

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)**Año académico:** 2023/2024**Curso:** 1º de E.S.O.**Título:** Tu seguridad en Internet es muy importante**Temporalización:** 22 sesiones

Justificación: Nuestro alumnado está conectado a Internet durante varias horas al día y su seguridad es fundamental, por lo que tenemos que enseñarlo a navegar por la red evitando cualquier tipo de riesgo. De forma paralela en la asignatura de computación y robótica enseñaremos al alumnado los fundamentos de la programación comenzando por los algoritmos y utilizando la gamificación para introducirlos en el mundo de los lenguajes de programación textuales y por bloques.

CONCRECIÓN CURRICULAR**Computación y Robótica**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CYR.1.1. Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible. CYR.1.5. Utilizar y crear aplicaciones informáticas y web sencillas, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad. CYR.1.6. Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitir la protección del individuo en su interacción en la red.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CYR.1.1.1. Comprender el funcionamiento global de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características. CYR.1.1.2. Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, indicando el marco elemental de trabajo de los mismos. CYR.1.1.3. Entender la estructura básica de un programa informático. CYR.1.5.1. Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa. CYR.1.5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones. CYR.1.6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red. CYR.1.6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios básicos de seguridad y uso responsable. CYR.1.6.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web. CYR.1.6.4. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.
SABERES BÁSICOS
CYR.1.A.1. Introducción a los lenguajes de programación visuales. Tipos. CYR.1.A.3. Secuencia básica de instrucciones. Concepto de algoritmo. CYR.1.A.4. Reconocimiento de tareas repetitivas y condicionales. CYR.1.B.1. Definición y componentes IoT. CYR.1.B.2. Funcionamiento de IoT. CYR.1.B.3. Tipos de Comunicaciones de dispositivos IoT. CYR.1.C.1. Definición de robot. CYR.1.C.2. Leyes de la robótica. CYR.1.E.1. Introducción a las páginas web. CYR.1.E.2. Introducción a los servidores web. CYR.1.E.3. Tipos de lenguajes para la edición de páginas web. CYR.1.E.4. Introducción a la animación web. CYR.1.I.1. Seguridad activa y pasiva. CYR.1.I.2. Exposición de los usuarios. CYR.1.I.3. Peligros en Internet. CYR.1.I.4. Interacción básica de plataformas virtuales. CYR.1.I.5. Introducción al concepto de propiedad intelectual.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CC3. Reflexiona y valora sobre los principales problemas éticos de actualidad, desarrollando un pensamiento crítico que le permita afrontar y defender las posiciones personales, mediante una actitud dialogante basada en el respeto, la cooperación, la solidaridad y el rechazo a cualquier tipo de violencia y discriminación provocado por ciertos estereotipos y prejuicios.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia y ecodependencia con el entorno a través del análisis de los principales problemas ecosociales locales y globales, promoviendo estilos de vida comprometidos con la adopción de hábitos que contribuyan a la conservación de la biodiversidad y al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, siguiendo indicaciones, información procedente de diferentes fuentes y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera creativa, valorando aspectos más significativos relacionados con los objetivos de lectura, reconociendo y aprendiendo a evitar los riesgos de desinformación y adoptando un punto de vista crítico y personal con la propiedad intelectual.

CD1. Realiza, de manera autónoma, búsquedas en internet, seleccionando la información más adecuada y relevante, reflexiona sobre su validez, calidad y fiabilidad y muestra una actitud crítica y respetuosa con la propiedad intelectual.

CD4. Conoce los riesgos y adopta, con progresiva autonomía, medidas preventivas en el uso de las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, tomando conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, responsable, seguro y saludable de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla, siguiendo indicaciones, algunos programas, aplicaciones informáticas sencillas y determinadas soluciones digitales que le ayuden a resolver problemas concretos y hacer frente a posibles retos propuestos de manera creativa, valorando la contribución de las tecnologías digitales en el desarrollo sostenible, para poder llevar a cabo un uso responsable y ético de las mismas.

