicación de contenidos en plataformas en línea y redes sociales.	
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		% Cálculo valor CR
1.DSD.CE3	Producir y utilizar contenidos digitales destinados a la expresión de ideas, al intercambio de información y comunicación, teniendo en cuenta las normas de uso de materiales y herramientas en la red, para fomentar la creatividad, la colaboración inclusiva, así como el uso responsable y ético de la tecnología.		22
	1.DSD.CE3.CR1	Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades, respetando las condiciones y licencias de uso, con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	45,45 MEDIA PONDERADA
	1.DSD.CE3.CR2	Crear contenidos digitales, de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas apropiadas para su producción, respetando los derechos de autor y las licencias de uso.	45,45 MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: Ética en la red	2ª Evaluación	
Saberes básicos:			
1.DSD.B6.SB1	Interacción social en la red: libertad de expresión y etiqueta digital. Uso crítico de la información y detección de noticias falsas.		
1.DSD.B6.SB2	Ética en el uso de materiales y herramientas digitales en la red: propiedad intelectual, licencias de uso, cesión de datos personales, principios del software libre, obsolescencia programada.		
1.DSD.B6.SB3	Inteligencia artificial: fundamentos y sesgos asociados al aprendizaje automático.		
1.DSD.B6.SB4	Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.		
1.DSD.B6.SB5	Comercio electrónico: facturas digitales, sistemas de pago en línea y criptomonedas.		
1.DSD.B6.SB6	Huella de carbono digital.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación	%	Cálculo valor CR
1.DSD.CE6	Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las distintas posibilidades legales existentes para la creación, el uso e intercambio de contenidos digitales en la red e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable, cívico, sostenible y reflexivo de la tecnología.	14	
1.DSD.CE6.CR1	Hacer un uso ético de las herramientas y contenidos digitales, respetando las licencias de uso y la propiedad intelectual, reconociendo las implicaciones legales en su uso y distribución, así como los sesgos asociados en el manejo de datos.	14,29	MEDIA PONDERADA
1.DSD.CE6.CR2	Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, analizando los métodos de acceso, uso e impacto ecosocial, siendo conscientes de la brecha digital y el aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	71,43	MEDIA PONDERADA
1.DSD.CE6.CR3	Valorar la importancia de la libertad de expresión que ofrecen los medios digitales conectados, analizando, de forma crítica, los mensajes que se reciben y transmiten, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	14,29	MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: Seguridad en la red	Ordinaria	
Saberes básicos:			
1.DSD.B5.SB1	Seguridad en dispositivos. Medidas para hacer frente a amenazas y ataques a los dispositivos por parte de software malicioso.		
1.DSD.B5.SB2	Seguridad en la protección de la privacidad de los datos. Gestión de la identidad y la huella digital en internet. Medidas preventivas. Configuración de redes sociales.		
1.DSD.B5.SB3	Seguridad en las personas. Riesgos para la salud física y mental provocados por la hiperconexión. Reputación personal en redes sociales. Situaciones de violencia en la red.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación	%	Cálculo valor CR
1.DSD.CE5	Evaluar los riesgos asociados a problemas de seguridad en las tecnologías digitales, analizando las amenazas existentes en el entorno digital y aplicando medidas de protección de dispositivos y datos personales, para promover un uso crítico, legal, seguro y saludable de dichas tecnologías.	22	
1.DSD.CE5.CR1	Aplicar medidas de seguridad preventivas y correctivas sobre los dispositivos digitales, instalando y configurando programas de protección.	18,18	MEDIA PONDERADA
1.DSD.CE5.CR2	Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones del servicio de las redes sociales, buscadores y espacios virtuales de trabajo.	36,36	MEDIA PONDERADA
1.DSD.CE5.CR3	Identificar los riesgos en la red y promover prácticas seguras en el uso de la tecnología digital, analizando las situaciones y entornos que representen amenazas para el bienestar físico y mental de las personas.	45,45	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: Programación	Ordinaria	
Saberes básicos:			
1.DSD.B4.SB1	Herramientas para la creación de programas o aplicaciones.		
1.DSD.B4.SB2	Estructuras básicas de un lenguaje de programación.		
1.DSD.B4.SB3	Elementos de un programa: datos, variables, operaciones aritméticas y lógicas, funciones, bucles y condicionales.		
1.DSD.B4.SB4	Diagramas de flujo.		
1.DSD.B4.SB5	Algoritmos para la resolución de problemas, diseño de aplicaciones y depuración.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación	%	Cálculo valor CR
1.DSD.CE4	Crear soluciones tecnológicas innovadoras, desarrollando algoritmos con tecnologías digitales, de forma individual o colectiva, respetando las licencias de uso en la reutilización de código fuente, además de mostrar interés por el empleo y la evolución de las tecnologías digitales, para dar respuesta a necesidades concretas en diferentes contextos.	12	
1.DSD.CE4.CR1	Seleccionar el entorno de programación adecuado, investigando su idoneidad entre distintas soluciones posibles para el desarrollo y depuración de programas, con actitud crítica y teniendo en cuenta criterios de rendimiento y adaptabilidad a los dispositivos.	33,33	MEDIA PONDERADA
1.DSD.CE4.CR2	Diseñar programas sencillos que resuelvan necesidades tecnológicas concretas, creando algoritmos específicos mediante entornos de programación, de manera individual o colectiva, proponiendo las licencias de uso y teniendo en cuenta criterios de accesibilidad y durabilidad.	66,67	MEDIA PONDERADA

