

# Índice de contenidos 4.º de ESO Digitalización

UNIDAD DIDÁCTICA / SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 	DESARROLLO	PROCESOS Y ESTRATEGIAS	PRODUCTO FINAL 
<b>Presentación</b>	<b>Club Vecindario digital</b>		<b>8</b>
<b>1 Elige tu dispositivo</b> 10 ¿Cómo elegimos el dispositivo digital adecuado?	1. ¿Cómo se elige el dispositivo digital? 12 2. Componentes básicos de un dispositivo digital 14 3. ¿Cómo elegimos nuestro ordenador personal? 22 4. ¿Qué es un ordenador de bajo coste? 24 5. ¿Cómo resolver problemas en el dispositivo? 26	<b>Conocimientos básicos</b> 28	<b>Elige un dispositivo para el club</b> 29
<b>2 Configura tu equipo</b> 30 Sistemas operativos más inteligentes gracias a la inteligencia artificial	1. Elige tu sistema operativo 32 2. Consideraciones previas 34 3. Instalación de un sistema operativo 36 4. Administra tu sistema operativo 38 5. Trabaja con máquinas virtuales 44	<b>Conocimientos básicos</b> 57	<b>Instala el sistema operativo en el dispositivo del club</b> 59
<b>3 Diseña tu red</b> 48 ¿Un día sin Internet?	1. ¿Qué son y cómo funcionan las redes? 50 2. Dispositivos de red 59 3. Internet. La red de redes 64	<b>Conocimientos básicos</b> 72	<b>Crea una red en el taller y configura tu dispositivo</b> 73
<b>4 Utiliza tu equipo para la gestión</b> 74 La tecnología en nuestra vida cotidiana	1. Gestiona tus documentos 76 2. Trabaja con datos. Hojas de cálculo 77 3. Expón tus ideas. Procesadores de texto 85 4. Sorprende a tu audiencia. Presentaciones 90 5. Resume información gráficamente. Infografías 93 6. Utiliza tu equipo de forma segura 94	<b>Conocimientos básicos</b> 104	<b>Anuncia el club en la zona</b> 105
<b>5 Utiliza tu equipo para crear contenidos multimedia</b> 106 Se reduce la piratería en nuestro país	1. Contenidos multimedia 108 2. Imagen digital 108 3. Sonido digital 122 4. Vídeo digital 127 5. Realidad aumentada y realidad virtual 136 6. Esteganografía 139 7. El lenguaje audiovisual 140	<b>Conocimientos básicos</b> 142	<b>Crea material publicitario del club</b> 143
<b>6 Crea tus propias aplicaciones</b> 144 Los múltiples usos de las aplicaciones	1. Los lenguajes de programación 146 2. El proceso de desarrollo de <i>software</i> 149 3. Entornos de desarrollo (IDE) 150 4. Diseño de algoritmos 153 5. Datos 155 6. Funciones 158 7. Estructuras de control 160 8. Desarrollo gráfico con ApplInventor 163 9. Inteligencia artificial 165 10. Ética en el desarrollo de aplicaciones 171	<b>Conocimientos básicos</b> 172	<b>Creación de una aplicación para resolver problemas digitales</b> 173
<b>7 Interactúa en la Red</b> 174 Los visionarios de las posibilidades del comercio electrónico	1. Compramos en la Red: el comercio electrónico 176 2. Interactuamos con nuestro hogar: Internet de las cosas (IoT) 180 3. Creamos contenidos 182 4. Buscamos y Utilizamos contenidos 195 5. Tomamos la iniciativa y colaboramos 200	<b>Conocimientos básicos</b> 204	<b>Utiliza la Red para tener mayor alcance</b> 205