CE1. Se inicia en el análisis y reconocimiento de necesidades y hace frente a retos con actitud crítica, valorando las posibilidades de un desarrollo sostenible, reflexionando sobre el impacto que puedan generar en el entorno, para plantear ideas y soluciones originales y sostenibles en el ámbito social, educativo y profesional.

CE3. Participa en el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas, así como en la realización de tareas previamente planificadas e interviene en procesos de toma de decisiones que puedan surgir, considerando el proceso realizado y el resultado obtenido para la creación de un modelo emprendedor e innovador, teniendo en cuenta la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones, experiencias y comportamientos de las demás personas y reflexiona sobre su importancia en el proceso de aprendizaje, asumiendo tareas y responsabilidades de manera equitativa, empleando estrategias cooperativas de trabajo en grupo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios de la actividad matemática en situaciones habituales de la realidad y aplica procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, reflexionando y comprobando las soluciones obtenidas.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos observados que suceden en la realidad más cercana, favoreciendo la reflexión crítica, la formulación de hipótesis y la tarea investigadora, mediante la realización de experimentos sencillos, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje.

STEM3. Realiza proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, buscando soluciones, de manera creativa e innovadora, mediante el trabajo en equipo a los problemas a los que se enfrenta, facilitando la participación de todo el grupo, favoreciendo la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia para avanzar hacia un futuro sostenible.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Página Web con las principales medidas de seguridad en Internet para el alumnado

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Videos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
El alumnado visualizará dos vídeos : https://www.youtube.com/watch?v=NtDT-S6FDtM . y https://www.youtube.com/watch?v=U3CGMyjzlvM que pretenden motivar al alumnado al comenzar esta nueva asignatura	
EJERCICIOS	
Tras la visualización del vídeo el alumnado realizará un cuestionario sobre los temas tratados en los mismos	
METODOLOGÍA	
Activa	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Cañón proyector y ordenadores portátiles
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CYR.1.1.Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible.	
CRITERIOS	
CYR.1.1.2.Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, indicando el marco elemental de trabajo de los mismos.	
CYR.1.1.3.Entender la estructura básica de un programa informático.	
TRAZABILIDAD	
Actividades de clase	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Moodle (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Durante este curso el alumnado utilizará la plataforma educativa Moodle Centros como lugar de encuentro entre el alumnado y el profesorado y donde tendrá a su disposición contenidos educativos que lo guiarán en su proceso formativo. También utilizaremos continuamente el correo corporativo. Para facilitar que el alumno utilice estos dos medios para comunicarse y mostrar su ritmo de aprendizaje, es necesario realizar algunas actividades de iniciación en su uso responsable.	
EJERCICIOS	
El alumnado deberá subir un recorte de pantalla y un documento a la Moodle y también deberá enviarlo por correo electrónico al profesor	
METODOLOGÍA	
Activa	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Cañón proyector y ordenadores portátiles
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CYR.1.1.Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible.	
CYR.1.5.Utilizar y crear aplicaciones informáticas y web sencillas, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad.	
CRITERIOS	
CYR.1.1.1.Comprender el funcionamiento global de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	
CYR.1.5.1.Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.	
TRAZABILIDAD	
Actividades de clase	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Algoritmos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)
En esta actividad se pretende introducir al alumnado en el mundo de la programación. Para ello aprenderán el concepto de algoritmo como pieza más elemental y su utilidad. Aprenderán simbología y realizarán pequeños algoritmos asociados a la vida cotidiana que le