1º BACHILLERATO-DESARROLLO DIGITAL

Introducción

La materia de Desarrollo Digital persigue dar continuidad a las materias afines cursadas en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria y contribuir a la consecución de las competencias y los objetivos previstos para la etapa de Bachillerato, proporcionando un conjunto de saberes que permita dar solución a variadas necesidades digitales en su entorno de trabajo y permita adoptar actitudes responsables y críticas en el uso de la tecnología.

La materia se organiza en seis bloques de saberes básicos que se plantean, en la medida de lo posible, a través de proyectos o situaciones de aprendizaje de carácter práctico. Los bloques en que se divide la materia son:

- a) Dispositivos digitales y sistemas operativos.
- b) Sistemas interconectados.
- c) Producción digital de contenidos.
- d) Programación de dispositivos.
- e) Seguridad digital.
- f) Ciudadanía digital.

El desarrollo de esta asignatura tendrá un enfoque fundamentalmente práctico y estará organizada dentro del aula de informática del IES Infante Don Fadrique. El Aula Virtual creada en la plataforma Educamos jugará un papel central a lo largo de todo el curso, donde se pondrán a disposición del alumnado numerosos recursos didácticos y pruebas de autoevaluación.

Metodología; organización de tiempos, agrupamientos y espacios; materiales y recursos didácticos; medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad del alumnado.

Metodología a seguir:

- a) Metodología activa y participativa. A lo largo del curso se plantean diversos contenidos que los alumnos tienen que buscar y editar. Se les muestra una introducción y un esquema de contenidos para que ellos de forma activa lo desarrollen y en algunos casos lo expongan al resto de sus compañeros.
- b) Resolución de problemas técnicos para la realización de proyectos: el alumno debe buscar información, aprende a aprender, trabaja de forma colaborativa en grupo, fomentando los valores de tolerancia, respeto y compromiso.
- c) Prácticas de informática, mediante programas simuladores. El profesor plantea un problema que el alumno, individualmente, en pareja o en grupo, debe resolverlo,

especialmente aquellas cuestiones relacionadas con programación.

- d) Fomento de la auto-evaluación mediante cuestionarios, que se realizarán en su mayoría desde el Aula Virtual.

Agrupamientos y espacios:

La clase de Desarrollo Digital de 1º de Bachillerato D y E se imparte en el Aula Althia, la cual está dotada de 28 ordenadores portátiles para cada alumno, de una pizarra y de una pizarra digital. Sin embargo, el grupo A y C formado por 29 alumnos se imparte en la biblioteca ya que dispone de hasta 32 ordenadores.

Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad del alumnado.

La competencia inicial del alumnado se puede considerar homogénea y en principio no requerirá, en principio, de medidas muy significativas. A la hora de desarrollar tareas, la retroalimentación entre alumnos será fundamental para compensar las posibles carencias. El ambiente participativo del grupo, junto con la ayuda personalizada del profesor, ayuda a paliar las dificultades. En todo caso, cuando sea conveniente, se aplicarán otras licencias como adaptación de tiempos, pruebas o incluso exigencias si fuese oportuno.

Recuperación

Recuperación Los alumnos que no superen los criterios correspondientes a alguna evaluación podrán recuperarlos, siendo el método general la realización de nuevas pruebas y repetición de las tareas solicitadas.

Materias pendientes de cursos anteriores

Los alumnos con la materia pendiente del curso anterior podrán superarla de **alguna de las siguientes formas** o sus combinaciones (según estime el profesor encargado de su seguimiento):

- Mediante la realización de pruebas escritas por evaluación
- Mediante la realización de trabajos por evaluación
- Superando las correspondientes evaluaciones de la materia del curso actual