

DIGITALIZACIÓN. 4º ESO

La materia Digitalización da respuesta a la necesidad de adaptación a la forma en que la sociedad actual se informa, se relaciona y produce conocimiento, ayudando al alumnado a satisfacer necesidades, individuales o colectivas, que se han ido estableciendo de forma progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad y la cultura digital.

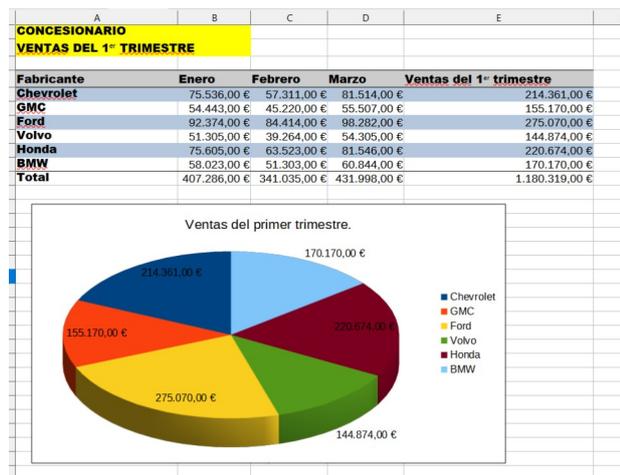
La asignatura está dividida en bloques claramente diferenciados.

En el primero, se estudian conceptos relacionados con **dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación**. Se explican la arquitectura y componentes de los dispositivos digitales y sus dispositivos conectados (hardware), así como la instalación y configuración de los sistemas operativos (software). También se explican conceptos relacionados con las redes de ordenadores.





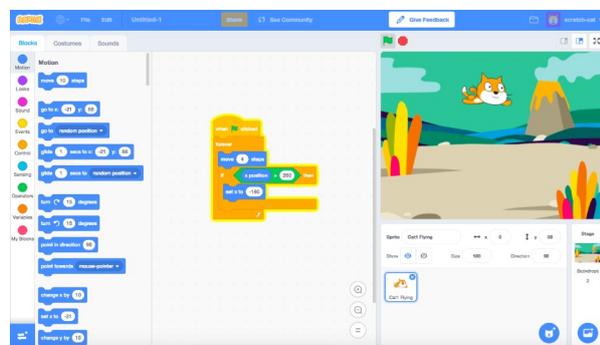
En el segundo bloque, relacionado con la **digitalización del entorno personal de aprendizaje**, se trabaja con herramientas para gestionar hojas de cálculo y editores o procesadores de textos, para realizar infografías y presentaciones, para editar imagen, sonido y vídeo digital. También hay una aproximación a la realidad aumentada y la realidad virtual.



10 herramientas para crear realidad aumentada

- metaverse**: Insertar objetos 3D, URLs, multimedia, fotos y videos en 360°, encuestas, muro de fotos, búsquedas del tesoro, botones de compra.
- goose chase**: Crear búsquedas del tesoro con realidad aumentada.
- HP Reveal**: Añadir capas de realidad aumentada (objetos 3D, imágenes, videos, URLs).
- Actionbound**: Crear guías interactivas y búsquedas del tesoro con realidad aumentada.
- layar**: Enriquecer pósters, flyers, revistas, etc. con videos, fotos, clips de música, y contenido en HTML.
- zapworks**: Añadir objetos 3D, fotos, videos y botones personalizados.
- Creator Augmentity**: Insertar objetos 3D, rutas y puntos de interés, asociándolos con videos, pdfs, música, textos, fotos.
- EasyAR SDK**: Agregar objetos y animaciones 3D en Unity.
- Aumentaty Geo**: Crear contenidos de realidad aumentada geolocalizados.
- AUGMENT**: Crear escenarios de realidad aumentada con objetos 3D.

Hay un tercer bloque sobre **programación**, donde podrás crear tus propias aplicaciones utilizando diferentes herramientas de desarrollo de software como Scratch, App Inventor, processing, etc.



Finalmente, hay un bloque sobre **seguridad y bienestar digital**, que se centra en los tres pilares de la seguridad: el de los dispositivos, el de los datos y el de la integridad de las personas y sobre **ciudadanía digital crítica**, que tiene por objeto que el alumnado reflexione sobre las interacciones que realiza en la red, considerando la libertad de expresión, la etiqueta digital que debe primar en sus interacciones y el correcto uso de las licencias y la propiedad intelectual de los recursos digitales compartidos.