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Algoritmos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
ayudarán a comprender este concepto nuevo para ellos. Para finalizar tendrán que resolver varios algoritmos planteados por el profesor.	
EJERCICIOS	
Tendrán confeccionar algunos algoritmos y solucionar otros.	
METODOLOGÍA	
Activa	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3 sesiones	Cañón proyector y ordenadores portátiles
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CYR.1.1.Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible.	
CRITERIOS	
CYR.1.1.1.Comprender el funcionamiento global de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	
CYR.1.1.3.Entender la estructura básica de un programa informático.	
TRAZABILIDAD	
Actividades de clase	
ARCHIVO ADJUNTO	
Algoritmos.pdf	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Codemonkey (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Aprende los conceptos básicos de la programación jugando con CODEMONKEY. El alumnado entrará en esta Web y aprenderá algunos conceptos de programación de forma muy básica e intuitiva. Utilizaremos la gamificación para apollar el proceso de aprendizaje.	
EJERCICIOS	
El alumnado deberá subir a moodle centros un recorte de la pantalla en la que se muestre el nivel al que ha logrado llegar en este juego de programación.	
METODOLOGÍA	
Gamificación	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Cañón proyector y ordenadores portátiles
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CYR.1.1.Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible.	
CRITERIOS	
CYR.1.1.1.Comprender el funcionamiento global de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	
CYR.1.1.2.Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, indicando el marco elemental de trabajo de los mismos.	
CYR.1.1.3.Entender la estructura básica de un programa informático.	
TRAZABILIDAD	
Actividades de clase	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Blockey (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Aprende los conceptos básicos de la programación jugando con BLOCKEY. El alumnado entrará en esta Web y aprenderá algunos conceptos de programación de forma muy básica e intuitiva. Utilizaremos la gamificación para apollar el proceso de aprendizaje.	
EJERCICIOS	
El alumnado deberá subir a moodle centros un recorte de la pantalla en la que se muestre el nivel al que ha logrado llegar en este juego de programación.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Blockey (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Gamificación	METODOLOGÍA
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2 sesiones	Cañón proyector y ordenadores portátiles
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CYR.1.1.Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible.	
CRITERIOS	
CYR.1.1.1.Comprender el funcionamiento global de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	
CYR.1.1.2.Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, indicando el marco elemental de trabajo de los mismos.	
CYR.1.1.3.Entender la estructura básica de un programa informático.	
TRAZABILIDAD	
Actividades de clase	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Compute it (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Aprende los conceptos básicos de la programación jugando con COMPUTE IT. El alumnado entrará en esta Web y aprenderá algunos conceptos de programación de forma muy básica e intuitiva. Utilizaremos la gamificación para apollar el proceso de aprendizaje.	
EJERCICIOS	
El alumnado deberá subir a moodle centros un recorte de la pantalla en la que se muestre el nivel al que ha logrado llegar en este juego de programación.	
METODOLOGÍA	
Gamificación	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2 sesiones	Cañón proyector y ordenadores portátiles
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CYR.1.1.Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible.	
CRITERIOS	
CYR.1.1.1.Comprender el funcionamiento global de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	
CYR.1.1.2.Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, indicando el marco elemental de trabajo de los mismos.	
CYR.1.1.3.Entender la estructura básica de un programa informático.	
TRAZABILIDAD	
Actividades de clase	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Web (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
Crea tu propia Web en Sites de Google asociada a tu correo corporativo. El alumnado siguiendo las explicaciones del profesor y un vídeo que ha confeccionado, deberá diseñar y poner en marcha una Web sencilla en la que aparezca su nombre y el de su compañero y en el que se inserten las imágenes de los trabajos que ha ido realizando en el curso hasta el momento. La dirección URL de dicha página deberá facilitarse al profesor por correo electrónico para que él pueda realizar un seguimiento de la misma.	
EJERCICIOS	
Diseño y puesta en marcha de la página Web	
METODOLOGÍA	
Activa	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
	Cañón proyector y ordenadores portátiles

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Web (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
3 sesiones	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CYR.1.5.Utilizar y crear aplicaciones informáticas y web sencillas, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad. CYR.1.6.Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitir la protección del individuo en su interacción en la red.	
CRITERIOS	
CYR.1.5.1.Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa. CYR.1.5.2.Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones. CYR.1.6.2.Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios básicos de seguridad y uso responsable.	
TRAZABILIDAD	
Actividades evaluables	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Drive (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
Una de las herramientas más potentes asociadas al correo corporativo con el que cuenta el alumnado es DRIVE. En esta actividad el alumnado aprenderá a crear carpetas en Drive, una por cada asignatura, y a crear documentos compartidos. En esta actividad el alumnado realizará una búsqueda en internet sobre las medidas de seguridad que deben tomarse a la hora de navegar por Internet y recopilarlas en este documento de texto que deberá compartir con el profesor y cuya URL deberá subir a la moodle.	
EJERCICIOS	
Documento de texto que deberá compartir con el profesor y cuya URL deberá subir a la moodle.	
METODOLOGÍA	
Activa	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2 sesiones	Cañón proyector y ordenadores portátiles
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CYR.1.6.Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitir la protección del individuo en su interacción en la red.	
CRITERIOS	
CYR.1.6.1.Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red. CYR.1.6.2.Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios básicos de seguridad y uso responsable. CYR.1.6.4.Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	
TRAZABILIDAD	
Actividades de clase	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Seguridad (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
El alumando deberá crear en su Web un apartado dedicado a seguridad en Internet. Después deberá realizar una búsqueda en Internet de vídeos en los que se trate y aconseje sobre como utilizar Internet de forma segura y responsable. Estos vídeos deberán ser insertados en la Web así como un breve resumen en forma de texto de los puntos más importantes que se han encontrado.	
EJERCICIOS	
Inserción de vídeos sobre seguridad en Internet en la Web de cada alumno/a	
METODOLOGÍA	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Seguridad (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Activas	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2 sesiones	Cañón proyector y ordenadores portátiles
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CYR.1.6.Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitir la protección del individuo en su interacción en la red.	
CRITERIOS	
CYR.1.6.1.Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red. CYR.1.6.2.Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios básicos de seguridad y uso responsable. CYR.1.6.3.Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web. CYR.1.6.4.Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	
TRAZABILIDAD	
Actividades de clase	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Presentación (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
El alumnado aprenderá a realizar presentaciones en Drive, luego preparará con su compañero una presentación en la que se realice un resumen de todo lo que se ha aprendido sobre la navegación segura en Internet y sobre las medidas de seguridad que deben tomarse en este sentido. Una vez finalizada deberá insertarse en la Web y subirse a la correspondiente actividad e moodle.	
EJERCICIOS	
Presentación realizada en Drive: insertada en la Web y subida a la correspondiente actividad e moodle.	
METODOLOGÍA	
Activa	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3 sesiones	Cañón proyector y ordenadores portátiles
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CYR.1.5.Utilizar y crear aplicaciones informáticas y web sencillas, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad. CYR.1.6.Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitir la protección del individuo en su interacción en la red.	
CRITERIOS	
CYR.1.5.2.Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones. CYR.1.6.1.Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red. CYR.1.6.3.Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web. CYR.1.6.4.Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	
TRAZABILIDAD	
Actividades evaluables	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Exposición (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
FINAL: como conclusión el alumnado realizará una exposición oral por parejas en la que muestre al resto de la clase la Web que ha confeccionado y después utilizará la presentación que ha confeccionado para explicar las medidas de seguridad que deben tomarse a la hora de navegar por Internet.	
EJERCICIOS	
Presentación oral del alumnado por parejas	
METODOLOGÍA	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Exposición (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Activa	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2 sesiones	Cañón proyector y ordenadores portátiles
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CYR.1.6.Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitir la protección del individuo en su interacción en la red.	
CRITERIOS	
CYR.1.6.1.Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	
CYR.1.6.3.Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	
CYR.1.6.4.Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	
TRAZABILIDAD	
Actividades evaluables	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES:
Resultados de la evaluación de la materia.